

Carteles: Una herramienta gráfica para la crítica social dentro del contexto digital del aprendizaje arquitectónico

Posters: A graphic tool for social criticism within the digital context of architectural learning

EÍDOS N°19.
Revista Científica de Arquitectura y Urbanismo
ISSN: 1390-5007
revistas.ute.edu.ec/index.php/eidos



¹Adrián P. Beltrán Montalvo

¹Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Universidad UTE, adrian.beltran@ute.edu.ec,
ORCID: 0000-0001-7574-1602

Resumen:

El artículo presenta a los carteles como una herramienta que, además de su poder gráfico para transmitir ideas, surge como medio para denunciar el conflicto social, y que a su vez propone un cambio positivo en el accionar de la humanidad frente a escenarios disruptivos. Dentro de un contexto que se ha visto obligado a depender de medios digitales para el desarrollo de gran parte de las actividades académicas, el lenguaje gráfico se populariza y fortalece su presencia dentro del campo del aprendizaje de un sin número de disciplinas, con notoria evidencia dentro del campo de la arquitectura. La Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad UTE, por medio de su workshop internacional de arquitectura, urbanismo y paisaje WINAREQ, se une a la producción de esta nueva ola de información gráfica, generando convocatorias para el desarrollo de carteles que evoquen la esencia de las temáticas: “¿Mismo lugar, nuevas reglas?”, y “Cuidándonos dentro del conflicto”, durante los años 2020 y 2021 respectivamente. Las convocatorias parten con un mensaje claro desde la propuesta gráfica creada por la institución, para invitar a los participantes a involucrarse en los tópicos, y logrando un resultado en el que estudiantes de la carrera de arquitectura, profesionales afines al diseño gráfico y espacial, y público en general con diferentes antecedentes académicos y culturales, presenten propuestas ilustradas que evidencian una gran variedad de técnicas compositivas, diversos mensajes de crítica, y que ubican a los carteles en una posición jerárquica dentro del espectro de la representación gráfica arquitectónica.

Abstract:

The article presents posters as a tool that, in addition to its graphic power to transmit ideas, they emerge as a means to denounce social conflict while proposing a positive change in the actions of humanity against disruptive scenarios. Within a context that has been forced to depend on digital media for the development of a massive number of academic activities, graphic language is becoming more and more popular, strengthening its presence around the learning realm and with notorious presence within the architecture field. The Faculty of Architecture and Urbanism of UTE University, through its international architecture, urbanism and landscape workshop WINAREQ, joins to the production of this new wave of graphic information, generating calls to encourage the development of posters focused on the themes: “Same place, New rules?”, and “Taking care, within Conflict”, on the years 2020 and 2021 respectively. The calls are presented with a clear message that start with the graphic proposal created by the institution, and invites participants to get involved with the topics. As a result of these calls, architecture students, professionals related to graphic and spatial design, and the general public from different cultural and academic backgrounds, present illustrated proposals that show a wide variety of compositional techniques, various critical messages, and places posters in a hierarchical position within the architectural graphic representation spectrum.

Palabras clave: : aprendizaje arquitectónico, carteles, crítica social, conflicto, estudiantes de arquitectura, representación gráfica.

Keywords: architectural learning, architecture students, conflict, graphic representation, posters, social criticism

1. INTRODUCCIÓN

Las ideas relacionadas al campo de la arquitectura suelen ser comunicadas de distintas formas, pero existen tres que efectivamente sobresalen al momento de expresar un pensamiento intencionado hacia la concepción de espacio. La primera es el lenguaje natural conformado por lo hablado y escrito que corresponde a la teoría y a la crítica de la arquitectura, el segundo es lenguaje gráfico que se expresa a través de dibujos o bocetos, y el tercero es el lenguaje arquitectónico que hace referencia a las obras virtuales o construidas. Estas formas de lenguaje no se presentan necesariamente juntas ni en el orden señalado, y se basan en los conceptos establecidos dentro de las leyes de la lingüística determinadas por Ferdinand de Saussure en 1916 (Sainz, 2005).

Las escuelas especializadas en la enseñanza de arquitectura pretenden desarrollar estos tres tipos de lenguaje dentro de la evolución académica de los estudiantes. Por un lado, están el lenguaje natural y el arquitectónico que suelen limitarse a ciertas asignaturas, por sus diferentes grados de complejidad al momento de expresar una idea espacial, y por otro lado está el lenguaje gráfico que aparece como un medio de expresión en todos los campos del aprendizaje de esta disciplina, convirtiéndolo en la forma de representación más importante al momento de transmitir ideas que surgen del ámbito imaginativo, se proyectan y se transforman más adelante en un lugar físico (Solana Suarez, 2007). Este tipo de lenguaje ha formado parte de las principales actividades académicas arquitectónicas a partir del “Cinquecento” italiano, perdiendo paulatinamente su fuerza hasta bien entrado el siglo XIX, en el que las discusiones intelectuales sobre la gráfica toman un nuevo impulso para sobreponerse como el lenguaje favorito de la academia, hasta la actualidad (Rodríguez Pulido, 1999).

El innumerable repertorio de formas de expresión gráfica arquitectónica puede subdividirse en dos grandes grupos, los dibujos que se enfocan en la representación técnica, responden a una escala definida, y buscan una función

documental, proyectual o didáctica, como los gráficos tecnocientíficos (Andrade A., 1999), y los dibujos que buscan transmitir una idea o un mensaje que trasgreda los límites de lo técnico, como diagramas, bocetos, abstracciones y dibujos atmosféricos que en la mayoría de casos están exentos del vínculo de la escala, de la proporción en relación a la figura humana, y de las dimensiones físicas y espaciales (Sainz, 2005).

Como medio de expresión de este último grupo, que sobrevuela la parte técnica y se enfoca en el mensaje, surge el cartel ilustrado, comúnmente empleado en la disciplina del diseño gráfico, y cuyo papel dentro del campo de la comunicación visual, ha pasado de ser una sencilla pieza informativa, a convertirse en un medio de revolución social a lo largo de la historia. En los últimos 15 años se ha visto como el incremento de la conciencia social y la proliferación del recurso visual en las redes sociales, ha dado impulso al modelo de cartel (Scott, 2016).

Esta evolución funcional del poder de transmisión del mensaje se puede evidenciar en el campo de la arquitectura al comparar los carteles de promoción turística española realizados por Joaquín Vaquero en 1929, en los que se expresa la arquitectura, ciudad y paisaje españoles a través de la ilustración de una forma informativa y comercial (Mendoza Rodriguez, 2021), y los carteles desarrollados en la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Puerto Rico, en la que miembros y aliados de la comunidad LGBTQ+ desarrollaron afiches para afirmar la presencia del colectivo en espacios construidos, propiciando que arquitectos y estudiantes validaran distintas experiencias e identidades dentro del discurso arquitectónico (Ramos, 2018).

Una vez que el cartel empieza a tener mayor fuerza comunicativa, podemos ver que, a pesar de mantener una limitada interacción en comparación con medios de comunicación más actuales, sus mensajes continúan provocando reacciones comunicativas, conservan su valor estético (Vega Pindado, 2014), y sobre todo hacen que su reproducción pueda tener un alcance masivo incomparable entre piezas impresas y digitales.

El objetivo principal de este artículo es presentar al cartel como una herramienta o medio gráfico para la crítica social dentro del campo educativo de la arquitectura, a través de las convocatorias de carteles realizadas por la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad UTE durante los años 2020 y 2021.

2. DESARROLLO DEL ARTÍCULO

Debido a la emergencia sanitaria a nivel mundial que forzó a la humanidad a recluírse en sus viviendas a partir de enero del 2020 (Xu, Chengxin, Cheng, & Qihou, 2021), las convocatorias para el desarrollo de carteles e imágenes digitales se popularizaron en el campo de la arquitectura. Plataformas como Library Illustrazioni¹ o Non Architecture² destacaron por sus convocatorias enfocadas en la producción gráfica arquitectónica, con base en los acontecimientos actuales, los nuevos retos espaciales de la arquitectura frente a una no antes explorada realidad social, y las nuevas formas de habitar el espacio.

Como parte de esta nueva demanda de producción gráfica que exprese una posición crítica frente al contexto social vigente, la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad UTE, a través de su conocido workshop internacional de arquitectura, urbanismo y paisaje “WINAREQ”³, también decide formar parte de este grupo experimental lanzando en 2020 la primera convocatoria de carteles en formato digital relacionados a la temática general “¿Mismo, lugar, nuevas reglas?”, con el objetivo de desarrollar propuestas académicas y gráficas de cómo el espacio podría cambiar su concepción tras el escenario mundial derivado de la pandemia (WINAREQ, 2020),

Posteriormente en 2021, el WINAREQ lanza su segunda convocatoria de carteles, pero esta vez, con el propósito de buscar acción y reflexión multidisciplinar frente a un entorno de conflicto general latente y actual, en la que se desarrolla la temática principal “Cuidándonos dentro del conflicto” (WINAREQ, 2021).

2.1. Caso de estudio:

Como parte del fortalecimiento del aprendizaje digital dentro del contexto sanitario global, el WINAREQ se ve obligado a adaptar su formato de International Summer School, a un ciclo de conferencias conformado por destacados personajes nacionales e internacionales, vinculados, ya sea desde la academia o desde sus experiencias personales y/o profesionales, a la situación de la propuesta temática, tanto para su novena cómo para su décima edición en los años 2020 y 2021 respectivamente.

Las conferencias del primer ciclo virtual fueron abordadas por Mario Tancredi del Politécnico de Milán, Daniel Orellana de la Universidad de Cuenca, María Augusta Hermida también de la Universidad de Cuenca, Ricardo da Cruz e Sousa de la Universidade Federal do Rio de Janeiro, Diego Ceresuela-Wiesmann de la Universidad ETH Zurich, Juan Manuel PALERM de la Universidad de Canarias, Juan Carlos Dall’Asta de la XJTLU-Xi’An Jiaotong-Liverpool University, Débora Domingo-Calabuig de la Universidad Politécnica de Valencia, Laura Lizondo, también de la Universidad Politécnica de Valencia, Carlos García Vázquez de la Universidad de Sevilla y Orazio Carpenzano de la Sapienza Università di Roma. Mientras que para el segundo ciclo de conferencias desarrolladas el año

¹ Library Illustrazioni es una plataforma que promueve la investigación gráfica arquitectónica, estimulando la producción cultural hasta los límites de la disciplina, actuando como mediadora entre el individuo y la arquitectura, consciente de las diferentes formas de representar una idea o pensamiento. (Library Illustrazioni, 2022)

² Non Architecture es una plataforma digital que busca reinventar el diseño espacial cuestionando la base, los fundamentos y las convenciones del trabajo de un arquitecto, desarrollando iniciativas, medios y proyectos que exploren soluciones de diseño innovadoras y modelos de colaboración experimental. (Non Architecture, 2022)

³ El WINAREQ se concibe en el 2014 como como una International Summer School, estableciéndose en el campo académico como un lugar propicio para la discusión y el intercambio de ideas sobre temáticas contemporáneas del campo arquitectónico, urbano y del paisaje. Un workshop en el que estudiantes comparten con arquitectos y profesores de todo el mundo y que con base en una temática anual, distintos equipos de trabajo elaboran proyectos con una visión innovadora, desde el punto de vista teórico conceptual y el práctico operativo. (Bracchi, El Workshop Intensivo como forma de aprendizaje en Arquitectura, 2018)

siguiente, se contó con la participación de Enrique Fernandez Vivancos de la Universidad Politécnica de Valencia, Chiara Picciotti de la ONG CISV, Daniel Simancas de la Universidad UTE, Franco Tagliabue del Politécnico de Milán, Débora Domingo-Calabuig de la Universidad Politécnica de Valencia, Lorena Campos y Harold Rojas de la Universidad Santo Tomás de Colombia, Liudmila Morales Alfonso de la Universidad de Salamanca, Diego Ceresuela-Wiesmann de la Universidad ETH Zurich, Alessandra Criconia y Manuela Raitano de la Sapienza Università di Roma, Marianela Cruz de la Universidad UTE, Daniel Orellana de la Universidad de Cuenca y Carlos García Vázquez de la Universidad de Sevilla.

Estos ciclos de conferencias se complementan con una "Call for Posters" que motiva la creatividad, la criticidad, la investigación y la innovación gráfica de sus participantes. Estas convocatorias son dirigidas a estudiantes, profesionales y público en general que busquen expresar su posición crítica sobre la temática propuesta para cada edición, a través de carteles ilustrados.

Para lanzar la convocatoria, el comité científico del Workshop se reúne para definir la temática de cada año, se establecen ejes de exploración y una línea gráfica acorde a la temática general.

En 2020, la temática "¿Mismo, lugar, nuevas reglas?", busca indagar sobre las nuevas acepciones del espacio construido y responder a una serie de interrogantes derivadas de los subtemas de exploración: "la ciudad como bien relacional", "el ambiente urbanizado, uso del suelo, paisaje urbano y medioambiente" y "el espacio / objeto arquitectónico en un escenario de crisis".

Algunas de las interrogantes que plantean estos subtemas son ¿cómo la sociedad percibe la nueva configuración del espacio físico y virtual? ¿Podría cambiar la forma en la que estudiamos y concebimos las ciudades, y cómo vivimos en ellas tras atravesar una pandemia? ¿Cómo el paisaje y la fauna urbana van a tener un rol estructurante dentro de los espacios urbanos? Y, ¿podrá la arquitectura dejar de ser objeto de consumo del sistema actual para convertirse en objeto de reflexión del mismo?

Partiendo de estas interrogantes, surge la propuesta gráfica que acompaña a la propuesta teórica, además de recopilar y analizar las imágenes más representativas del espacio urbano y arquitectónico en torno al aislamiento domiciliario de la fecha, la apropiación del espacio público por parte de la fauna silvestre, las limitaciones de interacción social, y la diversidad de actividades dentro del espacio privado. (Figura 1)

Para la edición del año 2021, el WINAREQ propone el tema "Cuidándonos dentro del conflicto", una temática que surge del cúmulo de acontecimientos beligerantes desarrollados en entornos disruptivos durante el presente período histórico, conflictos que atraviesan los campos sociales, políticos y económicos de forma transversal. Sin embargo, se permite poner en consideración de los participantes tanto para las convocatorias como para las ponencias, la escala, determinación y el nivel de abstracción del conflicto a ser abordado.



Figura 1: Afiche de lanzamiento WINAREQ 2020. Fuente: Coordinación WINAREQ

La temática busca también retratar este amplio concepto desde el lente individual de diferentes actores, perspectivas, disciplinas y escalas. Sus tres ejes conceptuales pretenden analizar desde el tiempo, la narrativa y el espacio físico o virtual representado a través del umbral, cómo la sociedad se ve afectada por un entorno conflictivo, mientras se exalta la cualidad humana de cuidarnos los unos a los otros, de mostrar atención hacia las diferencias, y sacar provecho de ellas para enriquecer nuestros grupos humanos, sociales y culturales.

El primer eje conceptual denominado “CONFLICTiming” se enfoca en la reflexión y actuación sobre el tiempo del conflicto. Analizando la temporalidad desde su carácter relativo para marcar percepciones sobre las bases de hechos concretos que crean memoria. Una memoria que puede ser construida con violencia, pero que también se erige sobre cimientos sólidos de “cuidado” a la diferencia y a la otredad. Una visión que permite develar el tiempo, con sus pausas y aceleraciones, como el lugar del vivir y propone la reflexión sobre cómo es ese lugar. (Rocchio & Porreca, 2021)

El segundo eje se enfoca en la narrativa del conflicto a través de su temática “CONFLICTelling”. Este eje busca explorar el acto movilizador que evidencia quiebres, desacuerdos y fricciones que, desde las distintas miradas, motivan una trascendencia misma de los actos a través de la acción que promueve el relato. Pretende también explorar las diferentes miradas de quienes viven, observan o investigan el conflicto y los diferentes medios comunicacionales para volver tangibles estas historias. (Beltran & Jacome, Tiempo de Presentación y Entrega, 2021)

El tercer eje, “CONFLICThreshold”, busca indagar sobre el umbral como el espacio “entre”, tratando de alejarse del concepto de límite o borde como territorio de conflicto y acercándose más a la definición virtual de un espacio de encuentro, de resolución de conflictos y que no se enfoque únicamente en el espacio físico, sino también en el digital. (Bracchi & Giordanelli, Tiempo de Presentación y Entrega, 2021)

Tanto los ejes como la temática central de esta convocatoria, se presentan como acciones progresivas que buscan una acción constante por parte de los diferentes actores. Se despliegan como base para la reflexión, el actuar como individuos, grupos o sociedades, y como plataformas para el replanteamiento de nuestra posición frente al conflicto y al espacio en el que se desarrolla.

Al igual que en la convocatoria 2020, la décima edición acompaña la propuesta conceptual con una propuesta gráfica, que en este caso se despliega enfocándose en la temática general, tomando como punto de partida el planteamiento tipográfico del título. En éste, se genera un quiebre o fraccionamiento diagonal a través de la palabra “conflict”, generando una anomalía compositiva con las demás palabras.

A este juego visual se le suman íconos que describen a manera de imagotipos⁴, cada uno de los ejes conceptuales (Figura 2), dando énfasis a las impresiones específicas de cada uno de ellos, como el tiempo representado a través del reloj de arena, la narrativa a través de una protestante que sostiene un cartel dentro de una rebelión social, y una trincherera que se muestra como parte de un conflicto bélico para representar el umbral. Estos íconos, más adelante, forman parte de los “booklets” digitales con la información de la convocatoria y de las conferencias que acompañan al evento, así como parte importante del montaje gráfico en redes sociales y la página web.



Figura 2: Título e imagotipos de los ejes conceptuales del WINAREQ 2021 Fuente: Coordinación WINAREQ

⁴ Los imagotipos, también conocidos como *logosímbolos*, son imágenes que fusionan un logotipo y un isotipo que, a pesar de juntarlos en una sola imagen, estos pueden leerse o utilizarse por de forma independiente. (Harada Olivares, 2014)

Por último, se desarrolla la imagen principal, una imagen vectorizada y en alto contraste basada en la fotografía de Getty Images⁵, que dio la vuelta al mundo retratando la crisis migratoria a nivel mundial, en la que una voluntaria de la cruz roja española abraza a un migrante senegalés, mientras otros voluntarios tratan de dar auxilio a un segundo migrante en la costa de Ceuta. La imagen no solo se ajusta a la temática del cuidado dentro del conflicto, sino que su vigencia la hace más poderosa. (Figura 3)

2.2 Convocatorias:

Las dos convocatorias se lanzaron con el propósito principal de que los estudiantes de la carrera de arquitectura de la universidad UTE, participen en actividades fuera del programa central de estudios, se involucren en el campo de la crítica social y desarrollen habilidades gráficas que sean puestas en contraste con diversas propuestas a nivel mundial. La participación podía ser individual o en



Figura 3: Afiche de lanzamiento WINAREQ 2021. Fuente: Coordinación WINAREQ

⁵ Getty Images es una operadora virtual que captura, crea y conserva contenido digital. El acceso es libre, sin embargo, la descarga y uso de las imágenes pueden variar entre descargas gratuitas y la compra de los derechos de uso.

grupos de hasta 4 personas para incentivar el trabajo colaborativo, que permitiera el aporte de recursos, herramientas y soluciones para alcanzar el objetivo gráfico final, poniendo en práctica una cualidad muy importante en el desarrollo profesional de la disciplina arquitectónica (Beltran Montalvo, Estrella Mogollon, & Leon Villacis, 2018).

Considerando la situación económica general derivada de la pandemia, y con el fin de lograr una mayor participación, las inscripciones fueron gratuitas.

2.3 Parámetros de presentación

A pesar de que las convocatorias fueron realizadas en formato digital, al ser parte de un ejercicio académico, con vistas a convertirse en material didáctico y posiblemente promocional del workshop, inclusive después del aislamiento, éstas requerían parámetros técnicos mínimos para imprenta por lo que se solicitó:

- Formato digital en posición vertical / retrato (.JPG o .PDF). Dimensiones: 1950 x 2850 píxeles con una resolución mínima de 150 ppp.

- Limite de texto incluido dentro del cartel: máximo la tercera parte del espacio general de la composición. Debe predominar la parte visual (fotografías, dibujos, ilustraciones, gráficos, etc.). Debe ser legible a la distancia, por lo que se sugiere un tamaño mínimo de letra de 18 puntos.

- Se aceptan propuestas en los idiomas: castellano, inglés, e italiano. También se puede presentar carteles bilingües, siempre y cuando se adecuen al tamaño de imagen y de letra arriba indicados.

- Incluir un "abstract" explicativo del cartel con máximo 200 palabras (documento adjunto .PDF)

- Todas las entregas deben ser anónimas, no incluir nombres ni referencias personales en ninguna parte de la presentación. Los datos personales de los participantes serán registrados únicamente en la página de envío de las propuestas.

2.4 Difusión

Las convocatorias fueron difundidas principalmente a través de las redes sociales oficiales del WINAREQ⁶, las de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, y las de la Universidad UTE. Adicionalmente se contó con un jurado académico internacional que se encargó de hacer conocer sobre este llamado a realizar carteles ilustrados, a sus propias comunidades universitarias, y se hizo énfasis en la comunicación interna de la universidad a los estudiantes de la carrera de arquitectura de la facultad. Este último programa de difusión se realizó en cooperación con los docentes de la escuela de arquitectura, tomando 15 minutos de la hora regular de clase para dar información más clara y directa acerca del ciclo de conferencias, los ponentes que serían parte de estos foros, y los parámetros de entrega de los carteles.

2.5 Jurado y evaluación

Con el ánimo de realzar el carácter internacional del evento, se proponen jurados compuestos por destacados personajes nacionales e internacionales relacionados a la gráfica arquitectónica y a la comunicación visual en los campos tanto académico como profesional.

Entre las ediciones 9 y 10 se contó con Alfonso Morone de la Universidad Federico II de Napoli, Nahuel Elías y Fabricio Contreras Ansbergs de los estudios ENarquitectura y Baar arquitectos de Argentina, Olimpia Niglio Soriente de la Hokkaido University en Sapporo, María Samaniego Presidente BAQ2020 de Quito, Christopher Scott de la Universidad UTE, Alessandra Criconia de la Sapienza Università di Roma, Juan Francisco Cazorla de la Universidad Católica de Cuenca, Giovanni Vecchio de la Universidad Católica de Chile, y Javier Fernández Posadas de la Universidad Politécnica de Valencia.

Para la evaluación de las propuestas gráficas, la coordinación del WINAREQ elaboró una ficha en la que se incluye un cuadro de evaluación, su metodología, y forma de aplicación. Adicionalmente se entregó a todos los miembros del jurado la totalidad de los trabajos presentados,

descartando únicamente los que no cumplieran con los parámetros técnicos solicitados en las convocatorias.

Los valores sobre los que se evaluaron las propuestas fueron la creatividad, la innovación gráfica, la criticidad abordada en torno a las temáticas, la calidad técnica y la coherencia entre las piezas visuales y su sustento teórico.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Entre las dos convocatorias difundidas a nivel mundial, se presentaron un total de 136 propuestas de carteles ilustrados provenientes de 22 países diferentes⁷. Es importante destacar que la gran mayoría de estos trabajos nacen en los espacios digitales de los estudiantes de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la UTE, con 58 participaciones. Este número es meritorio ya que implica un alto porcentaje de participación a nivel institucional, dado que, de acuerdo a los datos proporcionados por la Dirección de la carrera de esta facultad, están matriculados un total 266 alumnos en el primer período académico del año 2022.

Las propuestas presentadas, muestran una gran variedad de técnicas de representación, entre las que destacan imágenes vectorizadas, collages digitales, fotomontajes, imágenes renderizadas, fotografías, e ilustraciones mixtas entre dibujos manuales y retoques digitales.

Por otra parte, si bien las temáticas se establecieron como guía para el desarrollo de los carteles, la manera en la que se aproxima cada propuesta difiere no solo en la forma o técnica de representación, sino en el mensaje que se busca transmitir, o el conflicto que se desea retratar. Se evidencian problemáticas de escala global, nacional, sectorial y hasta personal, considerando el espacio urbano, de paisaje y arquitectónico como el principal elemento de exploración gráfica.

⁶ Facebook: /WinareqUTE, Instagram: @winareq, Página web: winareq.ute.edu.ec

⁷ Argentina, Azerbaiyán, Bangladesh, Bielorrusia, Bulgaria, Chile, China, Colombia, Cuba, Ecuador, Hungría, Indonesia, Irán, Italia, Japón, México, Rusia, Eslovenia, Taiwán, Turquía, Ucrania, y Uruguay.

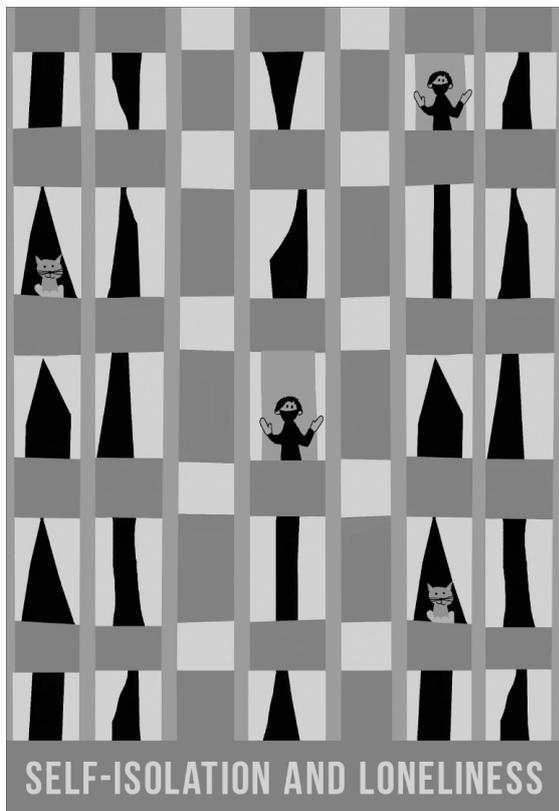


Figura 4: Mención de Honor. Cartel elaborado por Sima Kuzina estudiante residente en Rusia. Fuente: Coordinación WINAREQ.



Figura 5: Mención de Honor. Cartel elaborado por Enci Chen, diseñador del estudio Xiamen doing brand design en China. Fuente: Coordinación WINAREQ.

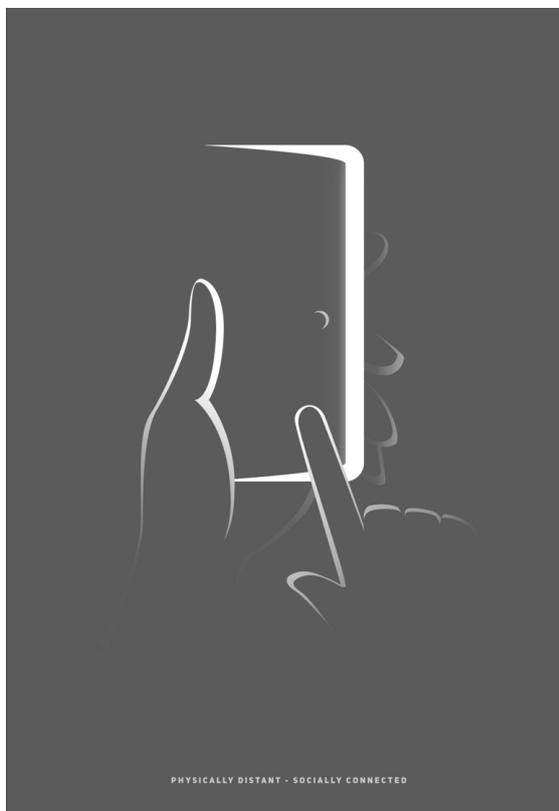


Figura 6: Tercer lugar. Cartel elaborado por Kai Huang, profesional independiente en China. Fuente: Coordinación WINAREQ.

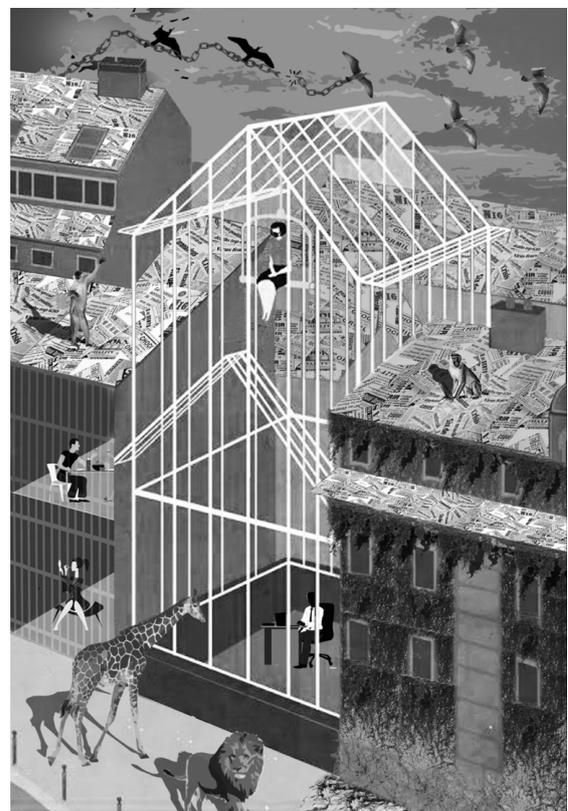


Figura 7: Segundo lugar. Cartel elaborado por Kevin Bayas, David Carrión y Esteban Vásquez, estudiantes de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad UTE. Fuente: Coordinación WINAREQ.

En la convocatoria cobijada bajo la temática ¿Mismo lugar, Nuevas reglas?, proyectos de Rusia, China y Ecuador obtienen menciones de honor por sus propuestas que plasman realidades entorno al aislamiento obligatorio que produjo la pandemia del COVID-19. (Figuras 4-7) Algunos de estos carteles fueron seleccionados para formar parte del proyecto de archivo digital “La Historia del diseño” a cargo del Royal College of Art y el Victoria & Albert Museum de Londres.

La propuesta ganadora de este primer llamado, elaborada por el estudiante Emilio Figueroa, destaca elementos urbanos que se fusionan de manera metafórica con elementos reconocibles del panorama digital, concentrándose en las nuevas formas de ocupación de los espacios habitables y resaltando el lema “nueva normalidad”, un slogan muy común durante el tiempo de la pandemia. (Figura 8) Además del mensaje, el contraste cromático y la técnica de representación, este cartel cumple con los objetivos de una propuesta gráfica que busca generar impacto en los espectadores como, la transmisión de contenidos persuasivos, el carácter bidimensional a pesar del contenido en 3 dimensiones, la combinación de tipografía e ilustración, y una composición que responde a una suerte de orden. (Vega Pindado, 2014)

Por otro lado, entre las propuestas que reciben mención de honor en la segunda convocatoria realizada en 2021 con la temática Cuidándonos dentro del Conflicto, destacan carteles realizados con técnicas digitales, sobre todo vectoriales, y carteles elaborados completamente a mano, digitalizados para cumplir con los parámetros de entrega.

Pablo Díaz, también estudiante de la carrera de arquitectura, propone el cartel ganador bajo el título “Conflicto, ¿Arraigado a la naturaleza humana?”. Una propuesta ilustrada que busca dar una respuesta negativa a esta pregunta a través de un potente mensaje gráfico, que invita más al cuidado mutuo que al conflicto, complementándolo de manera armoniosa con la palabra “HUMANISMO” en la parte inferior de la composición. (Figura 9) Si bien en esta propuesta no son

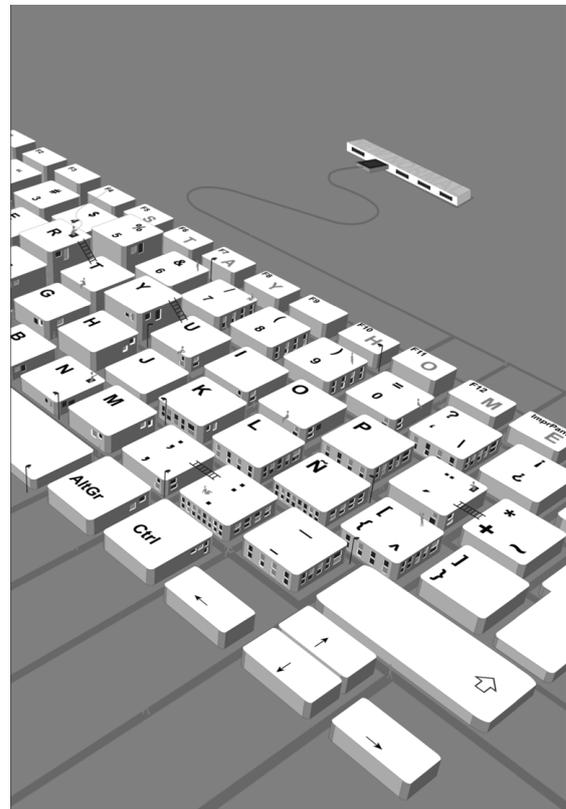


Figura 8: Cartel ganador de la “Call for Posters WINAREQ 2020”, elaborado por Emilio Figueroa, estudiante de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad UTE. Fuente: Coordinación WINAREQ.

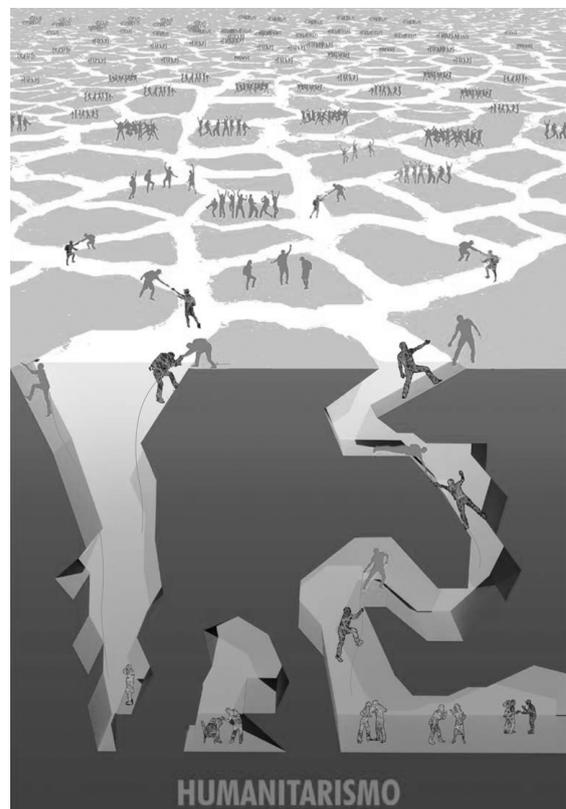


Figura 9: Cartel ganador de la “Call for Posters WINAREQ 2021”, elaborado por Pablo Díaz, estudiante de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad UTE. Fuente: Coordinación WINAREQ.

completamente evidentes o figurativos los elementos arquitectónicos y urbanos, se expone la comprensión espacial a través de la representación de la proporción humana frente al espacio propuesto.

4. CONCLUSIONES:

Para concluir, se puede afirmar que el lenguaje gráfico continúa en la delantera al momento de expresar ideas relacionadas a la arquitectura, mientras va sumando diferentes métodos técnicos y abstractos a su repertorio de representación como lo vemos en el caso de estudio de las convocatorias al desarrollo de carteles ilustrados por parte del Workshop Internacional de Arquitectura, Urbanismo y Paisaje WINAREQ.

Una de las adiciones que, a pesar de su historia en el mundo de la arquitectura, renace con fuerza, son los carteles, una herramienta que permite reflejar las maneras de pensar y los valores dominantes de un momento histórico. Intentan dar respuesta a través del lenguaje gráfico, a la necesidad de la sociedad de comunicarse por medio de métodos objetivos, publicitarios y emocionales (Villuendas Andrés, 2015), y si a esto se suma el componente espacial como objeto de exploración, el mensaje se acota y se direcciona a la crítica urbano-arquitectónica emplazada en el tiempo, la historia y la cultura.

De igual manera, la búsqueda de propuestas alternativas que aporten al aprendizaje arquitectónico en situaciones sociales críticas, demuestra el carácter resiliente de la academia, su capacidad de adaptabilidad y su interés por un enfoque hacia un perfil profesional holístico en el campo arquitectónico, logrando así que, herramientas antes utilizadas principalmente y casi de manera exclusiva por la disciplina del diseño gráfico, se presenten como un medio de expresión espacial, sobrepasando los parámetros técnicos y permitiendo que el mensaje emerja como protagonista de la composición. Esto no solo trasgrede el espectro de representación gráfica arquitectónica, sino que abre la puerta a la interdisciplinaridad metodológica, dando cabida a la aplicación de metodologías fuera del campo urbano-arquitectónico en los espacios educativos.

Además, se destaca a las redes sociales como un nuevo canal de difusión de actividades académicas completamente viable, permitiendo un alcance y posibilidad de reproducción que antes de la era digital podría parecer imposible, así como una vinculación multicultural a nivel gráfico y conceptual de escala global.

Y por último se concluye resaltando la importancia del incentivo hacia el desarrollo de técnicas de representación gráfica innovadoras, que se salgan de la lectura bidimensional de las ideas para demostrar que la arquitectura no solo es la técnica, es también el espíritu como nos señala Campo Baeza al describir el manuscrito encontrado sobre la mesa de Frank Lloyd Wright el día de su muerte (2014).

5. REFERENCIAS:

Andrade A., F. (1999). Normas y convenios del dibujo arquitectónico. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Beltran, A., & Jacome, D. (2021). *Tiempo de Presentación y Entrega*. Obtenido de WINAREQ: <https://winareq.ute.edu.ec/conferencias-21/>

Beltran Montalvo, A. P., Estrella Mogollon, E. G., & Leon Villacis, F. J. (2018). El borde dialéctico entre el habitar de las ciudades y la metodología de aprendizaje en las facultades de arquitectura. *EÍDOS*, 75-80. doi: 10.29019/eidos.v0i12.480

Bracchi, P. (2018). El Workshop Intensivo como forma de aprendizaje en Arquitectura. *EÍDOS*, 63-73. 10.29019/eidos.v0i12.479

Bracchi, P., & Giordanelli, D. (2021). *Tiempo de Presentación y Entrega*. Obtenido de WINAREQ: <https://winareq.ute.edu.ec/conferencias-21/>

Campo Baeza, A. (2014). *Poetica Architectonica*. España: Marea Libros.

Harada Olivares, E. (2014). Logotipos, isotipos, imagotipos e isologos: una aclaración terminológica. *Logotipos, isotipos, imagotipos e isologos: una aclaración terminológica*. Mexico: UNAM.

Library Illustrazioni. (2022). *Library Illustrazioni*. Obtenido de <https://www.libraryillustrazioni.com/>

Mendoza Rodriguez, I. (2021). Joaquín Vaquero y el concurso de carteles de promoción turística de 1929: Arquitectura, Ciudad y Paisaje. *Expresión Gráfica Arquitectónica*, 222-233. doi: 10.4995/ega.2021.14906

Non Architecture. (2022). *About*. Obtenido de Non Architecture: <https://www.nonarchitecture.eu/about/>

Ramos, R. (2018). Aquí: El “Queering” de Espacios Arquitectónicos a través de Afiches In-Situ. *Visión Doble*, 1-12.

Rodriguez Pulido, A. (1999). *El Dibujo en la enseñanza de la arquitectura. Las Escuelas de Arquitectura en Mexico*. [Tesis Doctoral, Escuela Técnica Superior de Arquitectura: Universidad Politécnica de Madrid]. <https://oa.upm.es/675/1/03199911.pdf>

Rocchio, D., & Porreca, R. (2021). *Tiempo de Presentación y Entrega*. Obtenido de Winareq: <https://winareq.ute.edu.ec/conferencias-21/>

Sainz, J. (2005). *El Dibujo de arquitectura*. Barcelona: Reverte.

Scott, C. (2016). El cartelismo social y la Ecuador Poster Bienal. *Ecos de la Academia*, 178-181.

Solana Suarez, E. (2007). La utilidad frente al operador en la expresión gráfica arquitectónica. *EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica*, 74-81. doi: 10.4995/ega.2007.10292

Vega Pindado, E. (2014). La mirada interactiva. De la gráfica de la interacción impresa a la edición de contenidos. *Icono 14*, 188-218. doi: 10.7195/ri14.v12i1.655

Villuendas Andrés, P. (2015) Diseño y sociedad. *Cartelismo y gráfica en la Barcelona de los 1970-1990 a través de la obra de un estudio de diseño*. [Tesis Doctoral, Universidad de Barcelona]. <http://hdl.handle.net/2445/65317>

WINAREQ. (2020). Same Place, New Rules? *Call for Poster*. Quito, Ecuador: Universidad UTE.

WINAREQ. (2021). Taking Care within Conflict. *Call for posters*. Quito, Ecuador: Universidad UTE.

Xu, T., Chengxin, Z., Cheng, L., & Qihou, H. (2021). Variability of PM2.5 and O3 concentrations and their driving forces over Chinese megacities during 2018-2020. *Journal of Environmental Sciences*, 1-10. doi: 10.1016/j.jes.2021.10.014