



FACULTAD DE ARTES  
UNIVERSIDAD DE CHILE

## CRAYOLA CITY

Tesis para optar al título de Artista Visual con mención en Pintura

Amanda Josefina Hess Cárís

Profesora Guía: María de los

Ángeles Cornejos

## Índice

### Contenido

Agradecimientos.....	4
Antecedentes:.....	6
Paisaje Urbano.....	15
La interacción y lo lúdico en el paisaje urbano .....	22
Lo Háptico y lo sensible: La estimulación sensorial y la alimentación del potencial fantástico y onírico de la ciudad urbana.....	27
Crayola City.....	32
I.    ON THE MAKING:.....	34
Observar:.....	34
Proyectar, probar y modelar:.....	40
El modelismo, lo artificial y lo natural.....	42
II. La modularidad, el color y la iconografía de tránsito .....	47
Modularidad.....	47
Color .....	53
Iconografía de tránsito .....	59
III. OBRAS Y PROYECTOS.....	62
Conos: Límites Danzantes .....	63
Baldosas: Playground, Re-Imaginar el camino .....	73
Bosque perimetral: Jugar con los cierres, apropiarse de los cierres, construir con los cierres.....	86
IV. Planos de montaje: Un paseo por Crayola City.....	98
Referencias bibliográficas.....	102

*A Francisco Brugnoli Bailoni, mi maestro y mentor.*

*Gracias por enseñarme a ver el mundo de otra forma y de entender que todas las cosas pueden ser otras si se miran con detención. Por volver a enseñarme a jugar y asombrarme de todas las cosas a mi alrededor. También por todas aquellas conversaciones largas en donde partíamos de un tema y divagábamos hacia la estratósfera. Gracias por siempre confiar en mí y ser mi más fiel crítico.*

*Hasta siempre maestro, gracias muchas.*

## **Agradecimientos**

A mi padre, por mostrarme el mundo a través del prisma de lo sensible, lo armable y lo construible. Por acompañarme siempre en las más extravagantes de mis ideas creyendo siempre en mi visión y sensibilidad. También por todas aquellas madrugadas trabajando juntos, y por muchas más.

A mi madre, por siempre confiar en mis capacidades siendo un pilar de apoyo emocional fundamental. Por siempre recalcarme que las cosas siempre saldrán bien si se hacen con afecto y sinceridad.

A Cristian, por siempre creer en mí y por apoyarme siempre en mis proyectos. Gracias por todas aquellas conversaciones largas en donde a veces encontrábamos conexiones entre tu mundo y el mío. Por estar siempre a mi lado como compañero y confidente.

A Camila y Jessica, mis queridas maestras que, con compromiso, generosidad y afecto me compartieron el amor por el maravilloso mundo de la matricería y el vaciado. Por siempre estar ahí para conversar y compartir nuestras pasiones y proyectos. Por ser mis referentes. Gracias por mostrarme este mundo, por creer en mis proyectos y por brindarme la mejor de las compañías. Espero nos sigamos encontrando en este hermoso universo siempre.

A Ignacio Ruano, Joaquín Hidalgo, Pablo Vallejos y Felipe Muñoz. El mejor equipo que alguien podría querer. Les agradezco su compromiso, compañía y motivación. Por siempre llevar su apoyo en mis procesos más allá. Por todas esas jornadas en el galpón escuchando música y teniendo recreos de pingpong tan necesarios. Gracias por ser colegas y también excelentes artistas, creadores y docentes. Por más proyectos en conjunto.

A María de los Ángeles, por ser mi guía y mentora. Por acompañarme en este bello y extenso proceso potenciando de manera enfática mis proyectos, siempre de manera crítica y comprometida. Por mostrarme desde el primer año de mi carrera el hermoso mundo de la



escultura y el volumen, y también, los diálogos entre la arquitectura y el arte; mis dos pasiones.

A Camila Caris Seguel, por ser mi referente en el arte desde que soy pequeña. Confidente y compañera. Gracias por motivarme siempre a seguir mis sueños más excéntricos. Por siempre juntas como “primas” y como artistas.

A Nur, por ser mi hermana escogida y por ser una compañía invaluable en la universidad y en la vida. Agradezco tu amistad y apoyo infinitamente.

Por último, agradezco profundamente a las amistades que me trajo la universidad. Sebastián, Casandra, Fernanda, María Ignacia, Cristóbal, Vanessa, José, Martín, Victoria y Natalia. Sin ustedes mi pasada por la universidad no hubiese sido una instancia tan hermosa. Los quiero infinito.

## **Antecedentes:**

Hacer un acto de memoria, una mirada hacia atrás tanto de mi pasado más lejano como más cercano significa para mí un ejercicio táctil. Los acercamientos a mi entorno y a los objetos que lo componen, desde que tengo memoria, fueron encuentros minuciosos, casi científicos. El encuentro táctil con los objetos que me rodean fueron y son una obsesión que me sigue hasta el día de hoy. Hay patrones, materialidades y colores que me acompañan y que puedo recordarlos como si los sostuviera en la mano, como si pudiera sentir su textura, temperatura y también, en muchos casos recordar su olor. Rememoro las vetas de la madera de las escaleras de la segunda casa en que viví, que se funden con el recuerdo de mi primera casita de muñecas (Fig. 1 y 2), quizás por aquel olor y suavidad tan característica de esa madera tan trabajada y lisa de los pequeños utensilios que la decoraban. Esos recuerdos son tan palpables que ir tras esas sensaciones y de alguna forma buscar evocar esos momentos sensoriales, se ha transformado en una especie de manía.



Fig. 1

Fotografía de la autora en su casa de muñecas. Del archivo fotográfico de Juan Pablo Hess (2004)



Fig. 2

Fotografía de la autora en su casa de muñecas. Del archivo fotográfico de Juan Pablo Hess (2004)

Recordar significa para mí activar de manera indisociable el tacto, ya que es este el sentido primordial para acercarme a mi entorno, sentido que desencadena la reminiscencia de las cosas que observé, escuché y saboreé. La obsesión de ir tras mis sentidos y gatillar sensaciones que mi cuerpo recuerda hace que la más simple y cotidiana de las tareas sea un eventual encuentro con un universo sensible que puede llevarme hasta el más lejano y específico de los recuerdos. Es por esto que me gusta pensar en la memoria de la piel, en la capacidad que tiene este órgano para recordar, evocar y desear, que, en combinación con la visión, se complementan resultándome una experiencia sumamente íntima, dinámica y plástica.

Al reflexionar en torno a la piel y la visión, como permeantes/enlaces directos con el entorno que me rodea, pienso en los escenarios en los cuales más estimulados y entrelazados se ven estos dos sentidos. Puedo observar, pero ¿cuánto de eso observado guardo? ¿Cuánto de eso que observo puede colarse por mi piel? Cada salida a caminar es un ejercicio de probar cuánto del entorno puedo palpar, puedo sentir y puedo atesorar. Por esto tiendo a pensar que todos los encuentros que tengo con mi entorno son encuentros “tacto-espaciales” y “tacto-

visuales”, como si se tratara de poder agarrar todo aquello que voy observando y guardarlo en mi cabeza para después recorrerlo con detención. Si bien, todos los sentidos permiten imaginar a través de ellos, ya sea motivados por la memoria o por la fantasía, pareciera que el tacto ingresa en la imaginación con un carácter más afectuoso y afectivo en tanto nos permite relacionarlo más directamente con interacciones amables como el abrazar, el acariciar, la suavidad, etc. Me interesa pensar las relaciones con los objetos y con el espacio a partir de la búsqueda de aquellas relaciones corporales y afectivas, de detenernos en la dimensión plástica y blanda de lo que nos rodea e ir encontrando espacios comunes entre el cuerpo y el universo de los objetos. Encuentro una especial belleza en la “medida del cuerpo” para percibir las cosas, en tanto es a través del cuerpo donde nos medimos con otros, medimos en relación a nuestro espacio, a la gente que nos rodea y, además, construimos en función de la misma.

¿De qué manera puedo hacer de estas experiencias tacto-visuales perdurables y significativas en un entorno que pareciera estar en constante obra y en constante demolición?

Usar como recurso principal la memoria de mi piel, de mi cuerpo como si se tratase de la más fiable de mis herramientas hace que pueda encontrarme nuevamente con aquellas experiencias minuciosas con el espacio; hace que de alguna forma todo lo que peligra ser ajeno vuelva a ser propio. El contacto con la ciudad es un constante tira y afloja de todas las experiencias subjetivas que nuestro cuerpo lleva consigo. Estamos constantemente definiéndonos a través del espacio y contexto al que nos vemos expuestos.

Entonces, ¿Cómo puedo acercarme al paisaje urbano de manera más háptica y sensible?

Rescato como parte importante del acercamiento para abordar las preguntas que me hago la fijación por los elementos constructivos o propios de la construcción. Preguntarme cómo se construye, desarma o muta la ciudad alimenta la obsesión que tengo de entender de manera plástica y desglosada mi entorno, y me hace sentir parte del transcurso del tiempo y del espacio en el que habito. La mirada hacia este tipo de procesos viene dada en gran parte porque desde pequeña me vi expuesta a este universo por el trabajo de mi padre como

arquitecto (Fig.3); como pequeña espectadora estuve inmersa en el mundo y las implicancias de levantar y pensar estructuras, desde su diseño hasta la puesta en acción en terreno.



Fig.3

Mi padre en obra. Fotografía del archivo fotográfico de Juan Pablo Hess (2000)

En esas instancias aprendí con él muchas cosas que en ese entonces me parecían muy graciosas y triviales. Recuerdo con ternura una vez que subíamos una escalera y mi padre me contaba que las escaleras debían tener una medida específica para que sean cómodas de subir y bajar, y que tan solo unos centímetros más o menos en ellas podían terminar en un tropiezo; ahora no subo escalera ajena sin un detenido palpar de mis pies. Esa mirada sensible y activa, y la puesta en valor de cada cosa que me rodea despertó en mí ver una posibilidad en que todo aquello que observo es un mundo en sí mismo; y que soy parte de ese universo, que convivo con ese universo. Valoro todas nuestras conversaciones desinteresadas en torno al mirar detenidamente los objetos y su funcionalidad; cómo un apoyabrazos es la perfecta superficie y extensión para un codo. O también, todas aquellas veces que construimos pequeñas casitas de cajas, o fuertes de fardos que encontrábamos en las vacaciones en el sur (Fig. 4). Atesoro siempre haber participado en todos aquellos trabajos en casa en los que



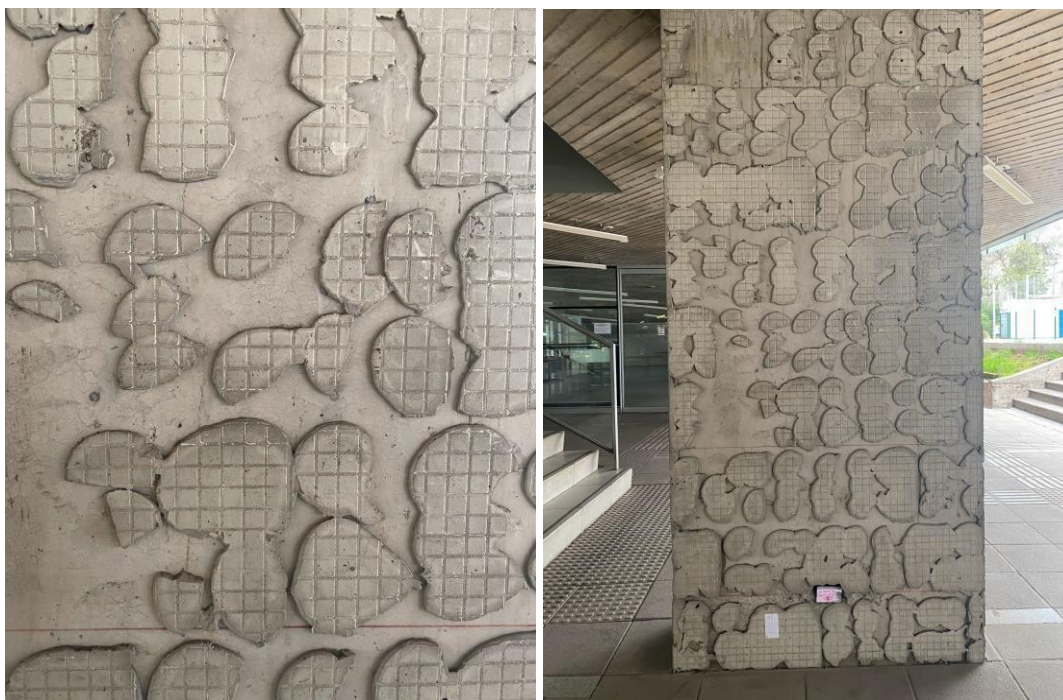
siempre tuve la oportunidad de meter un poco las manos, de sentir los materiales y entender de maneras muy cercanas su anatomía.



Fig. 4

Amanda Hess, Juan Pablo Hess y Javiera Hess, en unos de los fuertes de fardos que construimos en el sur. Archivo fotográfico de Juan Pablo Hess (2006)

Ejercitar una plástica al entorno moldeó en mí un interés muy grande por la manera en que nos relacionamos como cuerpo con todo aquello que nos rodea, pero también me hizo preguntarme ¿Cómo generar encuentros más poéticos entre el universo de objetos y estructuras del entorno que habito con mi experiencia subjetiva? o, ¿cómo integrar de manera significativa el universo de objetos y estructuras de la calle/urbe con mi experiencia sensible en el mundo? La mirada que comencé a posar sobre los procesos constructivos de mi entorno me permitió ir percibiendo la ciudad de manera desglosada, anatómica. Asimismo, observar cada objeto y cada superficie que recorro y que se cuele por mi mirada, desarmarla en mi cabeza y tocarla con la vista me permite pensar en un tiempo que pasa más lento, me permite habitar un entorno que se resiste a ser atrapado por mi piel y sentidos.



Fotografías pilares de concreto Campus Juan Gómez Millas, Universidad de Chile. Fotografía de la autora (2022)

Mirar de manera minuciosa el entorno y los objetos que me rodean, tener una consciencia a flor de piel de cada cosa con la que mi cuerpo entra en contacto, también supuso para mi yo adulta comprender que los encuentros entre el arte, el diseño y la arquitectura podrían decantar aún más la inquietud del desglose plástico y sensible del entorno en el que habito. En ese sentido, una comprensión activa y sensorialmente estimulada de cómo se proyecta cada elemento del espacio, trae consigo la posibilidad de darle un sentido al lugar que uno tiene en el mundo, y en palabras del arquitecto Juhani Pallasmaa (2014), con el que he encontrado una voz para describir la inquietud de “tocar el mundo”, las imágenes del campo sensorial vendrían a alimentar la imaginación, pero también a activar las imágenes de la memoria y las de los sueños.

En torno a los acercamientos al mundo de la arquitectura que me abrió mi padre, pienso de la misma manera en las experiencias tempranas de juego que tuve cuando pequeña. El conocimiento a través del tacto y la “confianza en la mano” que puse a prueba durante mi vida me hacen pensar en algo así como una memoria material; una herramienta que me ayuda a asociar todo aquello que veo con experiencias corporales que tuve y que de alguna u otra

forma fueron significativas en el proceso de conocer mi entorno. Estas experiencias hápticas y lúdicas me hacen encontrar una correspondencia con las inquietudes de cómo poder acercarme de manera más significativa a mi entorno. El asombro genuino y el descubrimiento constante que tenía de niña me hacen querer retornar a la sensación de un entorno que atraviesa mis sentidos en cámara lenta y detenida. La percepción espacial que recuerdo de mi infancia traducida en los juegos era plástica, desinteresada y con el factor de asombro siempre encendido.



La autora ayudando a lavar el auto. Del archivo fotográfico de Juan Pablo Hess (2005)

“El arte y la arquitectura nos devuelven a los orígenes del lenguaje, a la maravilla y el asombro originarios de cuando nos topamos con lo imprevisto. (...) Tocamos las cosas y captamos su esencia antes de ser capaces de hablar sobre ellas” (Pallasmaa, 2012, p. 38). Los acercamientos lúdicos al entorno de cuando era niña, sin pretensión funcional pero con una seriedad absoluta, me reconfortan como posible estrategia para volver a encontrarme constantemente con el espacio que me rodea; me hacen pensar que sí existe la posibilidad de hacer mi experiencia en la urbe una más lenta y poética. Las operaciones lúdicas con el entorno además de hacer del tiempo uno más lento y subjetivo, permiten adueñarse de porciones de lo recorrido, hacen partícipe al cuerpo y, por ende, abren la posibilidad de



proyectar nuestra imaginación sobre lo que está establecido como concreto; hacen que podamos encontrar nuestro ser en cualquier espacio con el que nos relacionamos. No olvidaré jamás aquella reflexión acerca del juego que hizo alguna vez mi querido maestro Francisco Brugnoli: “El juego es algo muy serio como para dejárselo solo a los niños”, y es que en realidad el juego ha sido para mí una herramienta crucial para volver a comprender la plasticidad de las cosas que me rodean. El juego es un proyecto y una actitud vital que permite conectar mi mundo imaginativo interior, mi cuerpo y mi entorno.

En esta memoria intento esclarecer parte de mis inquietudes en torno a la observación minuciosa y táctil. Más que resolver muchas de las preguntas que hago intento dar un marco de reflexiones con anécdotas que me han acercado hacia esas preguntas. Como expresa en párrafos más íntimos el arquitecto Juhani Pallasmaa (2012), esta introducción es una suerte de “apretón de manos” para adentrarse en mi proceso creativo y mis observaciones, es una suerte de contexto con el que me es importante comenzar para luego desglosar con más diligencia y aprehensión muchos de los conceptos que nombré rápidamente en esta especie de prefacio. Me gustaría cerrar con aquel empujón que me hizo comenzar esta investigación, que es el descubrir que existe la posibilidad de encontrar las maneras de vivir proyectando, deteniéndose, tocando y reimaginando cada relación que se tiene con el entorno, como decía Brugnoli (2023) “Hay un placer en jugar con la masa”. Creo que el tiempo puede ser más lento y poético una vez que se ve con ese prisma.



El profesor Francisco Brugnoli Bailoni en el taller 16

Fotografía de Paula Coñoepan (abril del 2022)

## **Paisaje Urbano**

### Definición de Paisaje

Paisaje: 1. m. Parte de un territorio que puede ser observada desde un determinado lugar. (Real Academia Española (RAE), 2006)

Como primera aproximación al lugar en donde me sitúo para pensar mi búsqueda me parece oportuno comenzar por el desglose del concepto paisaje urbano. En primer lugar, a partir de la definición de diccionario de la palabra paisaje, me gustaría detenerme en que puede ser observado desde un lugar definido. De esta manera aproximarse al concepto de paisaje ya viene permeado por el observador, los ojos que se posan sobre determinado territorio, por lo que la misma definición se articula a partir de la entidad que experimenta dicho paisaje. También, un mismo paisaje puede ser observado de diferentes perspectivas, y digo esto porque es de mi interés ir acercándome a la subjetividad de experimentar un paisaje, y en mi caso, el paisaje urbano.

Al incluir a un observador, o un ojo que colabora con los demás sentidos como plantea Pallasmaa (2014), es tratar con un concepto que necesariamente tiene que atenderse mediante los sentidos y el cuerpo. Rodríguez (2007) comprende el paisaje urbano como el resultado de una configuración espacio temporal en donde se funden los espacios naturales con la acción humana, en donde la última tendría predominio, porque además de ser nosotros los que experimentamos el paisaje urbano, también lo planificamos y construimos. Tanto la estructura física del espacio que habitamos como la imagen de esta misma tiene al cuerpo como factor principal; el cuerpo es un lugar de referencia, memoria, imaginación e integración (Pallasmaa, 2014) y por esta misma razón la experiencia de la urbe es subjetiva para cada persona que la habita y la recorre.

Me es de interés reflexionar en qué características hacen de un paisaje uno urbano por más obvio que pueda sonar, y también qué efecto tienen dichas características en la experiencia que se tiene al percibir este paisaje. Las ciudades urbanas tienen como principal característica una naturaleza paisajística inestable y de una estructura física cambiante en función tanto de la producción, flujo, crecimiento demográfico, entre otros fenómenos. La ciudad y sus vertiginosos cambios me interesan en la medida en que comencé a notar que no eran

fenómenos que solo afectan la imagen física del paisaje, o más bien, que esos mismos cambios físicos afectan también las maneras en que percibo la ciudad y la imagen que tengo de esta.

He vivido siempre en la ciudad de Santiago y las preguntas por aprehender lo observado se vuelven aún más inquietantes, por lo que tener conciencia del cuerpo en simbiosis con el entorno y sus formas me parece una actitud imperante. Entendiendo las reflexiones de Pallasmaa (2014), el cuerpo es un centro de integración que es indisociable de su contexto y experiencias con el mismo; el cuerpo integra todas aquellas sensaciones desde nuestra edad más temprana para así ir informándose y redefiniendo todos aquellos encuentros con nuestro espacio. No existe cuerpo sin su relación subjetiva con el entorno, con el domicilio, con el hogar. Pero es también la consciencia de nuestro cuerpo y piel, esa certeza de fiar en este órgano y su memoria, la que hace más ameno habitar un entorno que poco a poco quiere, a mi juicio, hacernos ajenos a su sistema.

Ha sido difícil empeñarme en palpar un paisaje que pelagra constantemente el cambio. Esta dificultad me ha hecho reflexionar que el espacio y paisaje urbano lo analizo como una extensión de mi hogar, y la inquietud por desglosarlo y poder atesorarlo viene de alguna forma a intentar resistirse a la naturaleza efímera que impone la urbe. Pienso mucho en las reflexiones de Bachelard (2012) en torno a la imagen del hogar, en especial cuando habla de que todo espacio realmente habitado lleva como esencia la noción de casa, por lo que en este sentido tengo un anhelo de poder hacer del paisaje y espacio urbano un territorio en donde pueda extender aquellas relaciones íntimas que se tienen al rememorar las imágenes del hogar, y de esta misma forma tensionarlas con la naturaleza voluble de la urbe. En esta línea, me es importante atender que el paisaje urbano va más allá de lo observado, ya que por este mismo paisaje se cuelan las experiencias, nociones afectivas y sensoriales que nuestro cuerpo capta, recuerda y anhela. Identificar la importancia de habitar la urbe de manera multisensorial vendría a alimentar y a traer calma a perder la imagen del lugar en donde habito; integrar a la memoria de mi cuerpo y de mi piel me hace pensar en que este paisaje efímero tiene la posibilidad de permanecer por más cambiante que pueda ser.

Creo acertado traer a colación un proyecto que realicé el año pasado titulado “Estructura para armar lo recorrido” (Fig.5 y 6). Proyecto que aborda preguntas como: ¿Dónde deposito mi recorrido?, que ahora formularía en ¿En qué estructuras puedo fiar la memoria de mi hogar/mi barrio? En torno a la pregunta originaria indagué en las partes de mi recorrido cotidiano que no gozaban de mi atención: cada cavidad pequeña del suelo, los pequeños microespacios que generalmente pisamos, que pertenecen a las cosas que se ven, pero no se observan, no se perciben. Llegué a que el conjunto de estos pequeños microespacios podría generar una cartografía de mi recorrido de la que yo pudiese fiarme, paisajes que no gozan del interés particular de nadie, viendo la oportunidad de apropiarme de ellos. De esta manera, generé una suerte de inventario de pedazos de suelo que se asimilaban a un chicle pisado que, además, funcionaban como una matriz del fragmento de suelo escogido. La fluidez del material permitía obtener una copia fiel del terreno, y la misma viscosidad generaba un flujo que le daba un toque de azar a la copia. La idea de utilizar el negativo y, por ende, la matriz, jugaba con la posibilidad de poder reproducir y volver al volumen original del microespacio copiado; volver de manera infinita al espacio recorrido. Acompañado con imágenes de las construcciones pertenecientes a mi calle, un soporte de carácter modular y de materialidades provenientes de la construcción, esta cartografía parecía pretender atarse sin lograrlo, ya que en conjunto eran piezas de un puzle completamente subjetivo, era una cartografía que rescataba el carácter más háptico de la experiencia de caminar por mi calle y por mi barrio. Este proyecto fue una puerta de entrada a muchas otras preguntas en torno a las formas que toma en paisaje urbano y cómo nos relacionamos con el mismo. Como menciono en el comienzo de este apartado, para mí, la experiencia del paisaje urbano viene permeada indisolublemente de la experiencia corporal con el espacio, con los sentidos. Para mí la experiencia de la ciudad es una experiencia multisensorial, y me parece importante en mi búsqueda preguntarme de qué formas se pueden estimular los sentidos de una manera significativa al momento de experimentar la urbe.

Continuando la reflexión que decanta a partir de lo que fue pensar “Estructura para armar lo recorrido”, es importante volver a algunas preguntas que me hago en los antecedentes en torno a la búsqueda de formas de habitar la urbe y el espacio de manera significativa y poética. La tarea de pensar esta búsqueda es inseparable de los efectos que producen tanto

la estructura física de la ciudad, por lo que detenerse a considerar cómo se construye y se piensa el paisaje urbano es un buen punto de partida para volver a mirar con aprehensión todo aquello que nos rodea. De cierta forma volver a mirar con detención todos aquellos elementos que constituyen el “telón de fondo” de nuestro espacio abre la posibilidad de otorgarles nuevamente la oportunidad para una experiencia tanto plástica como corporal a esos elementos, además de volver a dotarlas de un significado



Fig. 5

Fotografía tomada por la autora de la obra *Estructura para armar lo recorrido* (2023)



Fig. 6 Fotografía tomada por la autora de la obra *Estructura para armar lo recorrido* (2023)

y un lugar en el mosaico urbano. Cuando observo el paisaje urbano que me rodea, me es difícil no pensar en las maneras en que fue diseñado, planeado y construido; una reflexión que me lleva directamente a meditar en torno a la relación entre el objeto con el contexto en el que está situado. El entorno urbano es construido por un cuerpo que también lo experimenta, por lo que me resulta en ocasiones paradójico encontrarme frente a espacios y objetos que parecieran no haber sido diseñados por y para un cuerpo. Es paradójico en la medida en que, si la estimulación consciente de mis sentidos al experimentar la urbe podrían alimentar la experiencia e imagen afectiva/poética que tengo de la ciudad, ¿Cómo hacerlo en un entorno que se resiste desde su planificación, diseño y construcción a ser atrapado por mis sentidos? Creo que gran parte de la pregunta del por qué sucede esto es que la noción de afecto y contexto en la arquitectura y urbanismo contemporáneo no es una consideración crucial al momento de pensar la ciudad. Se ha racionalizado de manera cartesiana el paisaje, como si se viera constantemente el espacio por un lente macro y veloz (muy propio de la era tecnológica en la que nos encontramos), quitándole importancia a aquellas microestructuras que son en mi parecer las que dialogan de manera más cercana con el cuerpo y con los sentidos. La ciudad urbana contemporánea, como plantea Pallasmaa (2014), es cada vez más

la ciudad del ojo, una ciudad que desprende al observador de la relación sensible con su entorno mediante la priorización de arquitecturas utilitarias y de flujo, que pese a estar diseñadas para un cuerpo no se piensan para que éste permanezca en ellas.

La ciudad actual, sus construcciones y planificaciones, carecen de la noción de afecto tanto del proyectista como del habitante. Este último sufre la consecuencia de una arquitectura que no está pensada para penetrar en sus sentidos ni mucho menos estimularlos, ya que la racionalización del paisaje urbano comprende también la primacía de un flujo constante y rápido. En ese sentido un posible vuelco a experimentar y habitar una ciudad de manera significativa, sensible y afectiva, podría ser el ejercicio de volver a mirar de manera desglosada los elementos que constituyen el mosaico urbano; volver a otorgarles un momento de detención. Hablar de mosaico urbano me permite concebirlo como un paisaje y un espacio que reúne muchas piezas para llegar a su totalidad, siendo cada una de estas piezas de suma importancia para percibirlo a cabalidad, pudiendo así empaparse de la presencia de cada una de sus estructuras y gozar de los encuentros con estas mismas, como también abrir la posibilidad de reimaginarlas y reubicarlas. Sin embargo, encuentro un interés muy grande en las microarquitecturas<sup>1</sup> que componen este cosmos urbano; hay una relación cotidiana con estos elementos que me llevan a reflexionar que la comprensión de la relevancia de su presencia en el espacio es esencial para poder hacerse una imagen significativa y perdurable de un total. Observar las microarquitecturas del paisaje urbano me hace humanizar el habitar en la urbe, y es que estas estructuras de carácter funcional, efímero y en ocasiones móviles no son solo estructuras inertes, sino que están intrínsecamente ligadas a experiencias sensoriales y emocionales del habitante.

Aquellos pequeños espacios y elementos que, como mencionaba antes, constituyen parte de un paisaje urbano en el que prima el flujo y la velocidad, no gozan de nuestra atención colándose por la más periférica de nuestras percepciones, sentidos e integración. Volver a otorgarles presencia en nuestra cotidianidad supone tanto una comprensión del carácter urbano actual como también una consciencia de este mismo y de nuestros cuerpos insertos en el flujo urbano. Nuestros cuerpos interactúan con estos elementos y entornos de manera

---

<sup>1</sup> Entiéndase microarquitectura como arquitecturas de pequeña escala o de clara naturaleza prefabricada.



única, pisamos las veredas, nos sentamos en los bancos o esperamos apoyados en un poste eléctrico. Estas interacciones físicas generan una conexión con la anatomía y la piel de la urbe, en donde el encuentro de nuestro cuerpo con el cuerpo urbano se convierte tanto en un medio de lectura del espacio como en las posibles relaciones sensibles que podemos tejer con sus superficies. Afectarse por el espacio urbano y sus elementos, sus órganos, podría ser una buena resistencia a aquel acelerado sistema urbano en el que habitamos. Tal como reflexiona Jan Gehl (2006), la salida a las calles debería ser un fin en sí mismo, y las ciudades deberían considerar a su habitante como protagonista de la ciudad en donde todo proyecto es el último eslabón para considerar al momento de pensar la ciudad; la real poesía está en las interacciones significativas tanto entre habitantes como entre estructuras.

Dicho esto, encontrarse inmersa en el paisaje urbano supone hacer un trabajo de despiece de todos sus elementos, es ir indagando el valor táctil de este inmenso cuerpo que nos acompaña como escenario.

Hacer un despiece lleva consigo tanto la consciencia e inventario del espacio que habitamos como subrayar la temporalidad y versatilidad que caracteriza a la ciudad urbana contemporánea; un lienzo en constante obra y mutación que refleja el paso del tiempo y nos sitúa identitariamente en el mundo. Observar los elementos que lo componen, las cualidades que tienen y su función permite reimaginar y apropiarnos de todas aquellas cosas que nuestra mirada atrapa y nuestro cuerpo absorbe e integra, el valor del paisaje urbano está en la complejidad de su narrativa, su imagen volátil e impredecible, es un constante juego que pone a prueba nuestras capacidades de memoria y deseo. Me he asignado la tarea de jugar tal juego, e intentar palpar mi entorno buscando las formas de poder fluir con su naturaleza efímera, desarmable; hay una belleza en intentar constantemente eso.

## **La interacción y lo lúdico en el paisaje urbano**

Para poder seguir analizando las problemáticas e inquietudes que tengo en torno al espacio urbano, me parece importante detenerme a reflexionar de manera más concreta en las formas en las que interactuamos con la estructura física de este mismo o, más bien, detenerme a pensar qué tan significativas son las interacciones que tenemos con el cuerpo urbano y qué tanto afectan en la imagen que generamos de la ciudad sopesando el potencial afectivo y poético de dichos encuentros. Como en este apartado pretendo reflexionar en torno a la interacción del cuerpo propio con el cuerpo urbano, me es de importancia hacer hincapié en la estructura física de la ciudad urbana y cómo esta erige la imagen mental que tenemos de la misma. De esta forma, sin pretensión de resolver la problemática de la imagen de la ciudad, busco poner en tensión y, de manera especulativa, proponer algunas formas con las que creo posibles resistir a la naturaleza acelerada y a veces aterradora de la ciudad urbana.

### Imaginar la urbe:

Imaginar. I. TR. 1. Representar idealmente algo, inventarlo, crearlo en la imaginación. (RAE, 2006)

¿Cómo imaginar y soñar algo de naturaleza efímera?

Me gustaría adentrarme en las características que tensionan la posibilidad de soñar e imaginar la ciudad, de qué maneras actualmente lo hacemos y cuáles son los elementos que hacen más expedita la tarea de poder hacerse una imagen significativa y memorable del espacio habitado. El diseño urbano que he observado, rectilíneo, como me gusta categorizarlo, además de no dar el tiempo de ejercitar una mirada táctil y abrir las posibilidades de experimentar aquellas imágenes periféricas ricas que alimentarían las imágenes de nuestra memoria y ensoñación, reducen a cabalidad la oportunidad de tener encuentros tacto-visuales con cada uno de los elementos que componen este mosaico, resultando en encuentros superficiales y poco profundos con el espacio habitado y en mi caso, el espacio en donde he crecido.

El urbanista Jan Gehl (2006) reflexiona en torno a los efectos de una planificación urbana física en donde no se considera el flujo peatonal, en la cual se reducen las oportunidades del encuentro tanto social-afectivo entre personas como entre personas con su entorno, en donde la velocidad vendría a generar una fragmentación del espacio tiempo que el peatón experimenta al momento de salir a la calle. Diseño poco sensible y mecanizado que propone un obstáculo en la imagen que le brinda la estructura física, como en las decisiones que toma para recorrer la ciudad.

El universo de objetos que nos rodea y la relación consciente con estos mismos, son un efectivo gatillante y estimulante sensorial que despierta un universo enorme de asociaciones tanto inmediatas como pasadas, así como también imágenes y sueños del futuro, del deseo; relación que en la urbe debemos tomarnos con seriedad y determinación para estimular una poética del habitar en un espacio que nos proporciona una materia prima inestable. Tomar como recurso la imaginación me parece de importancia en tanto pueda aportar como una herramienta transformadora de la realidad, que permita involucrarnos y especular diferentes posibilidades de nuestro entorno físico.

En este sentido es importante entonces pensar en la cualidad de los objetos y la estructura física que nos rodea y, para eso, creo importante detenerse en las reflexiones de Lynch (1998) en torno al concepto de la “imaginabilidad” de una ciudad, concepto que me sirve en la medida que rescata las características y las importancias de la forma de los objetos y estructuras que nos rodean, la claridad de estos mismos en contraste con su contexto/fondo y cómo un análisis detenido al vigor de su diseño podría despertar en nuestra mente un recurso perdurable al momento de pensar la imagen de la ciudad. De esta forma, fijar la atención desde los objetos más abarcables, las microarquitecturas, podría servir de recurso para entender como engranaje de un gran sistema todos aquellos objetos con los que nuestro cuerpo se encuentra e interactúa, otorgándoles una puesta en valor y al mismo tiempo haciendo el ejercicio de detener el flujo en un espacio-tiempo que se opone a esta meticulosa tarea.

El ejercicio de calar profundo en las relaciones e interacciones con el cuerpo urbano y cómo estas mismas alimentan la capacidad de darle un escenario a nuestras ensoñaciones, memorias y anhelos me hace retornar constantemente a la idea del juego. Y es que pensar en la experiencia lúdica, en especial la que se tiene cuando se es niño, despierta en mí la posibilidad de tomar como medio el juego para enfrentarse a la liquidez del cuerpo urbano. El carácter plástico, espacial y temporal de la experiencia lúdica infantil no es muy diferente a las ideas que planteo en los apartados anteriores en torno al tacto-visual, el interés y adaptabilidad a lo imprevisto, el uso y apropiación de los recursos que se tienen a mano carga consigo la posibilidad de abstraerse por un momento de la realidad, deteniendo el tiempo y otorgando la posibilidad de dotar nuevamente de significado las cosas que nos rodean. De esta manera, esta posible actitud lúdica al enfrentarnos al entorno podría hacer que las interacciones con los objetos que componen el mosaico urbano sean mucho más íntimas y personales; relaciones libres, desinteresadas e imaginativas.

La experimentación espacial mediante un prisma lúdico me interesa como instrumento para imaginar y experimentar la urbe en tanto se potencie el carácter selectivo y la percepción a los detalles subjetivos que nos hacen sentido, que estimulan múltiples asociaciones. Una mirada lúdica del entorno podría servir como mecanismo de adaptación al dinamismo propio de la urbe, permitiendo una adaptabilidad al flujo y a la rapidez con la que se experimenta el tiempo en la ciudad. Me gusta pensar que este mecanismo de “juego” también hace viable mapear de manera más sensible nuestro entorno, haciendo de la imagen de este una más constante y reconocible para nuestros sentidos. En esta línea, la selectividad y atención al detalle del cuerpo urbano y sus elementos, en combinación con esta mirada lúdica, puede generar incluso un sentido de orientación afectivo de la ciudad, resistiendo al carácter cartesiano o “macromodular” que hace de la urbe un espacio que pareciera no abrir puertas para experiencias propias que se alineen con nuestro sentido corporal de orientación y de afectividades sensoriales placenteras; un mapa de aquellos elementos que nos llaman la atención por la capacidad que tienen de despertar sensaciones y estímulos, hace del habitar la ciudad una experiencia que no nos deja fuera de su flujo. La plasticidad nos reubica constantemente en el tiempo, nos hace sentirnos parte de un lugar, y es que justamente el dinamismo de la ciudad está exacerbado por todas aquellas experiencias corporales y

acciones que nos involucran como cuerpo a un sistema tan complejo como el urbano, por lo que de alguna forma fijarse en aquellas estructuras y elementos que están en un nivel escalar con nuestro cuerpo nos acerca de manera más inmediata a sentirnos parte de un gran engranaje, de un gran sistema.

Para mí el asunto escalar es un recurso que hay que utilizar a favor al momento de relacionarse e intentar forjar una imagen íntima de la ciudad, interactuar y jugar con nuestro espacio viene dado a mi parecer por las acciones simbióticas que realizamos sobre aquellas estructuras que constituyen nuestro entorno. La relación escalar cercana con los elementos de la urbe, la cercanía a sus superficies y la abordabilidad que pueden tener en nuestra cabeza pueden hacer más amena incluso la tarea de orientarnos por nuestro espacio, así como también la tarea de describirlo. La escala es un asunto bastante importante al momento de pensar en la interacción corporal con las cosas, más aún si el fin es generar una cercanía o una continuidad en un entorno. “(...) La escala no existe sin un observador y en tanto consecuencia de éste, depende de la perspectiva que la suscita y que moviliza aquel. La escala nunca es independiente de la intención del observador.” (Valenzuela, 2021, p. 69), en este sentido la escala vendría a hacer del encuentro con los cuerpos y objetos de nuestro entorno como un filtro o umbral que asociada al cuerpo-otro con el que nuestro propio cuerpo se encuentra, lo aprehende y dimensiona en función de generar un nexo completamente adaptado a nuestras propias dimensiones, además de ser una característica de la percepción completamente subjetiva y selectiva, que nos hace ubicarnos en un lugar en el espacio (y mundo), además de brindar la posibilidad de re-escalar el cuerpo-otro a modo de inventario objetual de nuestra mente.

Por último, para ir atando más la triada que propongo entre el espacio urbano, lo lúdico y la imagen de la ciudad, y tomando la última referencia a la importancia de la noción de escala al pensarnos en el espacio urbano y sus elementos, me gustaría retornar a la inquietud con la que inicie este apartado: ¿Cómo interactuar con un entorno que va más rápido de lo que puedo alcanzar? Siempre he creído que se puede encontrar la ternura y la fantasía incluso en los espacios y entornos que menos parecieran estimular nuestro mundo sensible, que el observar y conectarse con nuestros sentidos, con el tacto-visual especialmente puede volver la experiencia de habitar la velocidad de la urbe una plástica, pero también, brinda un

sentimiento de pertenencia y potencial a todo aquello universo de objetos con los que convivimos. Creo que estimular la experiencia lúdica y sensorial se trata de eso, de encontrar la plasticidad en el flujo, en el tiempo, y poder apropiarse de aquello, hacer que ese tiempo fluya de una manera lenta, propia. Como reflexiona la arquitecta Angelique Trachana (2011), en un entorno globalizado en donde priman las percepciones espaciales de movimiento, hay que imaginar lo urbano como todo lo imprevisto, como una posibilidad de sorpresa (o de asombro). Las interacciones lúdicas con el entorno también dotan de un significado funcional propio a los elementos de nuestro espacio, haciéndonos partícipes y permitiendo involucrarnos con aquellas cosas que parecieran no pertenecernos, nos otorga también un sentido de omnipotencia muy presente en el juego infantil, en donde la capacidad de reinventar y reimaginar las relaciones con nuestro espacio es una actitud imperante y genuina. Para sensibilizarnos y generar nexos que nos sean útiles para imaginar, soñar y recordar la urbe, es crucial entendernos como cuerpos que accionan con y sobre los elementos de nuestro espacio, y tal como reflexiona el arquitecto Pallasmaa (2016), pensar en que todas las interacciones profundas y perdurables con la arquitectura son acciones y no el objeto en sí mismo, por ende hay que pensar en todo el universo objetual que nos rodea como una invitación a interactuar y ubicarnos como cuerpo que imagina activamente las relaciones del espacio habitado.

“La casa es una cometa, la casa es un mecano, la casa es un juguete.” (Parodi, 2013, p.49)<sup>2</sup>

Y en este mismo sentido podría ser:

La ciudad es un cometa, la ciudad es un mecano, la ciudad es un juguete

---

<sup>2</sup> Del texto *Fascinación por la escala*. La autora desplaza una frase de la pareja Eames en torno a las posibilidades de transformación del espacio.

## **Lo Háptico y lo sensible: La estimulación sensorial y la alimentación del potencial fantástico y onírico de la ciudad urbana.**

Para comprender la experiencia poética y subjetiva de la ciudad que permite una relación holística entre cuerpo y espacio urbano, es importante detenerse en dimensiones que se desprenden de la experiencia háptica en la ciudad urbana. Para mí, dos de los mecanismos que hacen de la experiencia por la ciudad algo más plástico, son el juego o la consciencia de las materias lúdicas presentes en ella, y el carácter háptico que ya nos provee la superficie urbana.

De esta forma las cualidades de la materia, entorno y escala se medirían de la misma forma por nuestro tacto, vista, olfato, piel y gusto; experiencias que nos provee la arquitectura y el entorno material que vendrían a fortalecer nuestra posición en el mundo y nuestro sentido del yo (Pallasmaa, 2014). Podría decir entonces que la dimensión háptica y sensible de la urbe acentúa su carácter subjetivo en la medida que somos conscientes de que las experiencias materiales nos trasladan a aquella memoria corporal háptica que habita en nuestra piel. Por lo tanto, el acto de sensibilizarse a las superficies que constituyen el espacio significa el desarrollo de un pensamiento no simbolizado<sup>3</sup> que alimenta y despeja el camino para palpar aquellas imágenes que habitan en nuestra memoria, sueños, deseos y pensamientos más íntimos.

Ahora bien, a modo de ir siendo más descriptiva en la relación de lo háptico, lo sensible y el potencial fantástico y onírico que nos provee la urbe, creo fructífero hacer el ejercicio de describir una experiencia cotidiana de salir a la calle. Cuando salgo de mi casa, escucho el particular sonido de la puerta de entrada, al mismo tiempo que escucho ese sonido y de manera paralela, mi cuerpo entiende el peso que esa puerta tiene y el particular sonido que genera. Luego, camino en bajada por el rugoso pavimento del pasaje en donde vivo, cuidando no tropezar con los adoquines; adoquines que en otras ocasiones y cuando estoy más enérgica piso y salto en ellos de manera alternada. Tras salir del portón, que por las mañanas se ve azul y por las tardes gris, puedo imaginar instantáneamente el pequeño

---

<sup>3</sup> Con esto me refiero a un pensamiento ligado eminentemente a una experiencia estética. Más allá de los íconos y de la palabra.

recuadro de la plaza que se alcanza a ver desde la salida de mi casa, allá al fondo de la calle. Mientras camino mi mirada se posa por el cableado y por los techos de las casas y edificios que se están construyendo en mi calle constantemente, e imagino que estoy dentro de ellos, que mientras los miro puedo meterme dentro de ellos. Mientras estoy abstraída en eso tomo consciencia de que ya llegué a la esquina, lo percibo porque cambia la superficie que estoy pisando y algo en mi cuerpo me dice que levante un poco más los pies. A lo que voy con este breve relato de la experiencia de salir de mi casa, es la importancia que tienen los sentidos funcionando en conjunto al momento de pensar el paisaje. Los tiempos y las imágenes del paisaje tienen su propia dimensión. Y resulta que es difícil verbalizar una experiencia y un tiempo en donde hay tantas cosas intangibles que suceden simultáneamente, gatilladas por la plasticidad de las superficies que recorren y perciben los sentidos. La descripción concreta de la imagen del paisaje urbano no puede desprenderse de la experiencia sensorial, de la memoria y la imaginación. “Vivimos en universos de la mente donde lo material y lo mental, así como lo experimentado, lo recordado y lo imaginado, se fusionan completamente entre sí” (Pallasmaa, 2012, p. 144) y en este sentido, me interesa particularmente el universo intangible y fantástico que tantas veces permea nuestra imagen de la ciudad.

Hallo una gran importancia en comprender cómo las sensaciones y percepciones físicas interactúan con las superficies del espacio, sensaciones que creo que son la base para la estimulación de nuestro mundo poético, personal y, dentro de los que más me interesan; el fantástico y onírico. Siempre reflexiono acerca de que la ciudad es diferente para todos, ya que las percepciones sensoriales inspiran diferentes asociaciones que tienen que ver con el universo personal de cada persona, que pertenecen a los sueños o a las memorias de cada persona; y a veces es linda la coincidencia de la ciudad de una persona con otra. Mi interés por el potencial háptico de la ciudad está estrechamente relacionado con las capacidades que este mismo tiene para alimentar el mundo fantástico y especulativo de las personas, de generar encuentros, de pensar en una ciudad que aparezca en los sueños; una ciudad disponible y abierta para hacerme parte de su dinamismo.

Creo que la ciudad percibida adquiere trascendencia en tanto seamos capaces de abrirle paso a todas esas sensaciones de cercanía corporal; aquella dimensión háptica que estimula la



construcción constante de las imágenes que tenemos de nuestro espacio. Una ciudad que acoge el sueño, la fantasía y el recuerdo es aquella que habita en nosotros. “Tenemos una capacidad innata para recordar e imaginar lugares. La percepción, la memoria y la imaginación se encuentran en constante interacción; el dominio de nuestro presente se funde con imágenes de nuestra memoria y de nuestra fantasía.” (Pallasmaa, 2016, p. 53); la ciudad habitada, soñada y percibida está constantemente en construcción, y habitarla de manera multisensorial puede potenciar la capacidad que tenemos de re-imaginarla y re-construirla constantemente porque gatilla un universo constante de estímulos que están directamente conectados a nuestro mundo intangible.

A modo de ir concluyendo este apartado, me gustaría reflexionar en torno a un referente que me hace sentido en torno a el potencial háptico de la ciudad urbana, y cómo comprender el vigor y las posibilidades que nos brindan las estructuras ya existentes de las ciudades urbanas. El arquitecto Aldo Van Eyck, propuso un ejemplo de reimaginación de espacios industriales, abandonados o en desuso para la construcción de plazas infantiles (Fig.6 y 7). Esta operación me interesa ya que permite darles continuidad y coherencia a lugares concurridos por los habitantes, integra material y sensiblemente los espacios y los transforma haciéndolos trascender sin que pierdan su esencia. Con materialidades provenientes de la industria pesada y lógicas modulares, el arquitecto trabaja con lugares de los vecindarios y periferias holandesas transformándolos en lugares de gran valor tanto estético como poético, ya que se reconfiguran las relaciones que se tenían con el lugar manteniendo la ubicación y algunas de las materialidades. Este ejemplo me parece de gran significación ya que destaca la importancia de las relaciones sensibles con las superficies y volúmenes preexistentes en la ciudad<sup>4</sup> y al mismo tiempo abre la puerta a especular una ciudad que puede acoger las fantasías de sus habitantes; una ciudad viva y habitada que alberga la memoria, el presente y los sueños de la gente y que considera la importancia de la experiencia lúdica y afectiva. La ciudad está en constante construcción, y si se siente con atención podemos abrirle paso a dotarla siempre de nuevos significados y depositar nuestras propias fantasías.

---

<sup>4</sup> A raíz de este ejemplo, creo importante hacer énfasis en la preservación y respeto por la historia material de un lugar. Carácter que aporta en dotar tanto de imaginabilidad como de continuidad a los espacios, haciéndolos trascender en el tiempo.



Fig.6

Parque de Aldo Van Eyck en Zaanhof (1948). Disponible en Yale University Press.



Fig. 7

Parque de Aldo Van Eyck en Sumatraplantsoen en Amsterdam oeste (1965). Disponible en Yale University Press.

## **Crayola City**

¿Qué es Crayola City?

Crayola City es una ciudad imaginada y anhelada que comencé a pensar a partir de observaciones detenidas a mi recorrido cotidiano en las cuales me puse como foco reflexionar en cómo los elementos que constituyen aquel recorrido afectan en la imagen que tengo de la ciudad. En estas observaciones, le fui tomando el peso al dinamismo de la ciudad en la que habito, a su flujo y a su movimiento, pero, por sobre todo, a la influencia que tienen ciertos elementos tanto en nuestro recorrido físico-geográfico de la urbe, como en la imagen posterior que nos hacemos de nuestro entorno. Las observaciones a los elementos de gran escala y permanentes de la ciudad me sirvió en la medida que pude sopesar aquellos que contrastan por su carácter transitorio, y son estos últimos los que cautivaron mi mirada, ya que son estos los que me interesan al momento de pensar en el dinamismo propio de una ciudad<sup>5</sup>.

De esta manera, mis reflexiones comenzaron a posarse en las maneras de hacer mi recorrido por la ciudad más plástico, más lento y, al mismo tiempo, más poético. En este sentido, pensar las formas de hacerse parte del dinamismo de la ciudad se volvió mi principal inquietud. Conectar mi propio proyecto de ciudad, aquella ciudad que mezcla mi memoria, mis sueños y mis expectativas, me pareció un método en el que podría volver a dotar de afecto este cuerpo urbano que fluye de manera tan acelerada y en el que a momentos siento que me deja fuera del mismo. Haciendo correspondencia con el juego infantil, y los primeros acercamientos con el espacio que tuve cuando era niña, comencé a proponerlo con los elementos de mi recorrido, encuentros minuciosos, anatómicos y sensibles que permitieron volver a un asombro genuino y al mismo tiempo, dándole la posibilidad de permanecer a aquellos elementos transitorios que se cuelan por la más periférica de nuestras miradas. Pensar en el juego y el acercamiento sensible a los objetos de nuestro entorno, significa para mí aprehenderse de ellos con todos nuestros sentidos, de entenderlos y conocer su verdad, sólo así pueden permanecer en nuestra memoria y estimular una imagen rica que alimente

---

<sup>5</sup> Incluso por temas prácticos, son justamente los elementos de menor envergadura aquellos más probablemente transformables, movibles, eliminables o cambiables por otros.

nuestro sentido de pertenencia a un lugar, lugar que acoja todo nuestro pasado, presente y futuro.

De este modo Crayola City es una propuesta de una ciudad fantástica luego de reconocer una suerte de dificultad de establecer acercamientos sensibles personales en un contexto voluble. Este proyecto es el ejercicio de trazar la ciudad que habito, recuerdo y sueño (la ciudad de mi ensueño), tomando elementos del mobiliario público y transformándolos mediante operaciones de traslado material, de color y forma, descontextualizándolos de su funcionalidad para analizar su potencial estético, poético y lúdico, tal como si estuviese diseñando una ciudad cuando era pequeña.

En cuanto al nombre, me apropio del objeto crayón, tanto como un instrumento asociado a la infancia, pero también como dispositivo que constituye parte de los primeros ejercicios de expresión artística, proyección de la subjetividad y de pensamientos que se tiene de niño. Asimismo, me inspiro en los slogans que la marca de crayones “Crayola” ha tenido en el tiempo como por ejemplo “Everything imaginable”, “Make-Play”, “The power of creativity”, entre otros.

## **I. ON THE MAKING:**

### **Observar:**

Como primera instancia de proyecto comencé por reunir ciertos elementos del mobiliario urbano con los que me encontraba más frecuentemente en mi recorrido. Dentro de estos elementos predominaron el mobiliario de hormigón y elementos propios del tránsito de los cuales identifiqué como primera característica formal su índole modular y de clara producción serial. Este reconocimiento fue de mi particular interés debido a que corresponde bastante con las lógicas que me interesan en torno a los juegos armables infantiles y aquellos juguetes que use en mi infancia que constan de piezas similares y construibles para formar su totalidad. Así, conecté las primeras ideas que me hacían sentido en cuanto al potencial lúdico de la ciudad, el nexa con mi propia subjetividad y la posibilidad de hacer del espacio en el que habito uno que se encuentre más cercano a mi imaginario y del que pueda hacerme participe de forma material.

Empecé a hallar cierta fascinación e interés por todos aquellos elementos que constituían parte del escenario urbano que, debido a su envergadura y su posibilidad de ser transportados y movidos, peligraban su permanencia en los lugares, y que están pensados para no permanecer. La modularidad se empezó a transformar en un recurso en el que pude hacer la correspondencia formal tanto con las lógicas de armar y desarmar que me interesan de los juguetes infantiles y del carácter construible de un objeto; como también tensionar mi preocupación por el flujo físico que sufre la ciudad, en donde estos elementos son justamente los más probablemente transformables, mutables y cambiables por otros. De esta manera me propuse la tarea de detenerme a pensar en estos objetos, de cierta forma aislarlos por un momento para analizar su diseño, su utilidad y sus dimensiones; tarea que al mismo tiempo logró que estos objetos comenzaran a aparecer más, a contrastar más en mi recorrido.



Procesos constructivos en mi recorrido cotidiano. Fotografías de la autora (2023)

Por otro lado, estas mismas características modulares que se repetían en mi campo de observación, las comencé a relacionar directamente con los procesos constructivos de la ciudad, o más bien, me di cuenta de que gran parte de los elementos de los que está

constituida la superficie urbana son elementos modulares. Por consiguiente, agregué a mi interés investigativo el proceso constructivo, la obra (la construcción), y por sobre todo, a todos aquellos elementos que son parte del desglose y desarrollo de una estructura mayor; que son parte de un sistema mayor. Cada vez me convencía más de que habitamos un gran mosaico, puzle o juego de piezas, en el cual se pueden agregar, quitar, mover o manipular cada una de ellas.

Asimismo, e investigando más sobre las relaciones entre el espacio, lo constructivo y el juego, me fui encontrando con obras que reflexionaban en torno a aspectos similares. Dentro de las que más me cautivaron está “Carton City” (Fig. 11 y 12) y “The Toy” (Fig.13 y 14) de Charles y Ray Eames y, el que sin duda atesoré como referente principal de mi proceso fue el “Bauhaus Bauspiel” de Alma Siedhoff-Buscher (Fig.8, 9 y 10).

Ambas obras tienen como característica principal el uso de estructuras modulares; son juegos armables que permiten experimentar al usuario diferentes posibilidades de forma a partir del mismo juego. Los dos trabajos destacan la importancia de reimaginar las infinitas posibilidades que tiene un objeto, el carácter háptico y experimental de relaciones activas con el espacio y el acercamiento a materiales que se encuentran en el universo cotidiano. La premisa de Siedhoff-Buscher para el “Bauhaus Bauspiel” era otorgar a las personas la facultad de experimentar el espacio según su propio estilo, a partir de formas claras, simples y sin reglas rígidas el usuario tenía la posibilidad de armar un objeto que se ajustara a su imaginario y sus deseos. Por otro lado, la obra de los Eames me causa un particular interés en la medida en que muchos de sus objetos se desprenden de las lógicas de la producción industrial, ya sea en el carácter modular, material, las formas de producción, o todas combinadas. Me parece importante como referencia su trabajo, ya que hacer el puente entre aquellas materialidades, que parecen simplemente aparecer en nuestro inventario cotidiano, y la posibilidad de involucrarse en un proceso de experimentación con estas mismas, supone no solo una experiencia plástica y sensible con los objetos que nos rodean, sino que un estímulo activo y gatillante para ver ese potencial en el diario vivir, alimentando el campo de expectativas del espacio habitado desde una temprana edad.



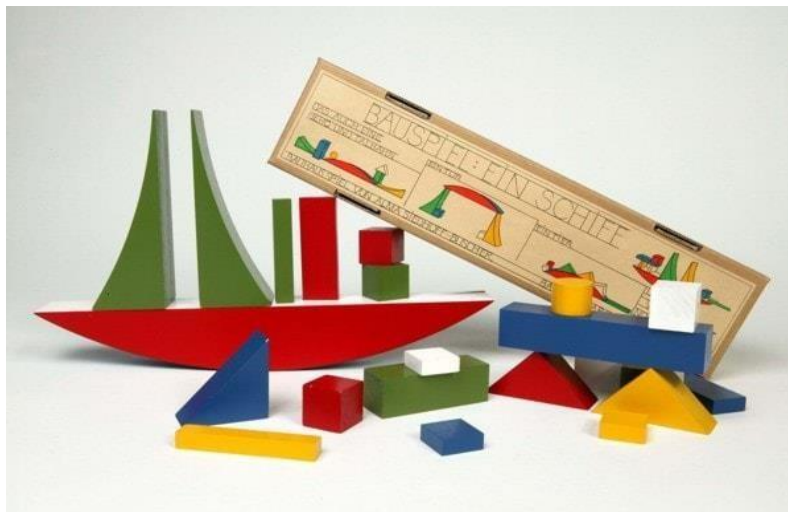


Fig.8, 9 y 10 respectivamente *Bauhaus Bauspiel* de Alma Siedhoff-Buscher (1923). Disponible en Bauhaus Movement



Fig.11 y 12 respectivamente

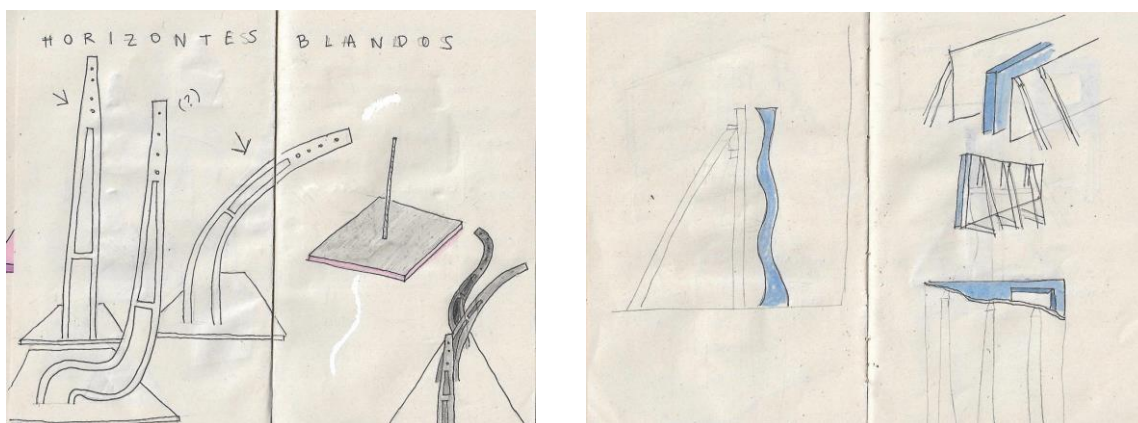
*Carton City* de Charles y Ray Eames (1951). Disponible en Eames Office.



Fig.13 y 14 respectivamente

*The Toy* de Charles y Ray Eames (1951). Disponible en Eames Office.

## Proyectar, probar y modelar:



Registros de la bitácora de la autora (2023)

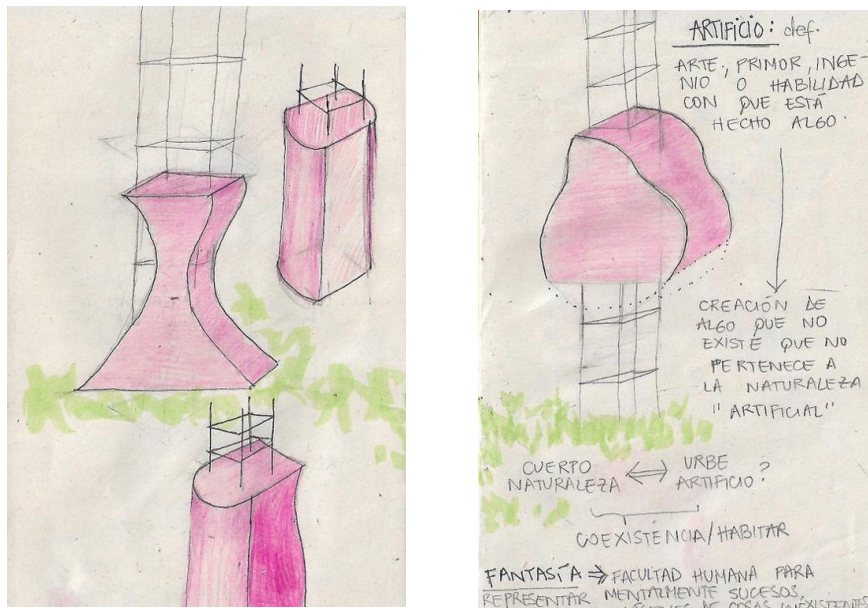
En la búsqueda de generar una mayor conciencia plástica con los elementos de mi recorrido, priorice como operación la comprensión de las acciones posibles que se pueden ejercer con las formas de dichos elementos. De esta manera, hice una selección inicial de elementos del mobiliario urbano que se encontraran de manera más repetida en mi andar cotidiano. Las operaciones y alteraciones que proyectaba en las etapas preliminares de mi selección tenían que ver, a grandes rasgos, con el interés profundo que tengo por la materialidad industrial, el peso y la escala del mobiliario; por lo que comencé a probar con formas y acciones sobre estos elementos que obviaban las posibilidades estructurales y funcionales de su material.

Este periodo de mi proceso fue de profunda investigación y observación material, en donde el aspecto táctil y lúdico se complementaban como estrategia de diseño y proyección de los objetos; etapa donde sin duda adquirí mucho conocimiento plástico y formal en torno a los objetos de mi cotidiano, y en dónde enlacé de manera permanente la vista con el tacto.





## El modelismo, lo artificial y lo natural



Registros de la bitácora de la autora (2023)

El modelismo o “maqueteo”, creo que es uno de los métodos en que uno más se acerca a palpar imágenes de nuestra fantasía; permite recorrer con el tacto, la vista y el cuerpo aquellas formas que habitan en nuestra imaginación y, en mi caso, todos los proyectos que aparecen aceleradamente en mi cabeza cuando observo algún elemento de la ciudad que cautiva mi atención. Asimismo, mi proceso de “maqueteo”, se transformó en el transcurso del tiempo en un juego y una posibilidad de elucubrar de manera libre con objetos ordinarios.

Cada vez que desplazaba un boceto difuso, un dibujo de líneas imprecisas al volumen, al juego escalar; comprendía la importancia de involucrarme en la génesis del objeto que habitaba de manera vaga en mi cabeza. La selección, obsesión y proceso del juego escalar con los objetos de mi recorrido, significó forjar un intercambio íntimo con los cuerpos que iba creando, una simbiosis y especulación que hacía viable habitar en aquel universo que pieza a pieza estaba construyendo. En este punto de mi proceso, y ya con un volumen de maquetas (Fig.15, 16, 17, 18, 19 y 20), pruebas de color y bocetos considerable, empecé a sentir que estaba deambulando por caminos muy cercanos a los que aparecían en aquellas imágenes difusas a las que tanto me costaba dilucidar. La ciudad de mi fantasía se iba completando modulo a modulo por piezas orgánicas, derrames, flujos, bordes blandos y

amables que mis dedos (y ojos) gozaban en acariciar. Encontré un lenguaje que acogía y le daba un espacio tangible a mis memorias, deseos y presente. Este proceso me abrió la puerta al potencial de habitar una fantasía a escala háptica. Cada vez que hacía una pieza nueva y volvía a la calle deseaba que estuviera ahí, podía verla ahí.

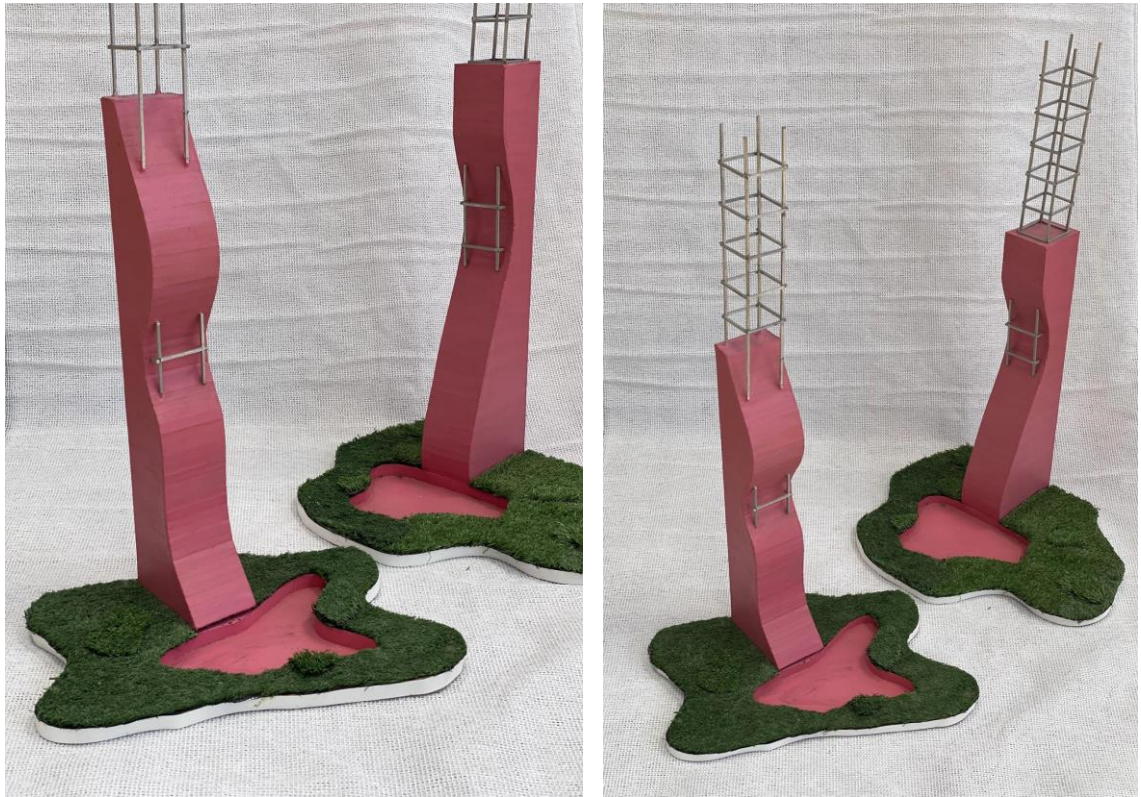


Fig. 15 y 16 respectivamente

Maquetas de la autora (2023)



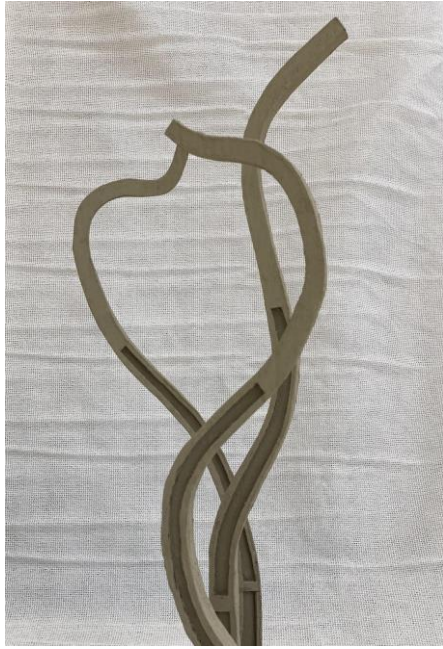


Fig. 17, 18, 19 y 20 respectivamente

Maquetas de la autora (2023)



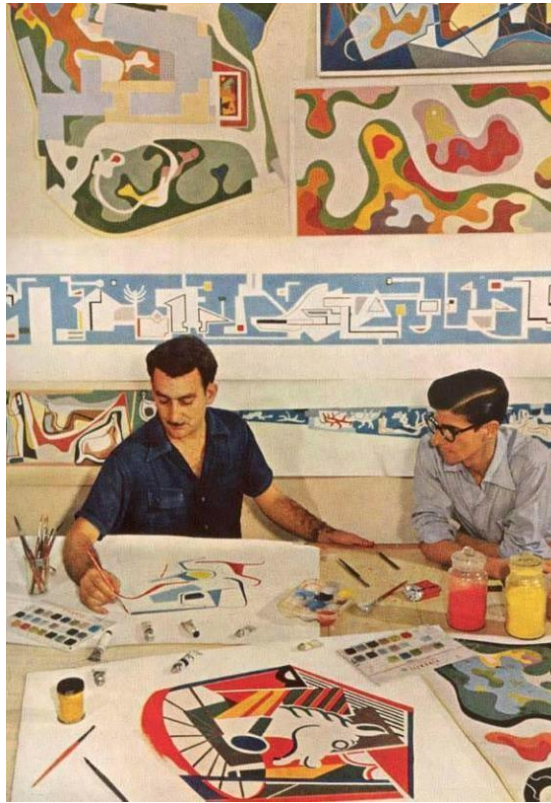


Fig. 21

Roberto Burle Marx en su estudio (1937). Disponible en Arquine.

El desplazamiento del juego plástico que estaba generando me parecía bello como operación en sí mismo, me resultaba reconfortante como alternativa a aquel urbanismo de superficies duras y estáticas que percibía. Un mobiliario urbano que parecía ser inamovible y monolítico. Operaciones similares con las que me encontré en el camino fueron las hermosas pinturas en planta de los paisajes botánicos de Roberto Burle Marx (Fig. 21, 22 y 23), personaje que sin duda creía también en la posibilidad de habitar en sus fantasías orgánicas, fluidas y llenas de color. El desplazamiento de sus pinturas a paisaje no solo son la materialización de una fantasía paisajística (que considero) ideal para la fruición sensorial, sino que una completísima puesta en acción de un paisajismo urbano que tiene en consideración la simbiosis del cuerpo, el flujo y la imaginación.

De esta manera, ideas como lo artificial, la fantasía y lo natural entraron en mi campo de interés investigativo en la medida en que poco a poco estos conceptos se iban friccionando cada vez que creaba una nueva pieza. Como cuerpos humanos, blandos, siempre suelo pensar

que la relación ideal con cuerpos arquitectónicos es la búsqueda de la forma más orgánica posible, la forma que más se acerque al mundo de la naturaleza. Y, en cierto sentido sí; existe una amabilidad propia en las formas orgánicas y fluidas, en los bordes suaves, pero también me es interesante el ejercicio de desplazar aquellas formas, materialidades y colores del mundo de lo industrial para que nos puedan evocar dicha suavidad.



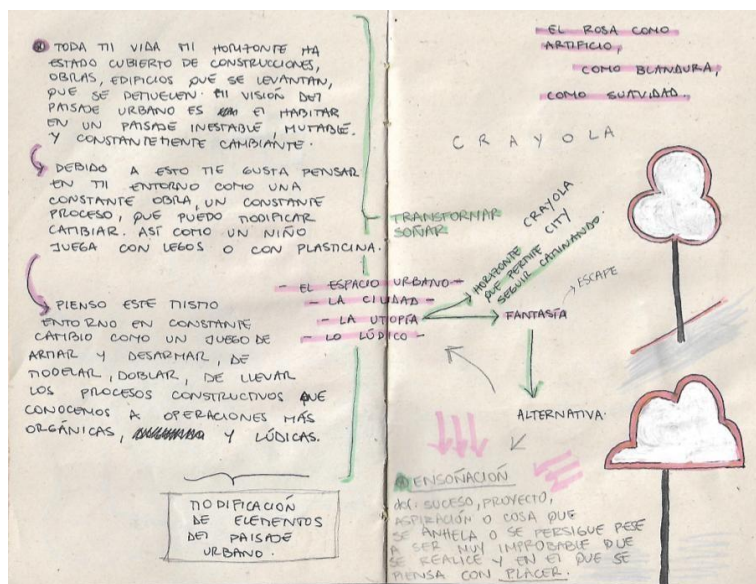
Fig. 22 y 23 respectivamente

*Mineral roof garden*, Banco Safra Headquarters, San Pablo. Roberto Burle Marx. Disponibles en Arquine.

Hay algo en el mundo del artefacto y del artefacto creado por el ser humano que me interesa en tanto que nosotros mismos lo diseñamos para y por nosotros mismos, por lo que tensionar los objetos y las superficies existentes con una propuesta que ponga como foco el placer sensorial y la estimulación de un mundo imaginativo a raíz de estos mismos, me parece una operación sumamente importante al momento de pensar en las relaciones con nuestro entorno. De esta manera, hallé un primor en la blandura, en la fluidez y la masa. Investigar posibilidades de alcanzar estas características mediante materialidades usadas en la construcción y en la industria fue un ejercicio que me despertó tanto la inquietud técnica de llevar los materiales a su límite, como también experimentar combinaciones que se alejaban del purismo material establecido.

## II. La modularidad, el color y la iconografía de tránsito

### Modularidad



Registro de la bitácora de la autora (2023)

Tras las dos etapas iniciales de observación y modelado, llegó el momento de seleccionar aquellos bocetos e ideas que me inquietaban traer a escala más grande. Antes de adentrarme en las obras que elegí para ser parte de este proyecto (que espero sean solo el inicio), me gustaría detenerme brevemente a hablar de los espacios comunes y criterios que fueron parte de la elección, como también, aspectos técnicos y formales que son medulares en el proyecto. A raíz de las observaciones y de los elementos que más cautivaron mi interés en la investigación y el proceso de modelado, hay un aspecto en común que se repetía de manera constante en muchos de los bocetos y estudios que llevé a cabo: el mobiliario de tránsito y las microarquitecturas. Este tipo de objeto es el que se lleva mi atención e interés en tanto corresponde con las tensiones entre el dinamismo de la ciudad, la imagen a largo plazo de esta misma y la posibilidad de interactuar con la superficie urbana y sus elementos. Otra característica que identifiqué fue una fijación por estructuras y objetos de carácter modular que, en realidad, es coherente con la naturaleza móvil y provisoria en la que se inspiran muchos de los proyectos que llevé a cabo.



Fotografía bandejas de transporte para pan de la cadena panadera Castaño. Fotografía de la autora  
(2023)

El interés principal que me genera la naturaleza modular que observé en muchos objetos y microarquitecturas urbanas, radica en la premisa misma de diseño que se fundamenta en un conjunto de piezas que tiene como cualidad esencial la posibilidad de cambio. Y resulta que, si observamos con atención nuestros alrededores al momento de recorrer la ciudad (en mi caso Santiago), podemos encontrarnos con una infinidad de mobiliario y soluciones urbanas que se diseñan y construyen a partir de lógicas modulares, por ende, de sustancia mutable o reorganizable. En este sentido y vinculando este reconocimiento con las interacciones significativas con el entorno que me interesaron desarrollar en este proyecto, comencé a indagar en cómo afectan tanto en la imagen como en la interacción con nuestro espacio estas



lógicas modulares del diseño de mobiliario de gran parte del entorno urbano y, también significó



Pastelones de “Baldosa Chocolate” apilados para ser instalados. Fotografía de la autora (2023)

notar todos aquellos objetos y elementos del cotidiano que están contruidos, armados y diseñados a partir del módulo. Con ello y sin antes reflexionar en torno a la racionalidad que implica el diseño modular en relación con la producción en masa, la optimización/efectividad de los procesos constructivos y a su vez la conciencia del sistema de consumo e industrialización actuales me fue aún más importante pensar en las tensiones en materias de percepción e interacción que se desprenden de este tipo diseño. La reconfiguración como principio básico es interesante en la medida que se puede pensar la interacción con estos objetos/arquitecturas de dos formas; la primera en formas lo

convenientemente autosuficientes y contenidas que de alguna manera generan una distancia con el cuerpo humano en movimiento o, por el contrario, formas y estructuras que abren la posibilidad de imaginar y ser partícipes de su mutación y construcción. Ahora bien, es esta misma tensión en torno al módulo la que me interesa generar en función de lo lúdico y las formas de habitar y aprehender del entorno urbano y su imagen.



Fotografía izquierda, vallas “New Jersey” almacenadas sobre un container. Fotografía derecha, soleras de hormigón listas para ser instaladas. Fotografías de la autora (2023)

Entonces, me fue pertinente preguntarme: ¿Cuáles son las tensiones que puedo establecer entre las estructuras modulares y el juego? Considerando el objeto prefabricado y modular como punto de observación, creo importante reparar en el nexo intrínseco de diseño con una funcionalidad que pueda perdurar en el tiempo. El aspecto de estos objetos que realmente me hace sentido, es su proyección para acomodarse a las necesidades tanto del espacio como del habitante, particularidad a la que puedo vincular cierta abertura al afecto, ya que delatan un intento de permanencia en una realidad sumamente turbada (pensamientos que en mi mente aparecen con ternura).

En sintonía con los roces que propone el diseño modular y el acercamiento activo y poético con estos mismos, rescato el estudio de Juan María de Anchorena (2020) quien postula que

la búsqueda de perpetuación (de una forma u objeto) se basa principalmente en el cambio, por ende, es una premisa anterior al objeto en sí.



La autora interactuando con un cono naranja de tránsito. Fotografía de Amanda Hess (2023)

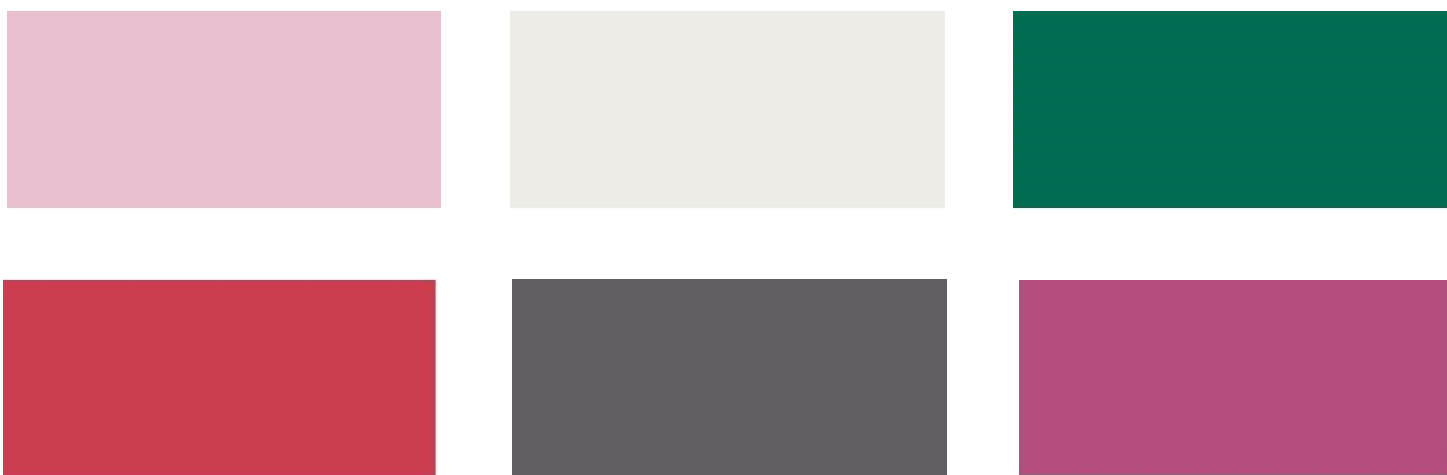
Esta premisa vendría a resultar en objetos lo suficientemente ambiguos en significado, lo que permitiría que a partir de los mismos se puedan reconfigurar otras formas a largo plazo. Me detengo en esta observación debido a que encuentro similitudes con aquellos objetos que recordamos, objetos que realmente ocupan un espacio en nuestra memoria háptica y visual y que no necesariamente están pensados para trascender en la memoria de nadie, pero que aun así lo hacen. Y resulta que lo lúdico y el juego reaparecen constantemente al momento de analizar en profundidad las cosas que, ahora de adulta, despiertan un interés y una atención que no siempre sé de dónde viene. La actitud lúdica me es importante en tanto es capaz de generar un nexo activo y comprometido con cualquier cosa que se encuentre en el campo de juegos o en “la cancha” como me gusta pensarlo, a través de la acción y de la relación con las cosas nos involucramos con su superficie y anatomía; y simultáneamente le permitimos reconfigurar al objeto en función de ese lazo activo. Por ende, la propuesta de

Crayola City es tomar todos aquellos elementos que esperan ser dotados de significado, que están abiertos a esa posibilidad, y transformarlos mediante operaciones desinteresadas (pero nunca poco serias) que los hagan aparecer una y otra vez mediante la acción.



## Color

Otro de los campos importantes que atraviesan a la propuesta de Crayola City es el color, y me interesa detenerme en estos aspectos ya que significan para mí parte medular de la obra. Ya mencionado dentro de mis intereses está el cuidado y detención al observar y sentir los objetos, en unir aquellos dos sentidos. Por esta razón me parece esencial resaltar la elección de colores, ya que en la medida en que avanzaba con mi selección de objetos y elementos del mobiliario urbano, el siguiente paso era apropiarme de ellos e intentarlos hacer convivir en el universo que estaba creando.



Paletas de color del archivo de Sherwin Williams, códigos utilizados en la producción de obra. Selección de la autora (2023)

Pensar en una ciudad, un entorno que me acoja, es pensar en una sinestesia o alquimia que me haga fugarme a un espacio propio, un espacio que me hace sentir parte de su flujo. Por estas razones la decisión del color principal no fue difícil, bastó simplemente con hacer un breve ejercicio de memoria de todas aquellas sensaciones y momentos que recuerdo con un afecto profundo y con un tacto reconocible. El rosa ha sido un color constante en mi vida que suele ser asociado a la suavidad, a la blandura, a la feminidad, la inocencia, entre otros. Color con el que (como muchas niñas) me divorcié en algunas etapas de mi crecimiento en que la vida parecía estar ajustándose aún (algo que no sabía en ese momento), y en donde el rosa y sus asociaciones eran tan fuertes como para no querer que sean parte de mi identidad.



La habitación de la autora. Del archivo fotográfico de Juan Pablo Hess (2004)

Con los años me he ido reencontrando con este color, y pareciera ser que siempre hubo algo que me decía que aquel color me traería paz y me haría siempre recordar aquellos momentos de mi infancia en donde me encontré con mi espacio y mis cosas con un encanto fundamental, con una avidez por conocer total. Ese afecto y cualidad plástica que tiene el rosa me son íntimos como estimulantes de imágenes táctiles y sensoriales en mi mente, creo que es de los colores que con más facilidad me desplaza a esos pensamientos. El rosa para mí es un color que puede hacer del afecto algo táctil, visual, relación que recuerdo haber conversado con el profesor Brugnoli en donde él coincidía en las cualidades blandas y plásticas del rosa, aportando también la asociación con la luz que le pasa al bebé estando en el vientre materno; reflexión que quedó grabada en mi memoria, dotando de un significado aún más fuerte mi relación con este color. Asimismo, y ya embarcada en las asociaciones que circundan la paleta de colores que identificaba aquella ciudad de mis memorias y sueños, me fue difícil desprenderme de reconocer que el color es un aspecto fundamental si pensamos en la arquitectura Latinoamericana. Pensar en la arquitectura de mi territorio y del continente en el que habito, sus colores y su naturaleza me hace encontrarle un sentido coherente y un lugar posible a mi sueño. Habitamos en una cultura de un cromatismo

exquisito, vivimos en un espacio en donde las casas (y arquitecturas en general) parecieran brotar como hileras de flores, como expresa Sandy Sánchez (2022) en su artículo sobre el rosa en la arquitectura latinoamericana.



Fig. 24

Fotografía de la terraza de la casa de Luis Barragán. Disponible en Barragán Foundation.

Sin embargo, y de la mano con mis preocupaciones con el acelerado proceso expansivo de la ciudad urbana y su crecimiento en función de la producción y la efectividad, este cromatismo ha sido puesto en segundo plano tanto por el acceso a materialidades importadas, como también (a mi parecer) por un deseo de homogeneización del paisaje en función de la productividad. El color en la arquitectura y en el mobiliario me parece una herramienta transformadora en materias de despertar la emotividad de la gente, el hacer vibrar el entorno mediante el color es añadir también un campo de acercamiento a las estructuras que nos

rodean. Sin ir más lejos, no puedo dejar ir a otro amante del rosa: Luis Barragán (Fig. 24 y 25).

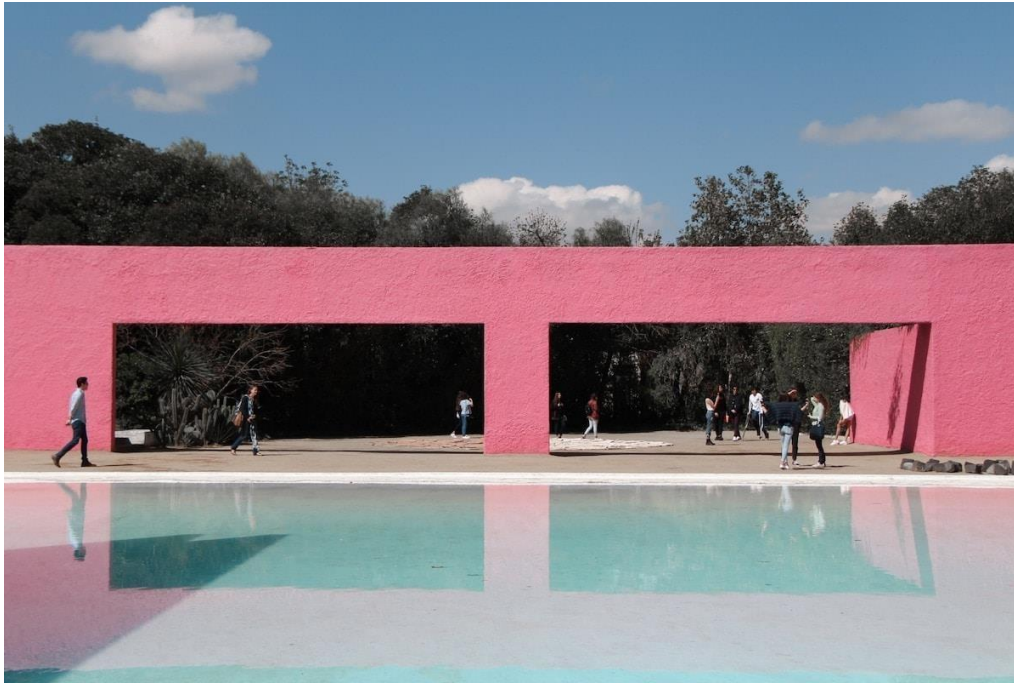


Fig. 25

*Cuadra San Cristóbal.* Disponible en My Modern Met

Barragán creía en las posibilidades poéticas y transformadoras que aportaba el buen uso del color en la arquitectura, su amado rosa, o más conocido por “rosa Barragán” es un color que en muchas de sus obras en donde fue predominante, se adapta de una manera profunda con el espacio cargándolo de un aura fantástica, pero a la vez muy calma y suave. Y con estas características del rosa coincido: el rosa, dependiendo de su tonalidad puede acercarse a matices que se encuentran en la naturaleza, en las flores o en nuestro cuerpo. Pero también es un color que asociado a la industria (el rosa neón, por ejemplo) toma una distancia con lo natural y entra en el mundo del artificio, de lo industrial y de lo sintético; matices y combinaciones que me gusta confrontar cuando pienso en lo fantástico y lo real (Véase ejemplificado en Fig.26, 27 y 28).





Fig.26, 27 y 28 respectivamente

Hortensias en el antejardín de mi casa, un tarro de pintura rosa abierto y una pluma sintética tirada en la calle. Fotografías de la autora (2023)

Asimismo, el color para mí es capaz de dotar de identidad a las cosas, así como cuando nombramos algo. Esa misma identidad que aporta el color me parece valiosa de destacar, ya que, tal como reflexiona Sánchez (2022), hay un potencial que tiene el color incluso para orientarse, por ende, tiene una cualidad que posibilita tanto identificar un lugar como sentirse perteneciente al mismo mediante el color.

Por último, y para ir cerrando la reflexión en torno al color y mi afinidad con el rosa, me parece interesante también dejar en pie estas mismas características de blandura, suavidad y amabilidad que tiene asociadas el rosa, en contraste con lo industrial, lo pesado y en general cualquier disciplina que tenga que ver con asuntos “estrictos”. Y me parece importante ya que el rosa no suele ser el color predilecto al momento de pensar en la producción de objetos y estructuras funcionales, serias o efectivas; y creo que es justamente por las asociaciones que se desprenden del color. Esta observación me confirma de cierta forma mis preocupaciones en torno al diseño urbano actual, en donde incluso las decisiones cromáticas están relacionadas a una lógica sumamente utilitaria y pragmática, en donde el color aparentemente hace peligrar el funcionamiento de esta gran máquina urbana. De esta forma me interesa en mi proyecto de ciudad fantástica, tensionar universos de color que parecieran

no poder convivir, o que en general no vemos convivir, proponiendo la posibilidad de reimaginar las relaciones cromáticas de nuestro entorno.

*“Para muchos, el rosa no es una tendencia, sino una tradición atemporal.” Sánchez, 2022*



Cierre perimetral rosa en metro Chile-España y bandejas industriales de pan de la cadena panadera Castaño, respectivamente. Fotografías de la autora (2022-23)

## Iconografía de tránsito

Continuando con aspectos formales que constituyen parte de la visualidad de Crayola City, me es importante detenerme en la iconografía y mobiliario de tránsito. Creo importante dedicarle una sección a este tema ya que de alguna manera mi obra suele hacer guiños a dichos conceptos. Como primera reflexión me gustaría comenzar por aproximarme al origen del interés que me genera la estética del tránsito y, naturalmente, a los objetos que se desprenden de ella. En primera instancia, la iconografía, la señalética y el mobiliario de tránsito me llaman la atención por su potencial de influir en el flujo y recorrido de las personas, pero también, en cómo una mínima falla en su emplazamiento puede dotarlos de un significado completamente diferente o, derechamente, hacerlos desaparecer.



En esta misma línea y a partir de las descripciones y definiciones de Pilar del Real (2013), los objetos, elementos y dispositivos emplazados/integrados en el entorno urbano deben responder a un diseño lo suficientemente minimalista como a la vez contundentes; algo que cautiva mi atención por la naturaleza paradójica de estos conceptos puestos en práctica. A lo que me refiero con lo dicho, es que en teoría muchos elementos del entorno urbano, en especial del de tránsito, tienen como característica un diseño deben responder a un vigor que

les permita ser vistos (para cumplir su función) y, por otro lado, tener la autosuficiencia de integrarse de manera armónica (casi incorpórea, etérea) en los espacios; aspectos que creo en ocasiones contrarios o más bien, de una oposición interesante.

En relación con aquella dualidad a la que me he referido, otro aspecto que me llama la atención es que, a pesar, de su carácter minimalista y en apariencia poco importantes, hay objetos de tránsito y mobiliario que son capaces de alterar de manera inconsciente completamente nuestro recorrido. Pongamos por caso a una persona caminando por una vereda que se enfrenta a un cierre perimetral de color verde que le obliga a alterar la línea recta que guiaba su trayecto. En este ejemplo, personalmente considero que el color cumple una función primordial en la invisibilización del objeto: en caso de ser verde, una mirada poco atenta no notaría mayor contraste entre el cierre y el pasto o los árboles cercanos; mientras que en caso de ser gris, no notaría mayor contraste con el pavimento de las veredas, las calles o los postes de luminaria pública. Con todo, como mencioné anteriormente, su carácter dual haría que, pese a su invisibilidad, obliguen al transeúnte a cambiar su rumbo y, por ende, a relacionarse con él. Este tipo de aspectos formales me parecen de particular interés al momento de proponer una reimaginación de estos elementos, porque justamente juego con las premisas funcionales que hacen de estos mismos funcionar o no en sus contextos de emplazamiento.

Si bien la interacción planteada es de carácter accidental lo cierto es que, de igual manera, eventualmente permite una interacción lúdica con aquel contexto en particular y con aquellos que alteran nuestro rumbo ordinario en general. Incluso en el mobiliario que pareciera ser permanente existen este tipo de accidentes que abren la posibilidad a un universo de interacciones lúdicas entre las personas y su entorno. Finalmente me gustaría hacer hincapié en el nexo existente entre los objetos y el carácter modular de ellos abordado anteriormente; este último y las posibilidades que permite, acentúa mi interés en este tipo de objetos por su similitud al juego y la capacidad para interferir en el entorno.

La versatilidad y capacidad de transformación que me interesa a partir de la observación del mobiliario urbano me hace sentido en la medida en que puedo hacer correspondencia con el juguete (otro elemento de tránsito/transitorio). Con la adecuada interacción, estos elementos pueden abrir un universo infinito de posibilidades tanto lúdicas como ampliar y alimentar el universo imaginario que tenemos de la ciudad y su flujo. Las interacciones que permite el mobiliario urbano (o las que puedo imaginar a partir de su anatomía y diseño) me parecen muy correspondientes a las que se tienen con el juguete o el acto de jugar. Relaciones que



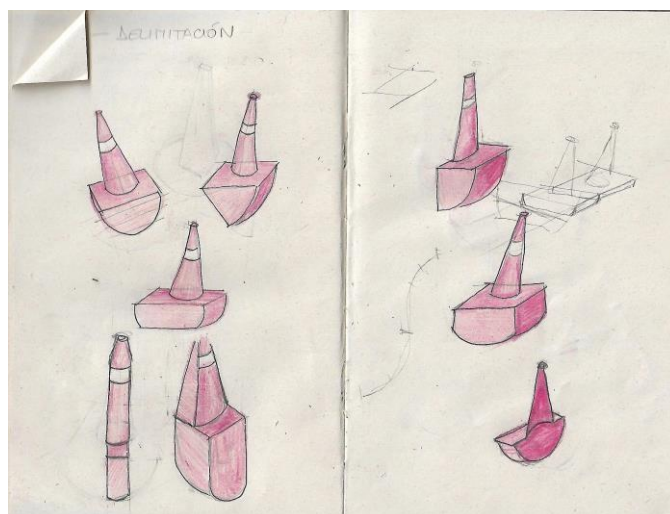
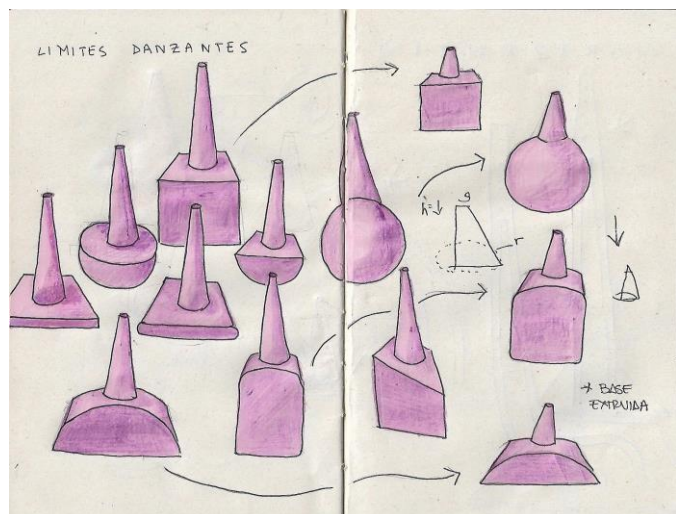
en el momento no les tomamos el peso suficiente pero que a la larga si pueden alterar nuestra memoria material, poética y espacial con los objetos y el espacio, nos hace entender la importancia incluso del emplazamiento de las cosas. Entonces la posibilidad que nos dan estos elementos urbanos y la que me gustaría proponer con Crayola City es que esta característica tan modular y dinámica del mobiliario y la iconografía urbana en general, es una perfecta invitación a dotar de significado esas cosas, porque nos permite interactuar, transformarlas e involucrarnos con ellas.



Fotografía de un cierre perimetral junto a señalética de tránsito en calle Alférez Real, Providencia. Fotografía tomada por la autora (2023)

### **III. OBRAS Y PROYECTOS**

## Conos: Límites Danzantes



Registros de la bitácora de la autora (2023)

A partir de los objetos que pertenecen a la iconografía de tránsito, el primero que cautivó mi atención fueron los conos. Su material, escala, carácter apilable y liviandad me hacen asociarlos mucho a juguetes, en especial por la flexibilidad que tienen (dada por el caucho). Asimismo, los colores utilizados para estos objetos pertenecen a una paleta cromática sumamente destacada en contraste con el espacio (justamente para cumplir su función como delimitación, deben ser vistos). Pero, ignorando la funcionalidad y significado del color estándar de estos conos, me parecían colores que podía asociar a un universo lúdico y plástico. Dentro de las diferentes formas en que los observe emplazados en el espacio, de las que más me gustaban eran las hileras de conos, uno tras otro formando un cierre o guiando a los autos para seguir cierta dirección. Me provoca cierta ternura el contraste entre el material tan flexible de los conos, lo livianos que son, su escala y los lugares en los que están emplazados. Una imagen muy común era verlos en grandes calles; a veces ese pobre cono que tuvo el trágico destino de ser atropellado, volteado o derechamente tomado como souvenir.

A partir de estas observaciones me propuse reimaginar su funcionalidad como delimitación, probar formas en que sea una delimitación flexible, danzante y blanda. De esta forma fui reconociendo que jugar con su forma y su soporte era también jugar con su propósito objetivo y la interacción deseada que se pretende a partir de este objeto. De esta forma comencé modelando diferentes posibilidades y combinatorias geométricas a partir de su base (Fig. 29 y 30).



Fig. 29 y 30 respectivamente

Primera maqueta de conos

Sobre la base de la primera maqueta a escala que fabriqué, me interesó mantener la esencia del cono (su parte superior) pero ir variando su base con la premisa de formas geométricas que evocan movimiento (Fig.32 y 33), inestabilidad y dinamismo, como también ir acercándome a formas que sean similares a juguetes infantiles, tomando como referente el “Bauhaus Bauspiel” expuesto anteriormente, y también los bocetos, modelos de juguetes y elementos geométricos de Ladislav Sutnar (Fig.31).





Fig.31

Ilustración de Ladislav Stunar. Disponible en Antik Praha



Fig.32 y 33 respectivamente



La autora junto a un cono de tránsito naranja. Fotografía de Cristian Valencia Paredes (2023)

Ya conforme con el criterio de variación geométrica, las posibilidades eran infinitas, característica con la que comencé a sentir que el lenguaje que estaba utilizando era coherente con las ideas expuestas en torno a la modularidad, la tensión entre lo producido en serie y el deseo de generar objetos que puedan permanecer en nuestro imaginario. Asimismo, me apasionaba la idea de friccionar el carácter efímero del emplazamiento de los conos, generando un objeto que por dimensiones se acercara más a un elemento macizo y de mayor presencia. El descalce tanto en forma como en funcionalidad de los conos, permite no solo reimaginar la interacción que tenemos como cuerpo con ellos, sino que hacerlos aparecer como un objeto de interés en sí mismo sin depender exclusivamente de su emplazamiento.

Así pues, seleccioné a partir de los bocetos y las maquetas las formas geométricas para las bases que me interesaron en tanto se acercaran más a objetos que oscilaran de manera



protagónica entre un juguete y un objeto escultórico. Es por esto que tuve que hacer un estudio escalar, ya que me es de suma importancia el intercambio que se pudiera generar entre el cuerpo (humano) y el objeto. Para esto, y dialogando siempre con el universo del diseño, la arquitectura y los dispositivos tecnológicos de dibujo, tracé los primeros planos de los conos que pretendía fabricar (Fig.34, 35, 36 y 37).

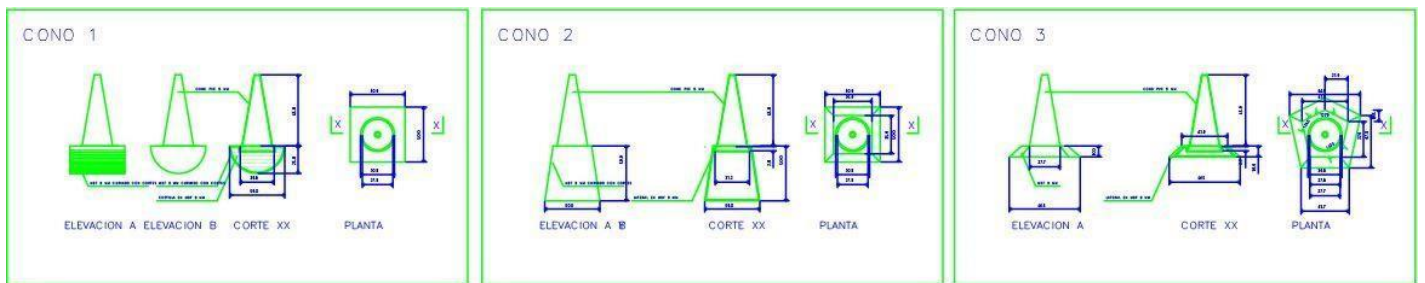


Fig.34

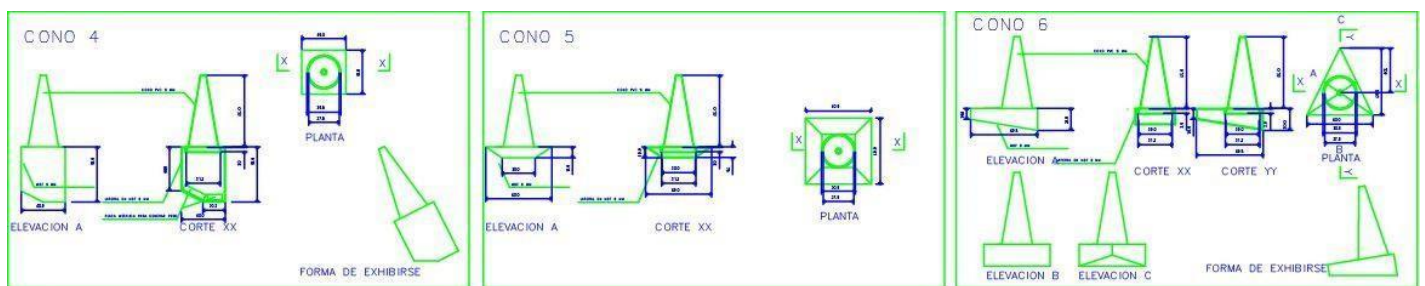


Fig.35

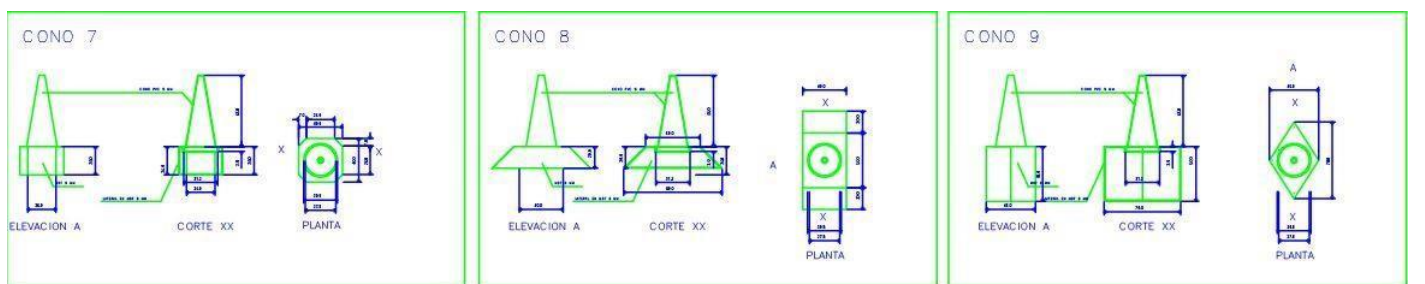


Fig.36

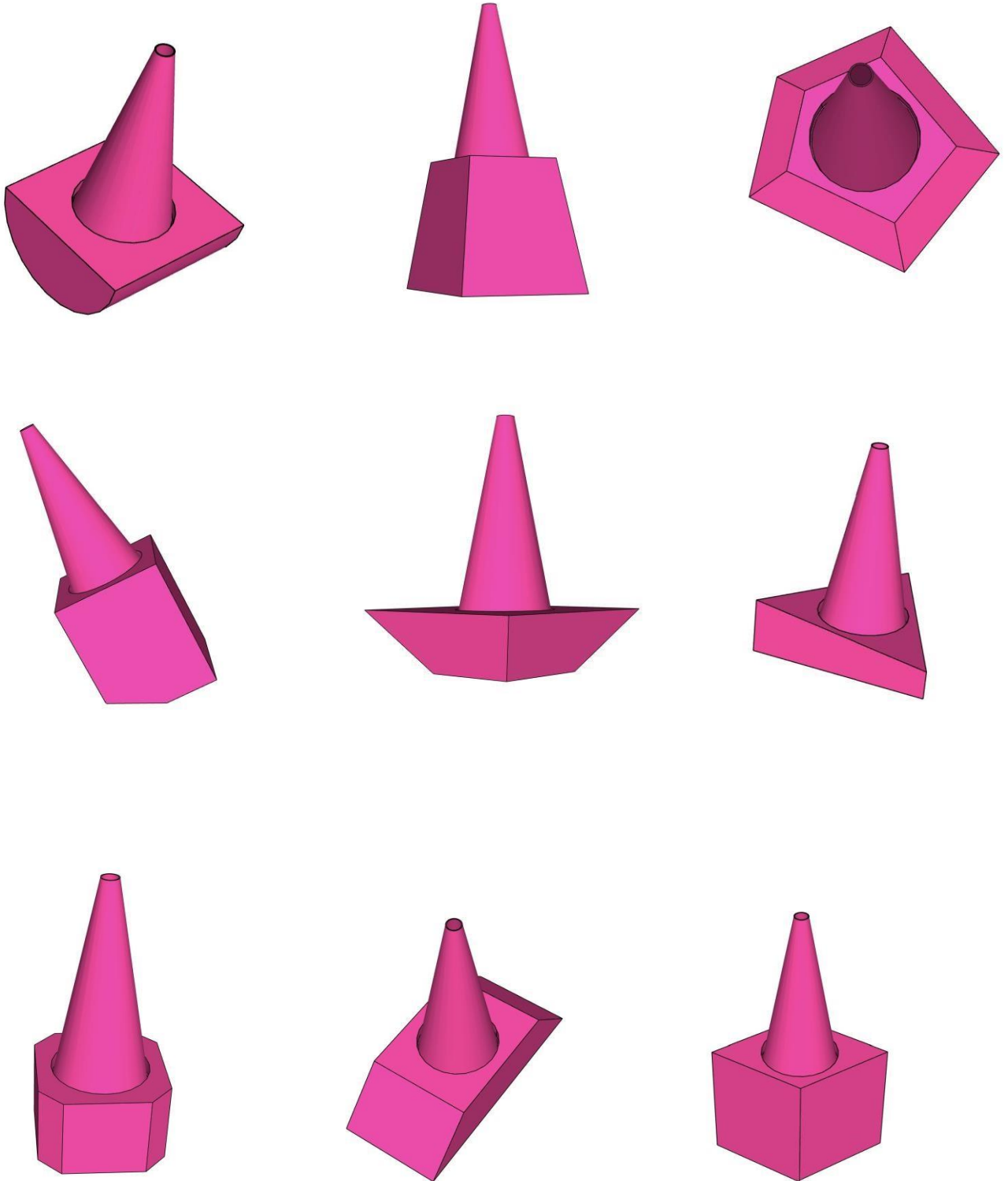


Fig.37





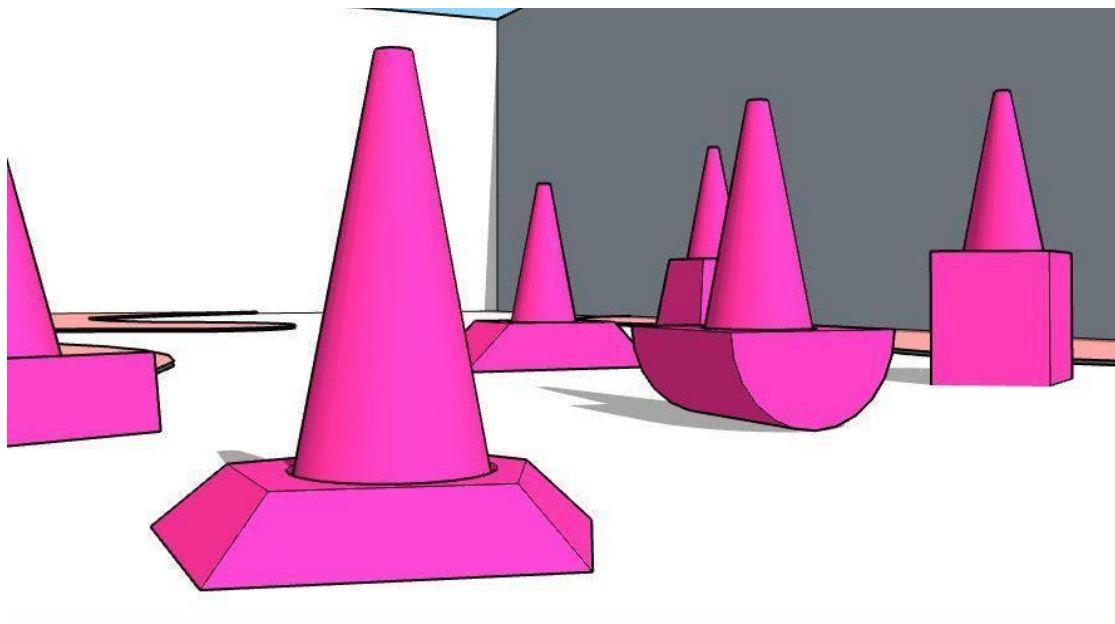
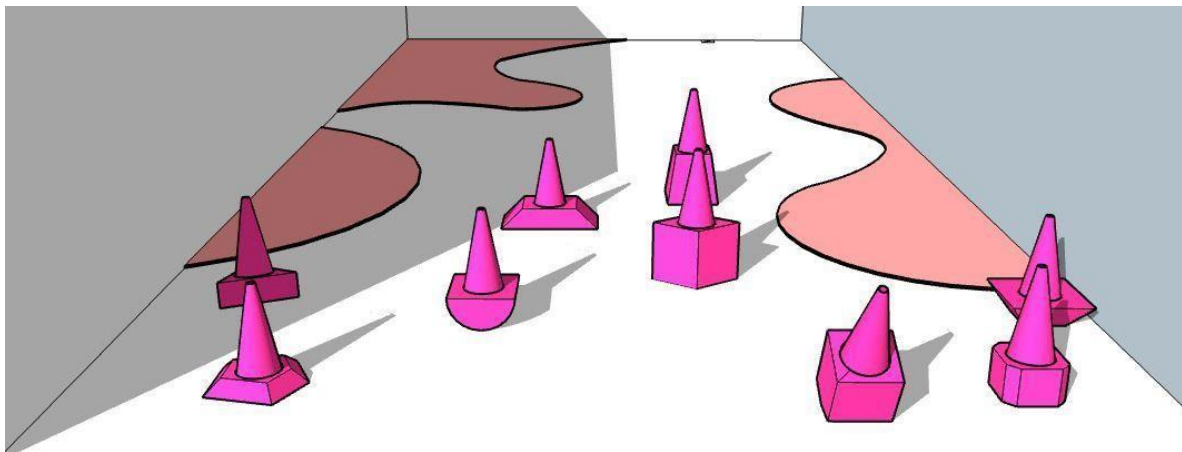
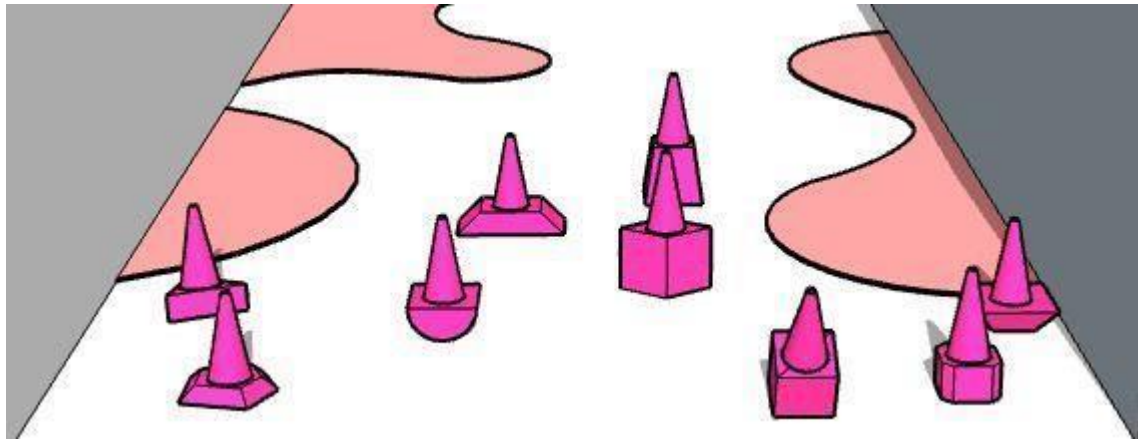
Fig.38

La autora junto al primer cono rosa (2023)

Luego de meses de estudio formal y material, llegué a encontrarme con el primer “Cono Rosa” fuera de los dibujos (Fig.38). Su construcción está compuesta a partir de un cono real en la parte superior, en donde se le desprende la base cuadrada y, la inferior, a partir de formalita y MDF. Me interesaba producir un objeto que se originara de materiales industriales, algo que en la práctica me cautivó, ya que para generar este primer cono se tuvo que recurrir a una variedad de materia prima y procesos en los cuales tuve que involucrarme de lleno con el mundo del material de construcción y los procesos de fabricación en serie, algo que me hacía sentido en tanto es un universo que atraviesa mi campo de intereses de observación. Además, me es sumamente interesante involucrarme como “par de manos” en un universo de fabricación en donde prima la máquina; hay algo en esa convivencia y tensión que creo interesante indagar.

Por último, pero no menos importante, me gustaría detenerme brevemente en la elección de color. La elección del rosa neón va estrechamente de la mano con el deseo de generar una continuidad y un nexo con la iconografía de tránsito y la señalética, campo en donde el color neón y reflectante es utilizado como recurso para hacer los objetos contrastar con el entorno y, naturalmente, entregar el mensaje requerido de manera clara. Me hacía gracia y ternura imaginar la posibilidad de que el rosa también pertenezca a este universo de “objetos serios” o pragmáticos, en los que usualmente no se utiliza. Poco a poco, Crayola City se iba armando de su propio mobiliario urbano, de su propia iconografía y su propio flujo. Finalmente, mi proceso en torno a este proyecto fue decantando en las formas de emplazar los conos, estos “delimitadores danzantes”. Así, y por la naturaleza misma de las obras, sus múltiples direcciones y su color tan llamativo, me hacía ilusión hacer convivir aquellas hileras de conos que cautivaron mi atención en un principio, y pensar en cómo mis conos danzantes podrían formar sus propios cierres. Y resulta que, en el mundo de los conos rosa, los límites son blandos y las direcciones imprecisas, por lo que me pareció ideal pensar en una masa de conos de diferentes alturas y direcciones que se pudiera recorrer; en donde se pudiera interactuar cuerpo a cuerpo con la escala del objeto. Así, los conos rosa empiezan a asimilarse en conjunto a un bello macizo de flores fluorescentes.

a.1) Modo de exhibición de las piezas:





## Baldosas: Playground, Re-Imaginar el camino

Paralelamente a la producción de los conos rosa, pensaba y trazaba un proyecto en torno al flujo de la ciudad, o más bien, en mi interés por los pasos, caminos y recorridos que hace una persona en la ciudad. Desde un principio me interesó pensar en la combinación del paso de las personas y en el soporte de estos mismos, por lo que mis observaciones y sensibilidades comenzaron a posarse en el suelo.

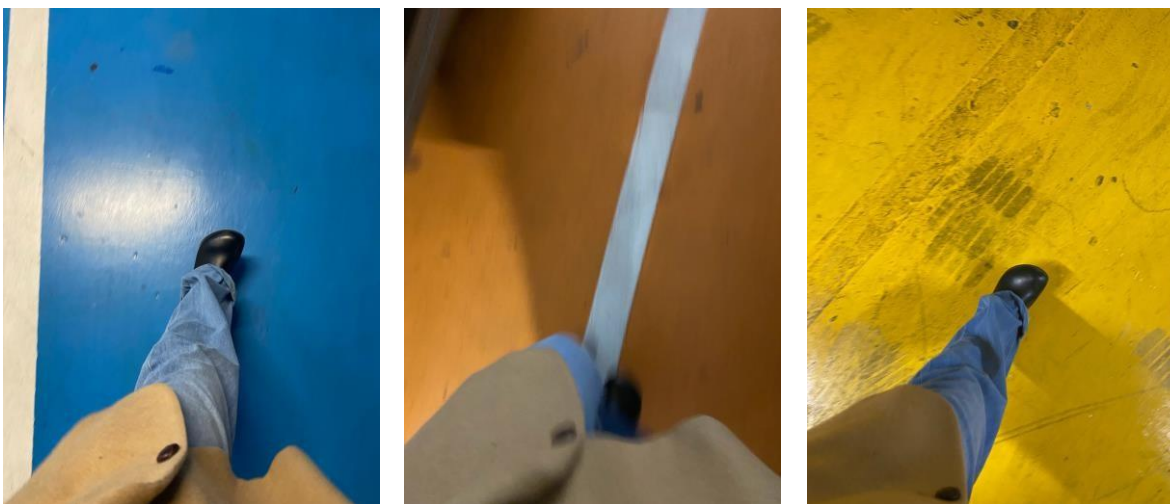


Fig.39, 40 y 41 respectivamente

Registro de los pasos de la autora sobre diferentes soportes de color, fotografía de la autora (2023)

Al estar consciente de ir observando y sintiendo mis pasos en el suelo identifiqué varias operaciones y aspectos tanto de las características materiales y gráficas de la superficie, como de las interacciones a partir de estas mismas características (Véase en ejemplificado en Fig.39, 40 y 41) Por ejemplo, en mi caso suelo tener dos tipos de caminata; la primera rauda, en la cual me guío por las líneas verticales del suelo, eligiendo (si es posible) ir en el centro de la vereda. En el caso de no ser una vereda, identifiqué que siempre tiendo a irme por gráficas o patrones en el suelo que tiendan a la verticalidad. El segundo, calmo, desinteresado y lúdico, en el cual el soporte-suelo y sus diferentes patrones se convierten en un área coreográfica. En este tipo de paso, el soporte era la vía de diferentes sistemas o juegos que suelo hacer mientras camino como por ejemplo, ir pisando sólo aquellas baldosas de diferente color o, ir alternando de dos en dos, no pisar las líneas, ir en zigzag, entre otros.

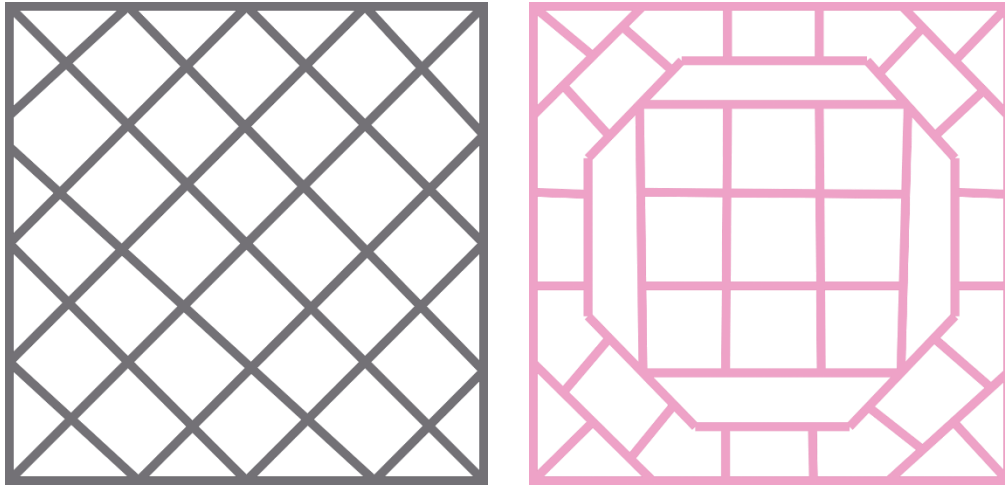


Fig.42 y 43 respectivamente

*Baldosa Diagonal Vereda y Chocolate*, Ilustración de la autora (2023)

Esta última caminata fue la que me interesó indagar, ya que me hacía ilusión imaginar la posibilidad de reinventar los soportes y superficies urbanas de suelo en función de estas coreografías o pasos lúdicos. Empecé a proyectar mi obra en torno a la posibilidad de que el suelo mute como mutan los pasos, o bien, formas de mover(me) (con) el piso. Así, elegí algún tipo de superficie de tránsito que me llamara la atención gráficamente, y también, una superficie que yo transitara de manera concurrida. Tomé la baldosa “Diagonal Vereda” y la “Baldosa Chocolate”, ambas baldosas utilizadas en muchos sectores de la ciudad de Santiago y, además, de muchos años de tradición material, matricera y visual (Véase ejemplificado en Fig.42 y 43). De esta manera me aventuré en un proceso de investigación material profunda, tomando la baldosa ya no solo como soporte de pasos, sino que analizando de manera anatómica su diseño, su peso y su composición. En este periodo del proyecto, indagué desde la misma fabricación de la matricería de estas baldosas, hasta las posibilidades de llevar el material (hormigón) a su límite o, derechamente, probar diferentes materialidades con las cuales pudiera fabricarlas. Este proceso, en común con los demás, tuvo mucho de experimentación lúdica tanto en el periodo de modelismo y diseño, como también en la proyección de un total que se alineara con mi idea de un “suelo móvil” o “suelo coreográfico”. Hubo un punto en mi proceso en donde la baldosa se desplazó completamente de su naturaleza como piso adquiriendo un carácter mucho más plástico y háptico, lo que me



permitió acercarme de formas no convencionales a este objeto, y así viabilizar la fantasía de reimaginar las formas en las que nos relacionamos con este elemento que está bajo la suela de nuestros zapatos (Fig.44, 45 y 46).

Fig.44 y 45 respectivamente



Impresiones en 3d de baldosas diagonal vereda y chocolate (2023)

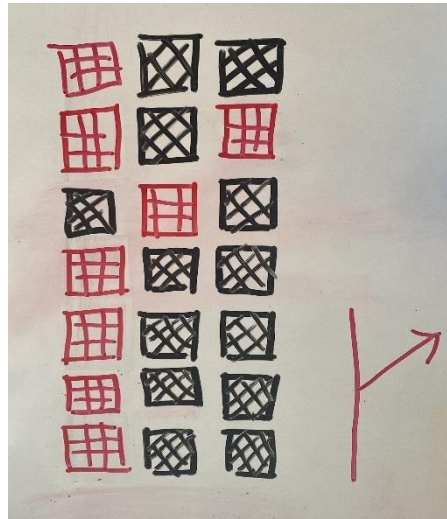


Fig. 46

Estudio de pasos en función de las baldosas, realizado por la autora (2023)



Matrices de baldosa diagonal vereda impresas en PLA (2023)



Matrices y reproducciones de baldosa diagonal vereda realizadas en silicona de caucho y hormigón respectivamente.



Prototipo de baldosa diagonal vereda, grabado láser sobre acrílico de 10mm (2023)



Fig.47, 48 y 49 respectivamente

Pruebas de mortero a partir de cemento blanco, cuarzo y tinte carmín sintético al 1,3% (2023)

El proceso de fabricación de las baldosas adquirió el carácter de un laboratorio, un espacio en donde me pude acercar a nuevas tecnologías de fabricación y además, experimentar con combinaciones materiales que se alejan de la fabricación tradicional de matricería de las baldosas elegidas (Fig.47, 48 y 49). Las relaciones sensoriales y hápticas que iba haciendo entre las diferentes materialidades me comenzaron a hacer sentido, ya que entendí de manera sensible la génesis del objeto que estaba creando. El origen desde la fluidez y la blandura era el espacio común. Desde el PLA (filamento con el que se imprime en 3d) hasta la liquidez inicial del hormigón dialogaban en plasticidad como masas, diferenciándose en su resultado final. En ambas materialidades la presencia del rosa como color aportaba aún más en este carácter blando, orgánico, casi comestible, que resultaba en una hermosa paradoja material en donde convive la liviandad que provee este color con la naturaleza industrial, pesada y noble del objeto final.

Por otro lado, el mismo acto de descontextualizar las baldosas de su emplazamiento y de su conjunto, me permitió analizar a una distancia que no había experimentado antes su diseño, porosidad y peso. Esta experiencia nueva con la baldosa abrió la posibilidad de imaginar relaciones gráficas entre lo micro y lo macro; por ejemplo, el patrón de la baldosa “Diagonal



Vereda” era un pequeño plano Damero y el de la “Baldosa Chocolate” un recuerdo fiel de unas galletas oblea que comía cuando era pequeña. Estas características sensoriales desencadenadas por el proceso de fabricación de la baldosa tomaban cada vez más coherencia en cuanto pensaba en las partidas generales de mi proyecto como totalidad, encontrando en este proceso la tensión entre la blandura, el afecto y la amabilidad, con la realidad material de los objetos que nos rodean.

Por último y en paralelo al proceso de fabricación y diseño de las baldosas, también proyectaba en planta (Fig. 50) como quería que se recorriera y experimentara este suelo coreográfico o “Playground”. Como mencionaba, me interesaba el contraste de la blandura que proveía el rosa con el material de las baldosas, y en esa línea quise desplazar estas características a la planificación del proyecto. Comencé a pensar maneras de generar un recorrido lúdico, calmo y de paseo; características que, al observar y recorrer las veredas de la ciudad de Santiago, sentí que eran escasas o inexistentes. Imbuida en las obras de Roberto Burle Marx (Fig.51 y 52), diseñe los primeros trazados en planta de la reimaginación de una vereda.

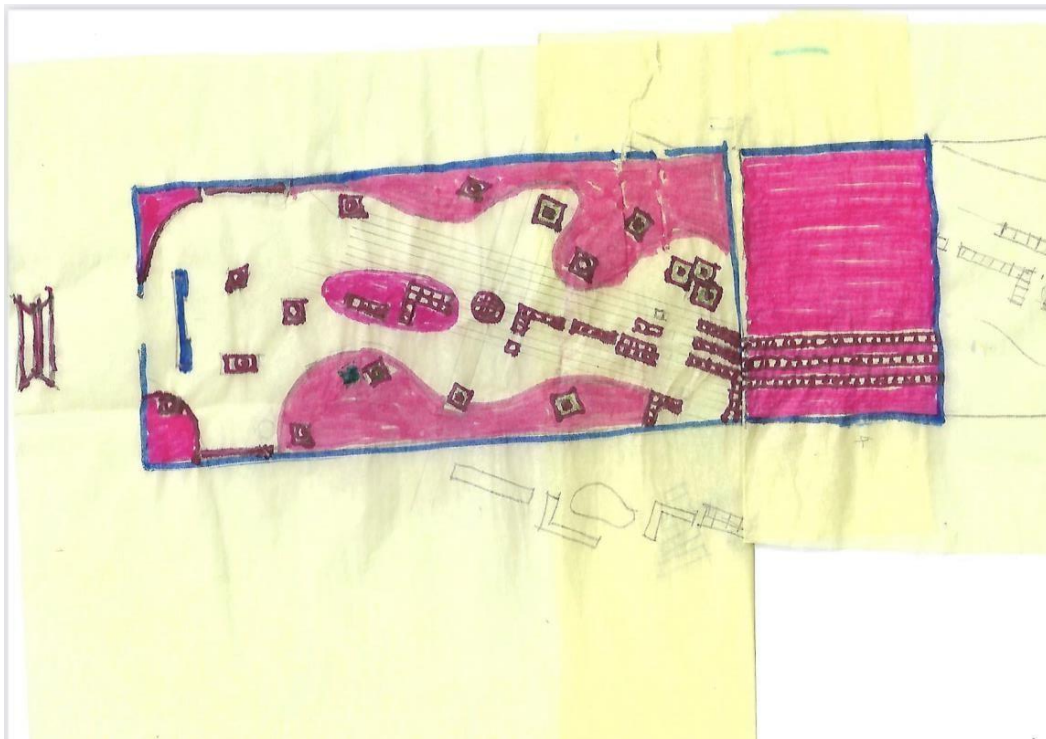


Fig. 50

Plano de montaje en planta realizado por la autora de la obra *Playground, Re-Imaginar el camino* (2023)

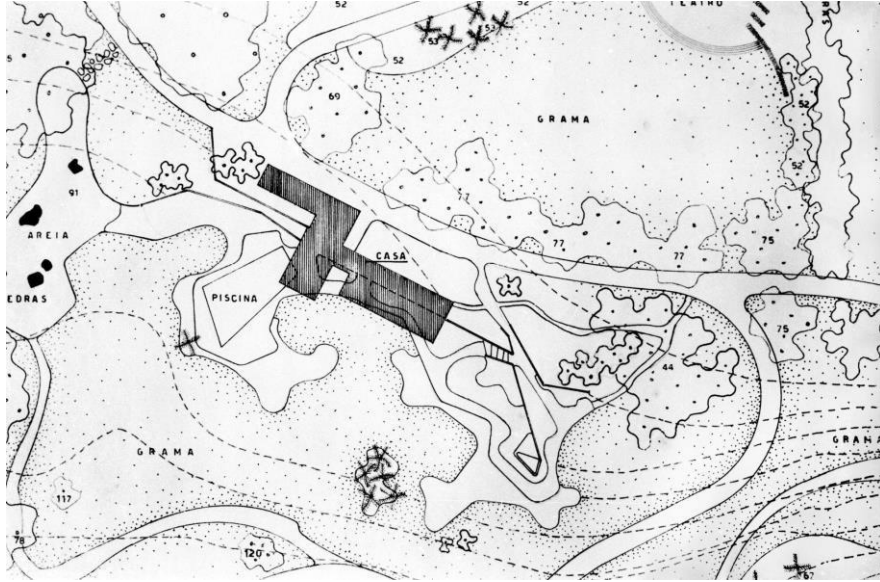


Fig.51

*Plano paisajístico de residencia Gomes, San José dos Campos (1954). Roberto Burle Marx. Disponible en Master Design Series.*



Fig.52

Burle Marx. Jardín en la cubierta del Instituto de Seguros de Brasil, Río de Janeiro, 1938, planta. (Rizzo, 1992, citado por Álvarez, 2017, p. 172)

El suelo coreográfico estaría compuesto por diferentes bloques de baldosas que toman la diagonal de la sala y suben hacia la pared rematando en una forma orgánica a partir de las mismas baldosas (Fig.55 y 56). Me interesaba destacar el carácter modular tipo “lego” o “tetris” al que había asociado las baldosas en el proceso de estudio de las piezas (Fig.53 y 54).

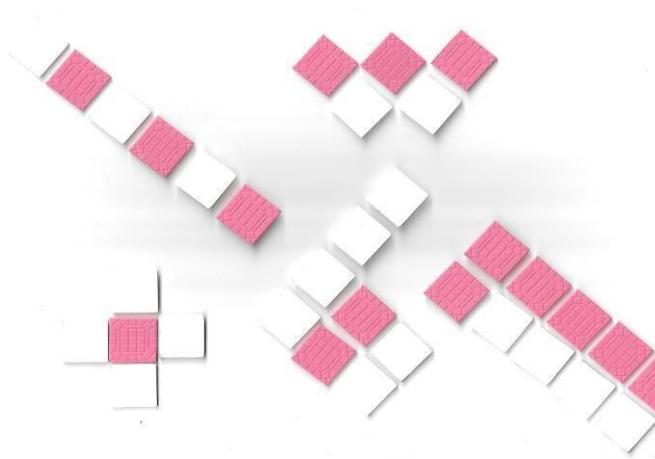


Fig.53

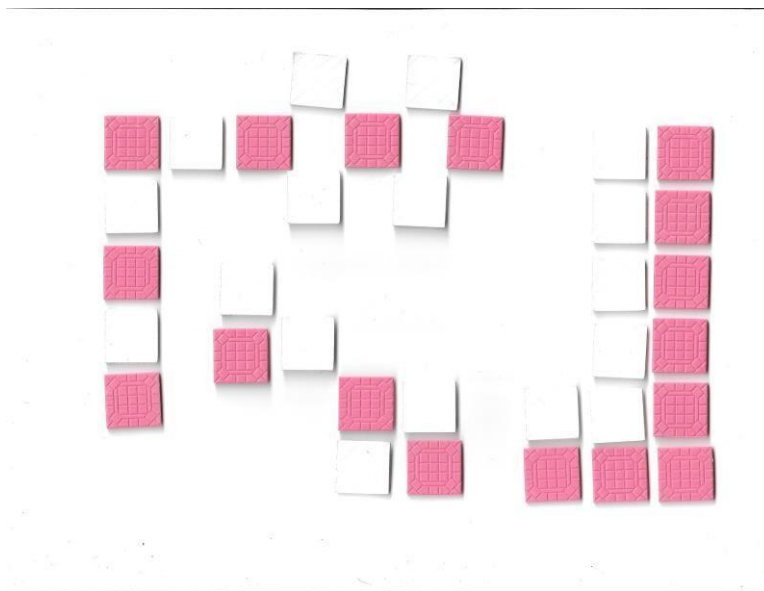


Fig.54



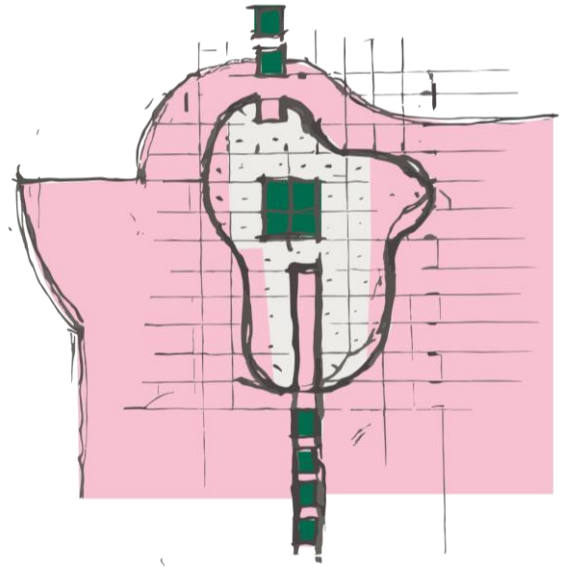
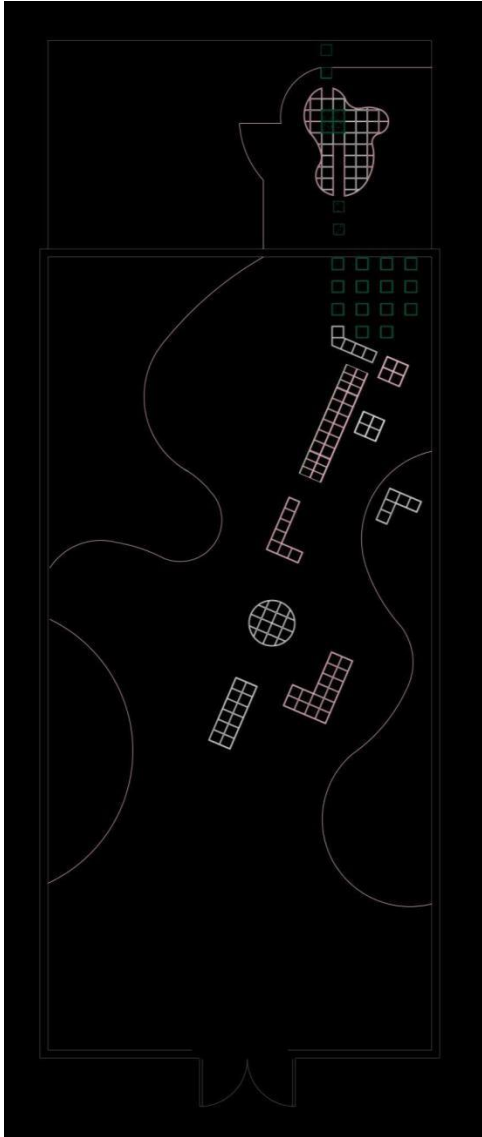


Fig.55 y 56 respectivamente

De esta manera mediante la disposición en bloques modulares de pedazos de vereda, o pedazos de recorrido, pude ir acercándome a hacer la correspondencia tanto de alterar gráficamente el paso dado por el suelo, como dejar la posibilidad que este mismo se pueda reorganizar de manera infinita. La operación de reorganizar estas piezas cuadradas en bloques, y estos bloques entre sí, de alguna forma responde al deseo de jugar dentro de la retícula urbana, retícula que podemos encontrar tanto en el micro (la misma baldosa diagonal vereda) como en el macro (el Damero que aún podemos identificar con claridad en el centro de Santiago) (Véase ejemplificado en Fig.57, 58 y 59).

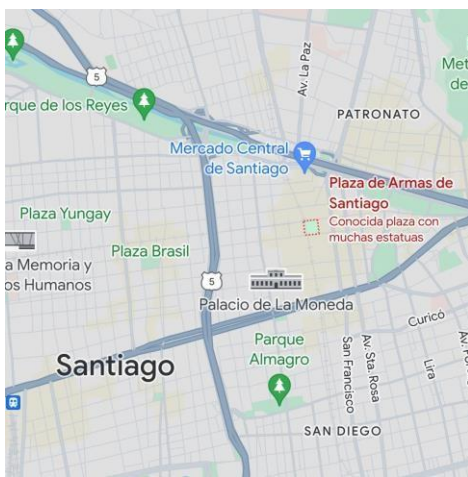


Fig.57

Captura de pantalla a Google Maps de la autora



Fig.58

Baldosa diagonal vereda realizada por la autora (2023)

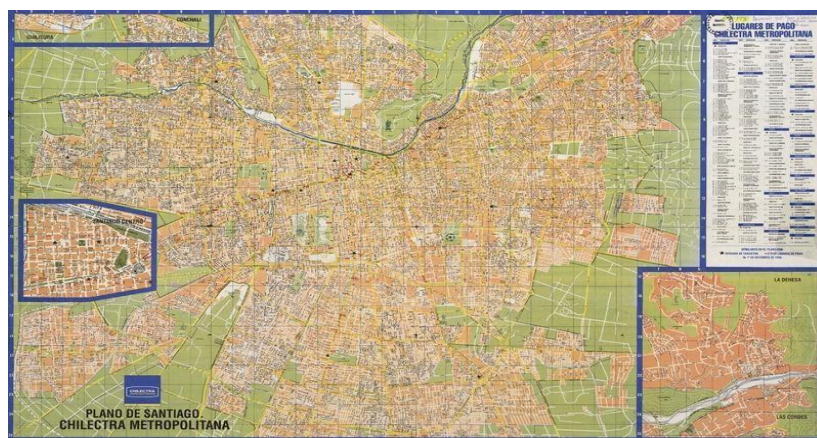
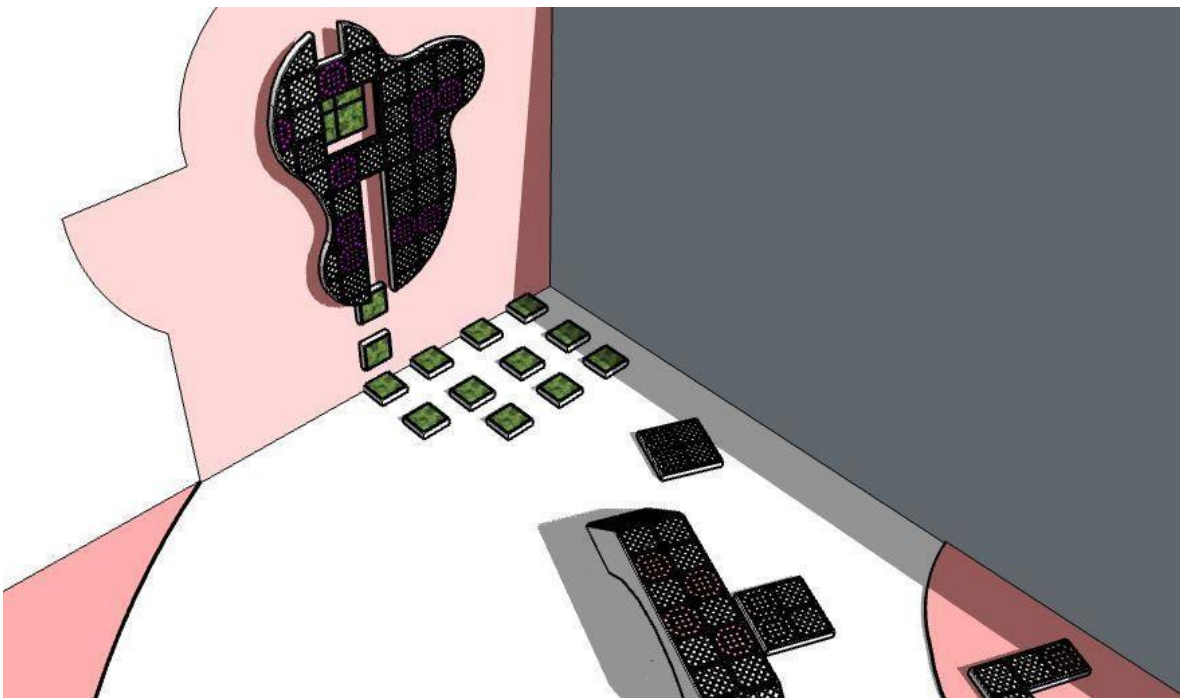


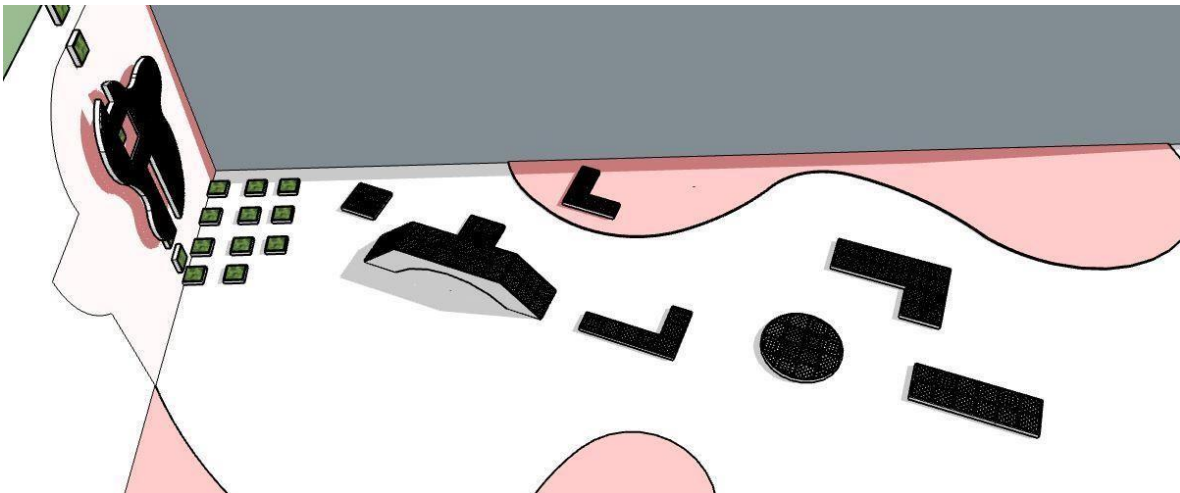
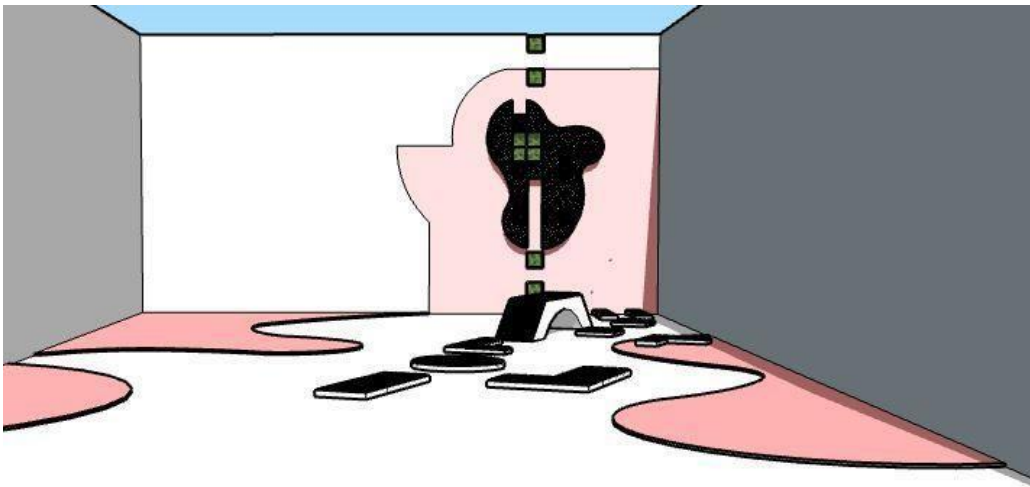
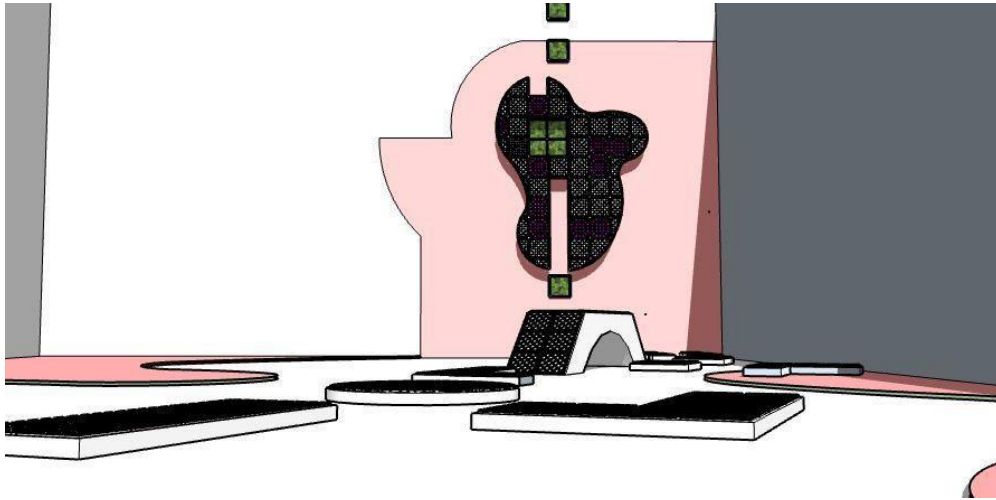
Fig.59

Plano de Santiago [material cartográfico] / Chilectra Metropolitana. Santiago: Chilectra, 1990. 1 plano; 90 x 57 cm

A través de esta reimaginación de lo que entendemos por una vereda, o una superficie para caminar y recorrer, propongo volver a pensar en las formas en las que nos relacionamos con el suelo al momento de andar por la calle. Estos bloques permiten tanto recorrer a través de ellos como por encima, también permiten sentarse en ellos, observarlos de cerca y de lejos. La vereda, a través de este proyecto, queda como objeto plenamente reconfigurable, por ende, invita a experimentar con mayor aprehensión el recorrido, como también a observar este objeto que suele entenderse como algo que no altera nuestra experiencia en el flujo urbano. Así también, su carácter armable y movable, invita a involucrarse de manera lúdica con la construcción de los espacios comunes que habitamos.

b.1) Modo de exhibición de las piezas:







**Bosque perimetral: Jugar con los cierres, apropiarse de los cierres, construir con los cierres.**

El tercer elemento de mi selección de objetos urbanos, son los cierres perimetrales. En mi recorrido por la ciudad, hubo dos características de estos elementos que me atrajeron, en primer lugar, su carácter de “cofre” efímero; se resguarda cierto perímetro tanto por trabajos en la zona como también se bloquea el paso a trabajos que aún no concluyen (Fig.60, 61 y 62). Y, por otro lado, como elemento gráfico, ya que en muchas ocasiones a estos cierres se le calan figuras geométricas en su superficie para prevenir el robo de estos.



Fig.60, 61 y 62 respectivamente

Fotografías de cierres perimetrales tomadas por la autora (2022-23)

Esta última característica me parecía algo irónica ya que, generalmente estos cierres se pintan de algún color verde o gris en el intento de pasar desapercibidos en el entorno, pero, su dureza material (astillada) y en general su armado relativamente precario, las elecciones de colores poco adecuados a uno armónico (con su entorno), siempre acusan su naturaleza artificial. Además, como mencionaba, el calado de estas formas geométricas en gran parte de su superficie me parece cómico en la medida que no solo se pierde esta privacidad de “cofre” (ya que es sumamente atractivo asomarse por esos calados), sino que también descalza al objeto en su intento de armonizarse con el entorno.





Fotografías de cierres perimetrales tomadas por la autora (2022-23)

Por último, y para concluir las reflexiones en torno a este objeto, también son una tipología de elementos de gran volumen, que resguardan una zona de la interacción con el transeúnte, aspecto que me hace meditar en torno a todos aquellos objetos y arquitecturas de nuestro entorno que forman parte de nuestro recorrido pero que están diseñados para no interactuar con ellos, que de entrada imponen una lejanía con los mismos. De esta forma, la principal motivación que me llevó a elegir el cierre perimetral como objeto de inspiración, fue la idea de hacer de este objeto uno con el que se pueda interactuar, devolverle la atención a este objeto que se niega a ser descubierto y posibilitar acciones con el mismo. Así, me propuse imaginarlos no como cierres, sino que como cajas que en vez de resguardar algo que se construye o repara en su interior, permiten construir con ellas. Es decir, usar el cierre como elemento constructivo en sí mismo.



Fig.63

Mi hermano, mi prima y yo respectivamente en la “ventana” de un fuerte de fardos. Del archivo fotográfico de Juan Pablo Hess (2005)

Esta idea viene en gran parte por el recuerdo de aquellos fuertes de fardos que armaba con mi padre cuando era pequeña (Fig.63), me interesaba traer de vuelta esa experiencia háptica de poder tanto meterme, como recorrer grandes volúmenes armables.

De este modo, comencé a modelar formas de rescatar la esencia del cierre perimetral, pero llevándolo a una escala manipulable y recorrible, por lo que pensar en formas apilables (como los fardos) fue mi primera prioridad. Durante el proceso de prototipado de estos volúmenes apilables, fui encontrándome con que conservar los calados geométricos acentuaba su carácter lúdico, característica que me hacía sentido a medida que empezaron a verse como auténticos juegos (Fig.64 y 65). En consecuencia, las posibilidades comenzaron a ser infinitas, produje un número de doce cubos con diferentes figuras geométricas caladas en cada una de sus caras que, por su naturaleza modular, permitían una infinidad de maneras diferentes de apilarlos, moverlos y reorganizarlos.

Al momento de llevarlos del prototipo a la escala real, descubrí que tan solo cambiando su utilización como cierre y dándoles la posibilidad de interacción activa con los mismos, el cierre se desplazaba a un elemento amable, que invitaba a involucrarse con su presencia y volumen.

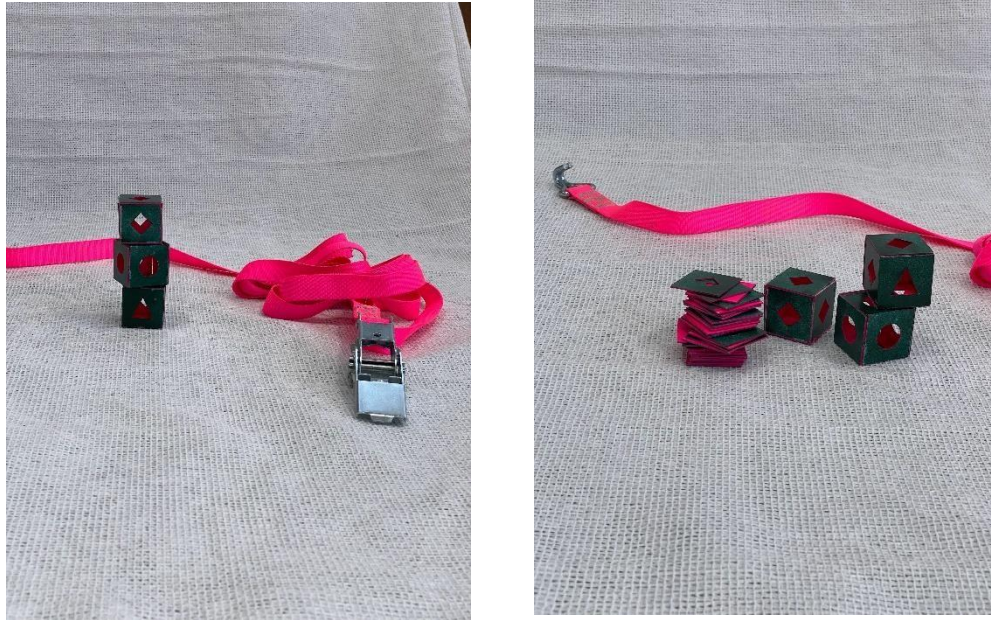


Fig.64 y 65

Maquetas de los “Cubos perimetrales”

En cuanto al color, decidí conservar aquel verde que me cautivó en un principio que, además, es conocido en ferreterías como “verde perimetral” y, en su interior, pinté con un rosa saturado que hacía vibrar la forma como si algo iluminado estuviese en su interior, así, invitaban mucho a acercarse y mirar a través de ellos (Fig.66 y 67).



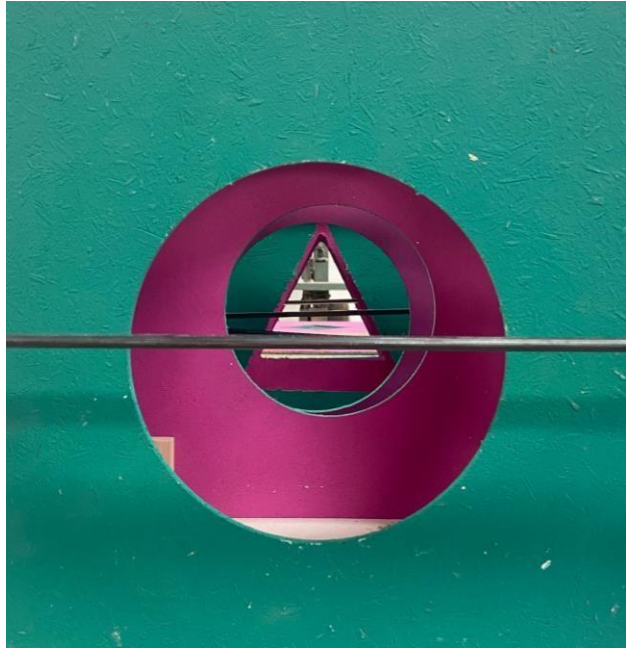


Fig.66



Fig.67

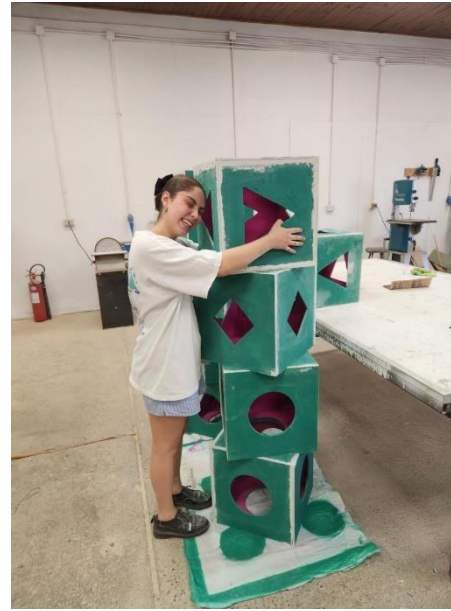
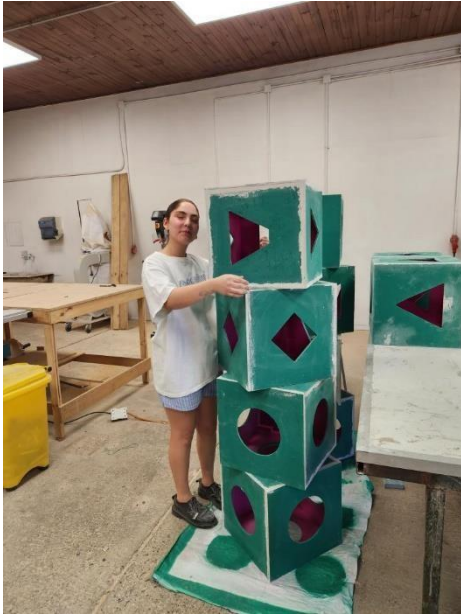


Fig.68 y 69 respectivamente

Fotografías de la autora en el taller de tecnología de la escuela de artes visuales de la Universidad de Chile (2023)

En el momento en que tuve todos los cubos armados, tuve recién la oportunidad de jugar con ellos, apilarlos y ordenarlos tal como lo hacía con los modelos a escala (Fig.68 y 69). Esta experiencia me parece similar a la que invitaba el juguete “The Toy” de la pareja Eames (Fig.70), referente que ya he mencionado anteriormente. Quiero detenerme en este referente, ya que creo que la premisa de diseño entre esa obra y la mía alcanzan una similitud en cuanto al interés por la síntesis geométrica, los objetos modulares y repetitivos y, la similitud más importante a mi parecer; el interés por darle otro uso a todas aquellas materialidades que pertenecen al mundo de la industria, la construcción y el deshecho. Trabajar con la simpleza geométrica y los volúmenes simples permite, a mi parecer, una libertad mucho mayor al momento de acercarse a un conjunto de objetos. Digo esto porque en el caso de estas geometrías tan simples, hay un espacio mucho más grande para depositar nuestro propio mundo imaginario sobre ellas, cargan con la apertura justa y necesaria. El uso de colores vibrantes y lisos, el dejar las texturas a la vista también enriquecen la experiencia sensorial con el objeto y permiten la exposición suficiente de su verdad material; dejando la posibilidad de asociarlos con otros objetos de nuestro inventario mental.



Tal como Ray y Charles Eames describen “The Toy” en su etiqueta: “Amplio. Colorido. Fácil de armar. Para crear un liviano, brillante y expandible mundo lo suficientemente amplio para jugar dentro y fuera de este”<sup>6</sup>, estas son las características a las que me interesaba acercarme al momento de pensar no solo en el objeto cubo por sí solo, sino que en las posibilidades que el conjunto de estos mismos pudiera proporcionar.



Fig.70

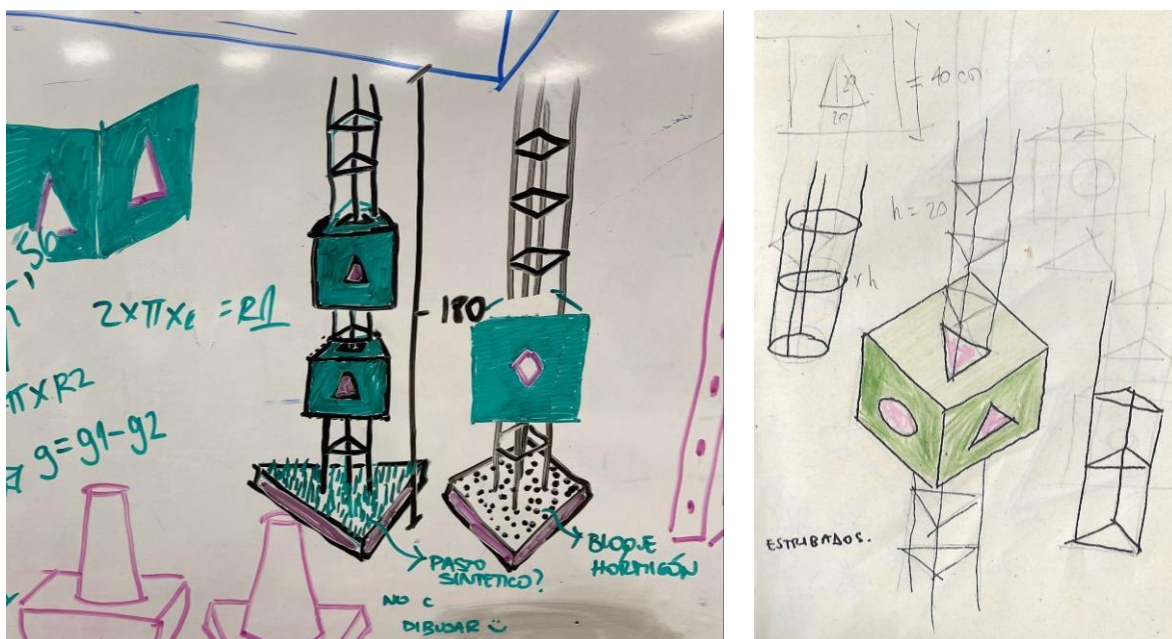
*The Toy*, Charles y Ray Eames. Disponible en Eames Office.

En esta línea y analizando las posibilidades para exhibir y mostrar mis cubos perimetrales, pensé en la característica principal que me había atraído de estos elementos en un principio; su carácter invisible dado por el color, o más bien, la intención de camuflarse con la naturaleza que se procura con el color “verde perimetral”. Asimismo, teniendo en consideración los demás proyectos que estaba produciendo comencé a bosquejar pequeños

---

<sup>6</sup> Traducción de la autora

arbustos de cubos. Para complementar la similitud con un árbol o una planta, pensé en elementos que dialogaran materialmente con el OSB del que estaban fabricados los cubos, como también pensar en objetos y estructuras que los cierres perimetrales protegieran/cercaran en la realidad.



Bocetos de la obra *Bosque Perimetral* realizados por la autora (2023)

De este modo, salí nuevamente a recorrer las calles poniendo especial atención en el horizonte y aquellas estructuras que estaban en diálogo con las copas de los árboles. Con esta nueva mirada, pude experimentar una nueva perspectiva del paisaje urbano, en donde la naturaleza convive a la misma altura con edificios, pilares de fierro y grúas (Fig.71 y 72). A partir de esta imagen, me hizo ilusión pensar en un bosque de cierres perimetrales con grandes troncos geométricos de fierro, un bosque recorrible y reconfigurable tal como lo es la urbe. Este bosque de cierres perimetrales, ofrecen pensar estos elementos transitorios como objetos estéticos que forman parte de nuestro paisaje, nuestro entorno y la imagen que tenemos del mismo. Y también, una propuesta lúdica para poder hacerse partícipe de los procesos constructivos del escenario que habitamos.



Fig.71

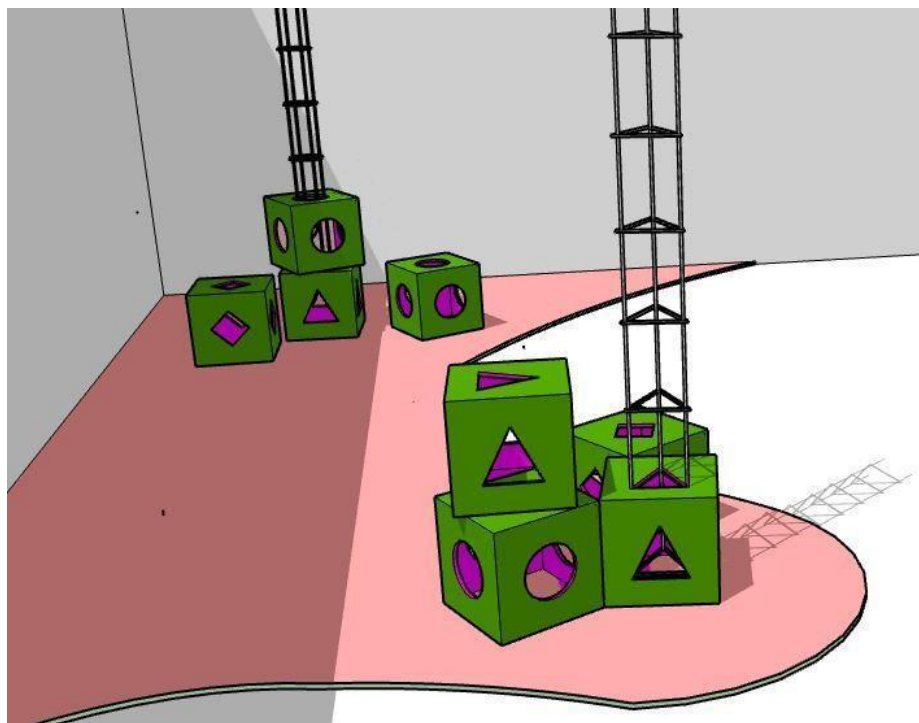
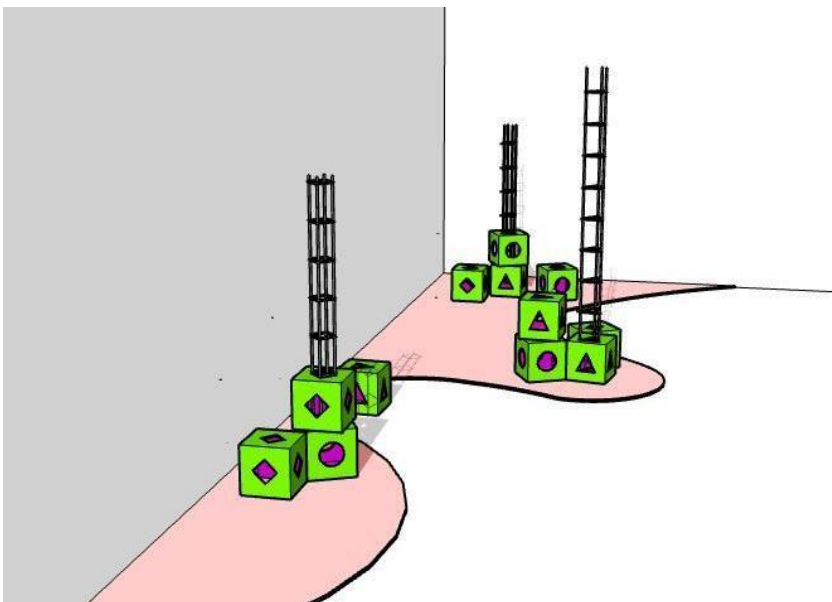
Sitio de construcción en Avenida IV Centenario, Las Condes. Fotografía de la autora (2023)



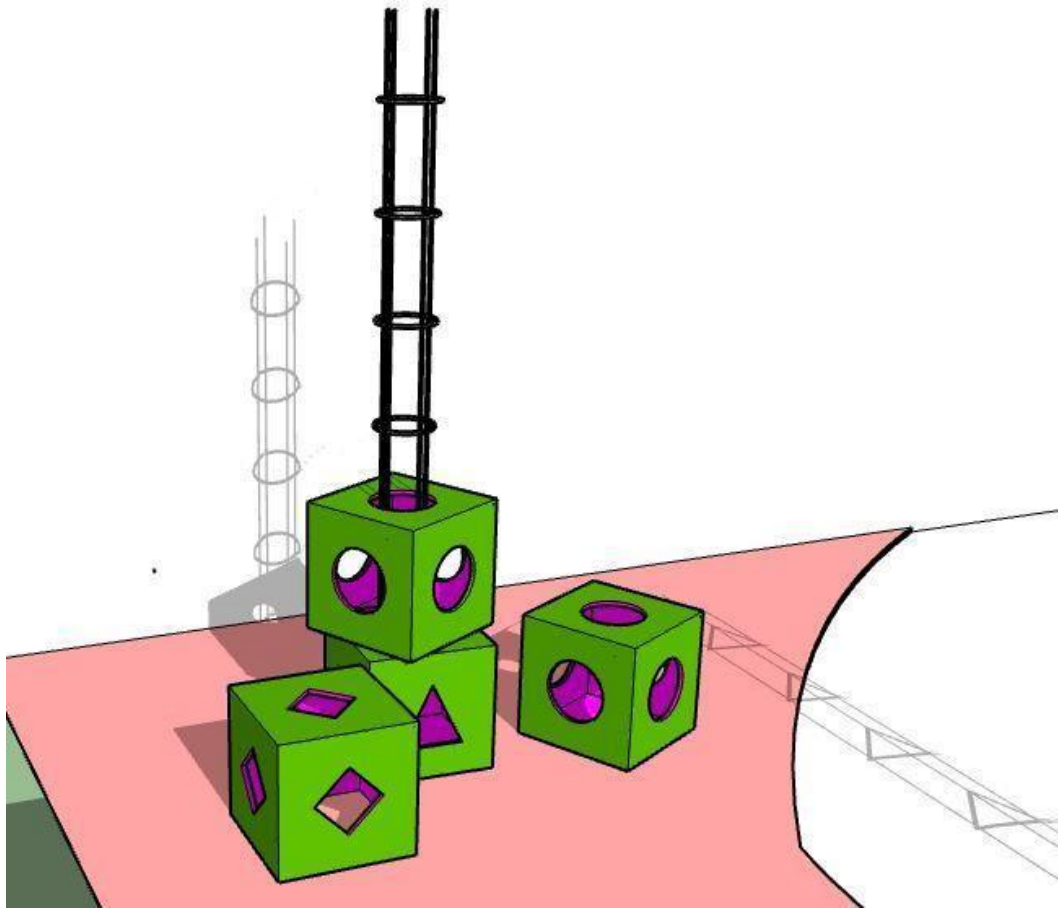
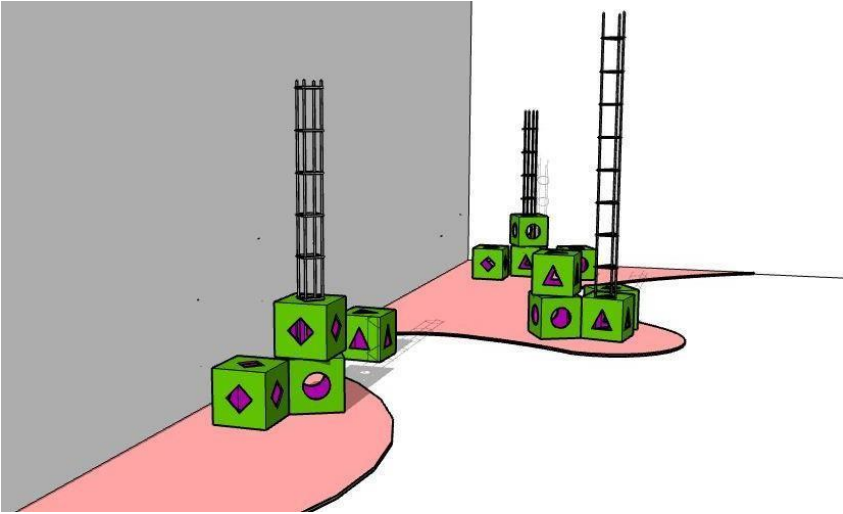
Fig.72

Sitio de construcción en Avenida IV Centenario, Las Condes. Fotografía de la autora (2023)

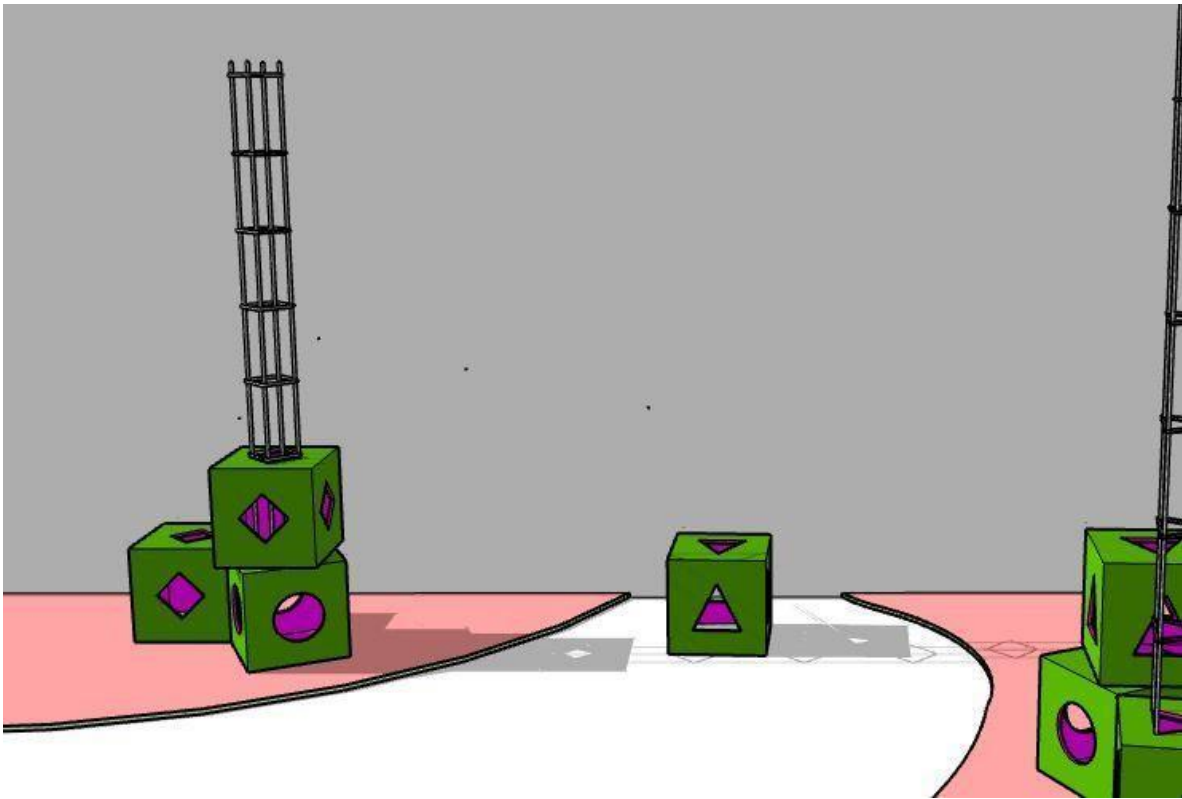
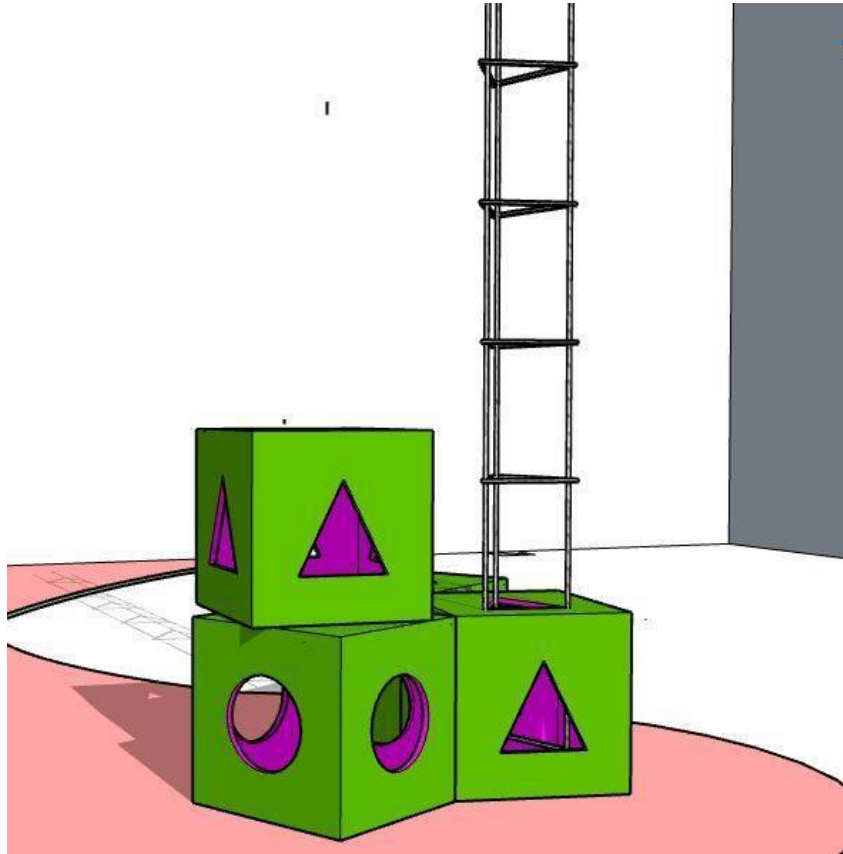
c.1) Modo de exhibición de las piezas:





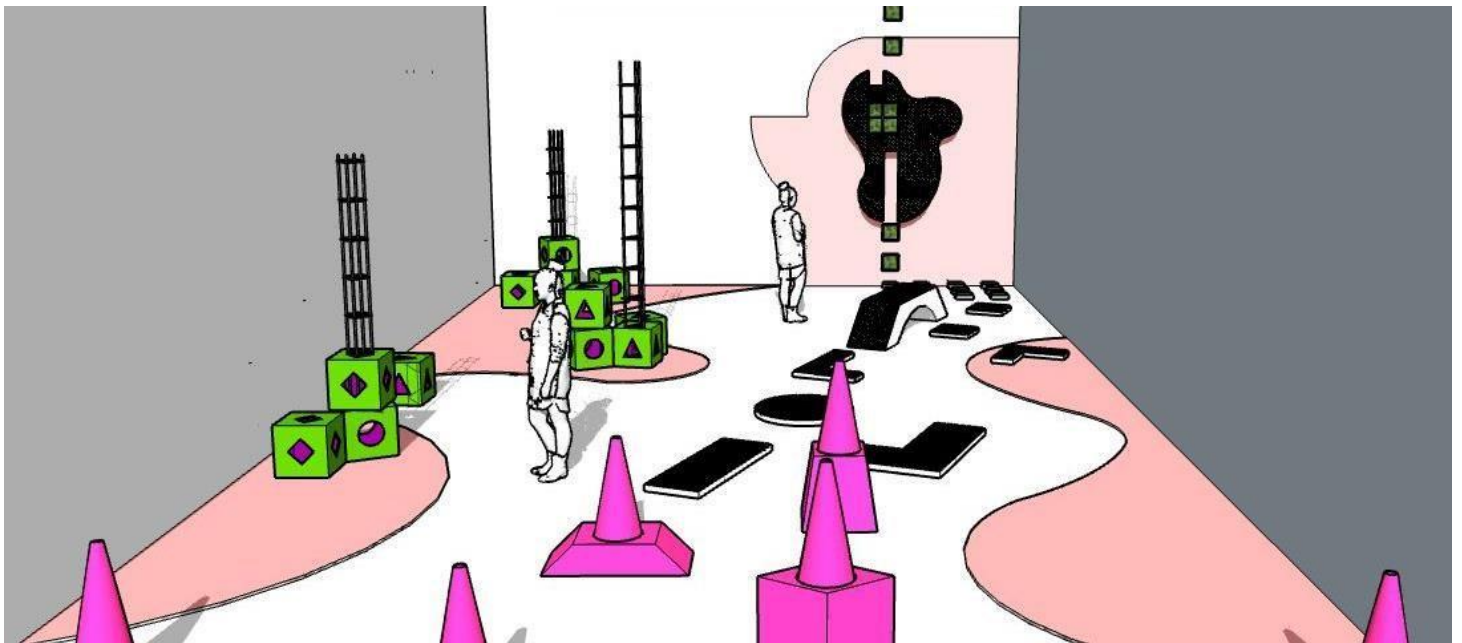
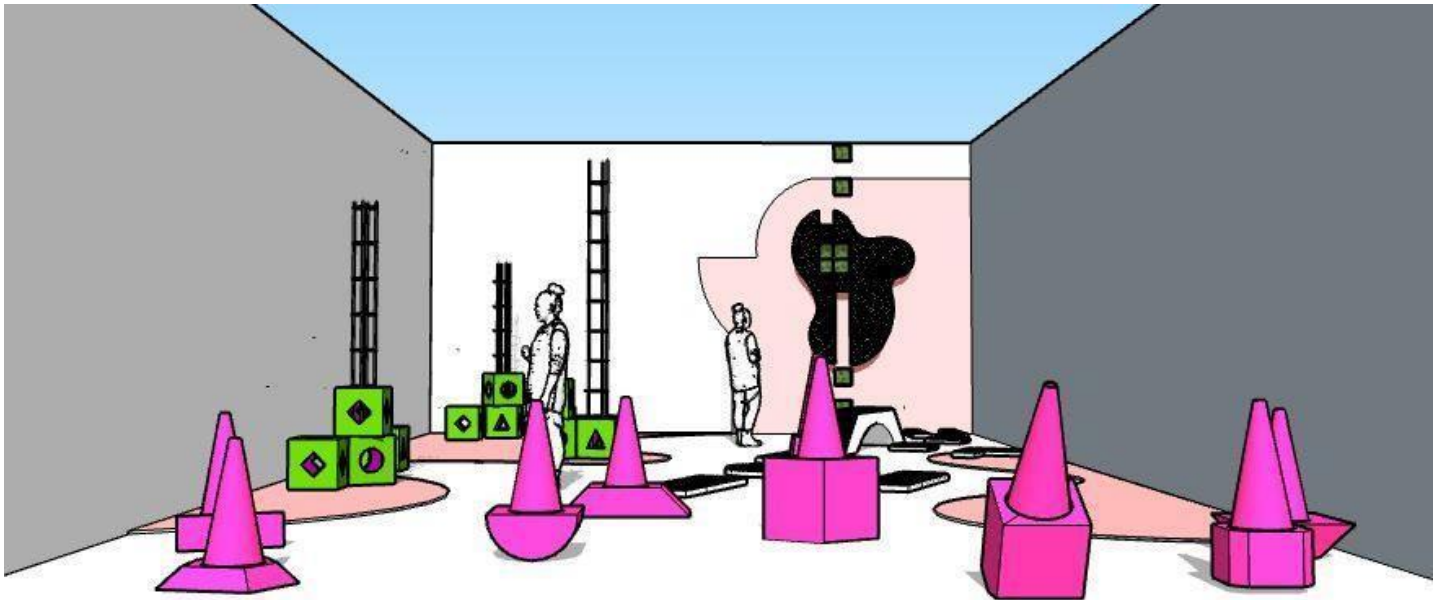




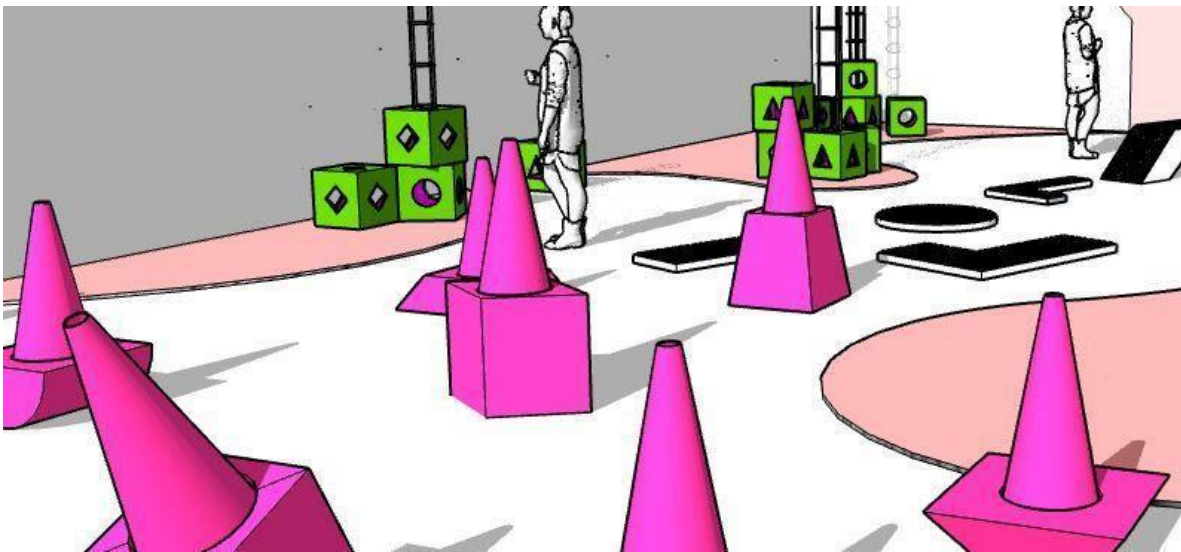
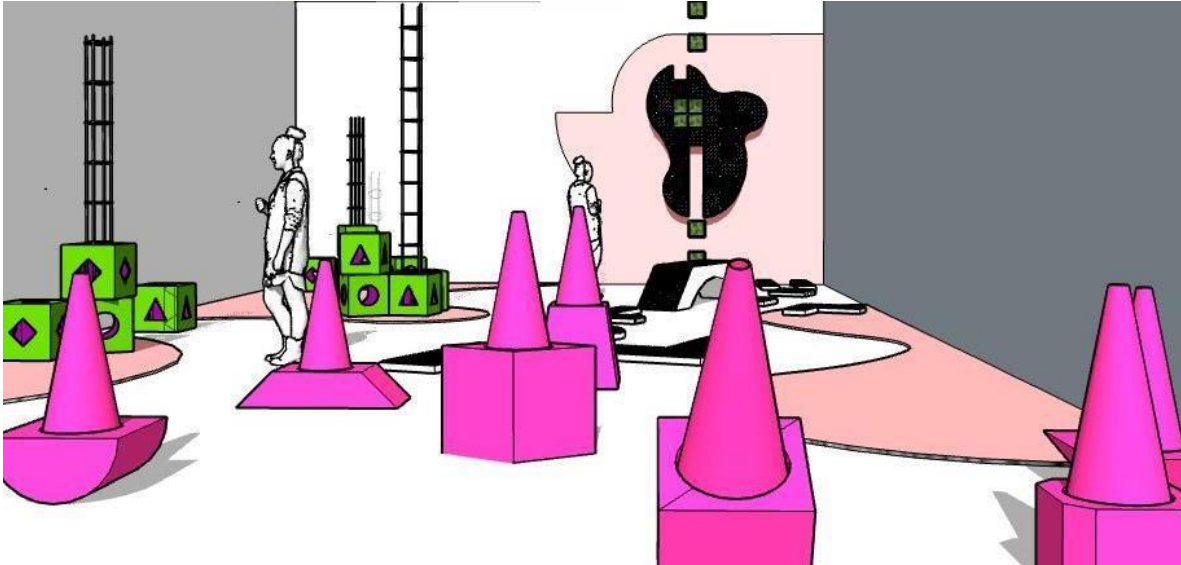


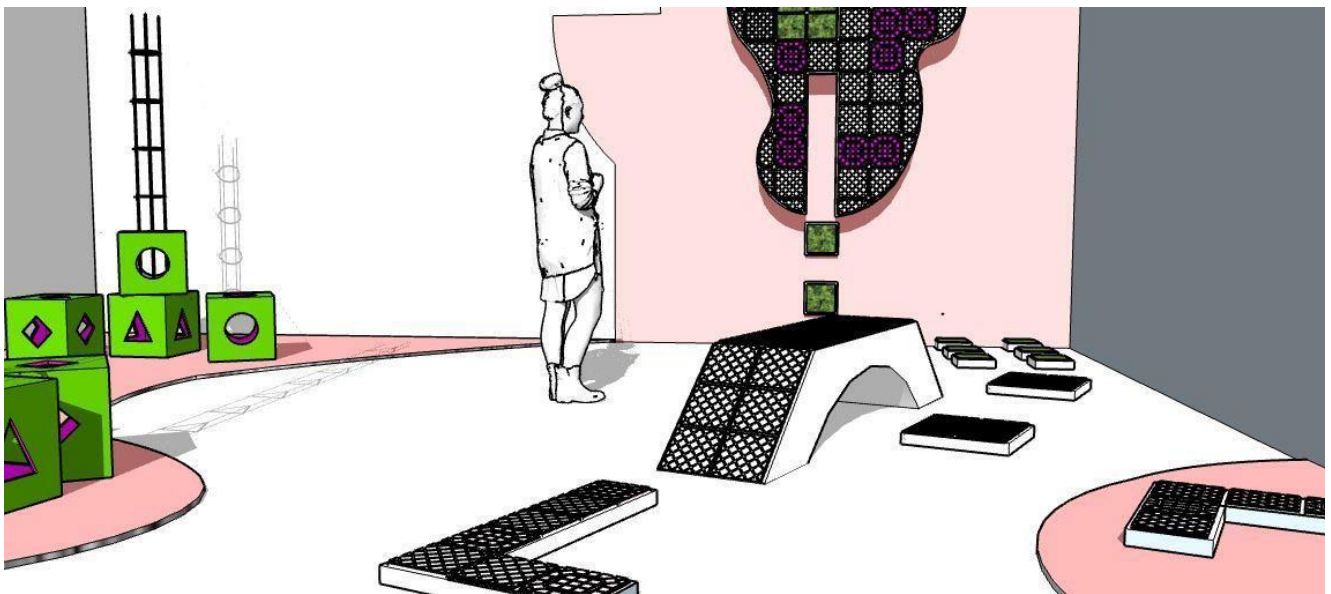
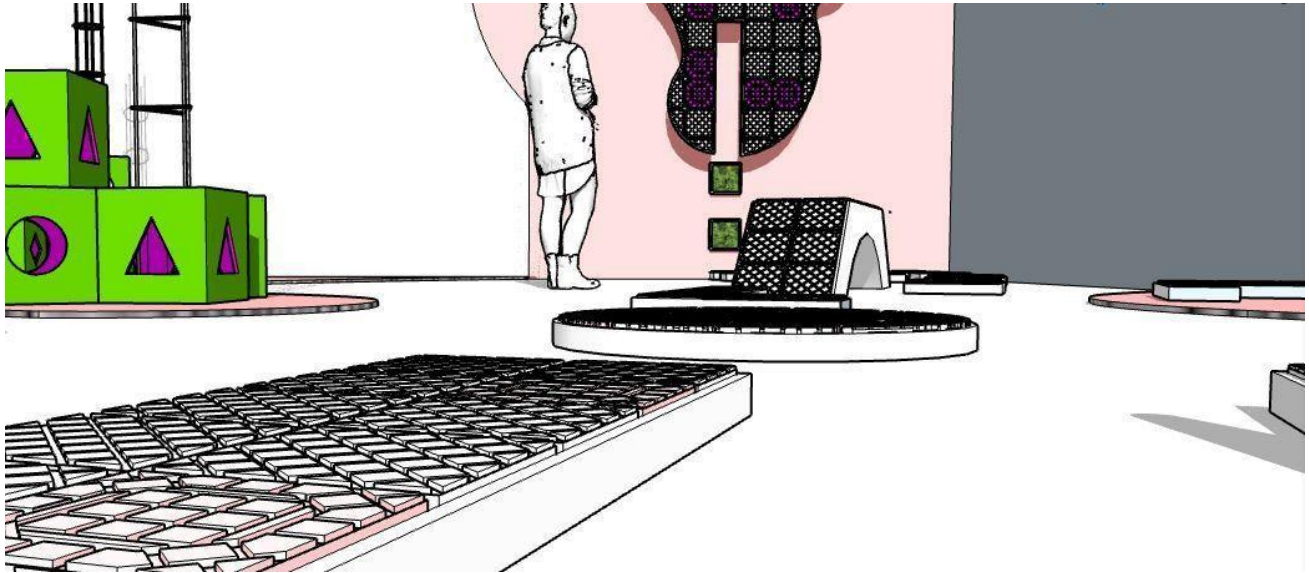
#### IV. Planos de montaje: Un paseo por Crayola City

##### 1) Vista Principal

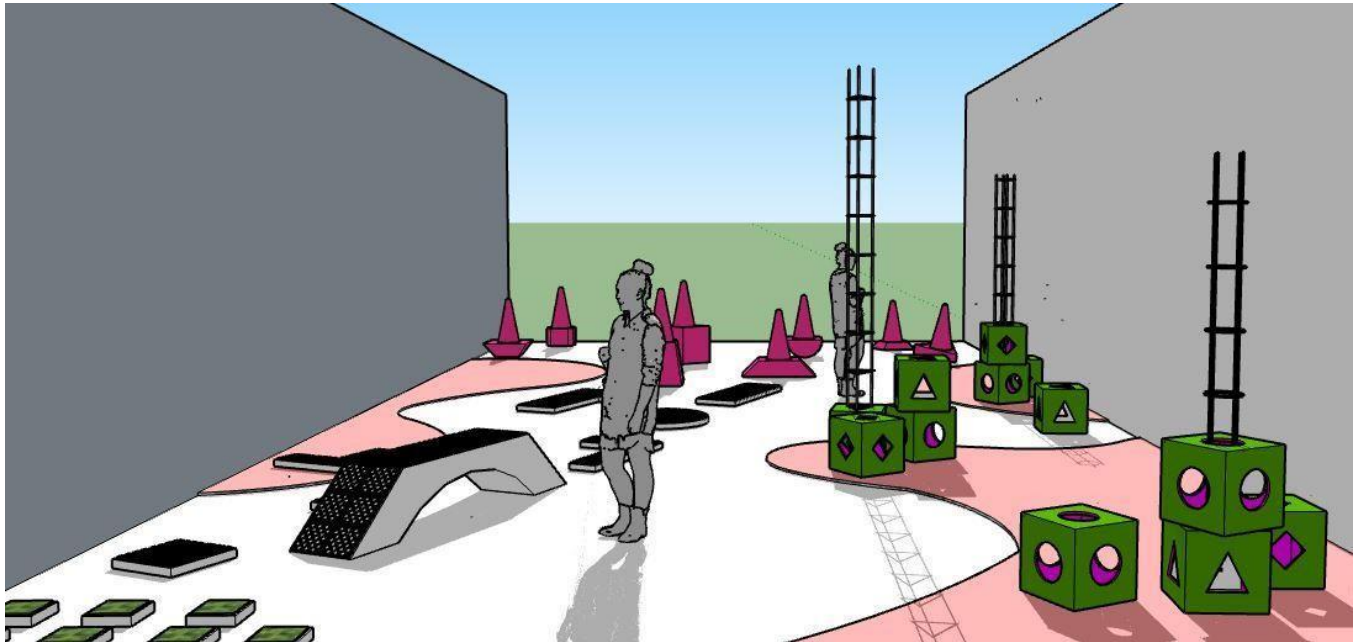
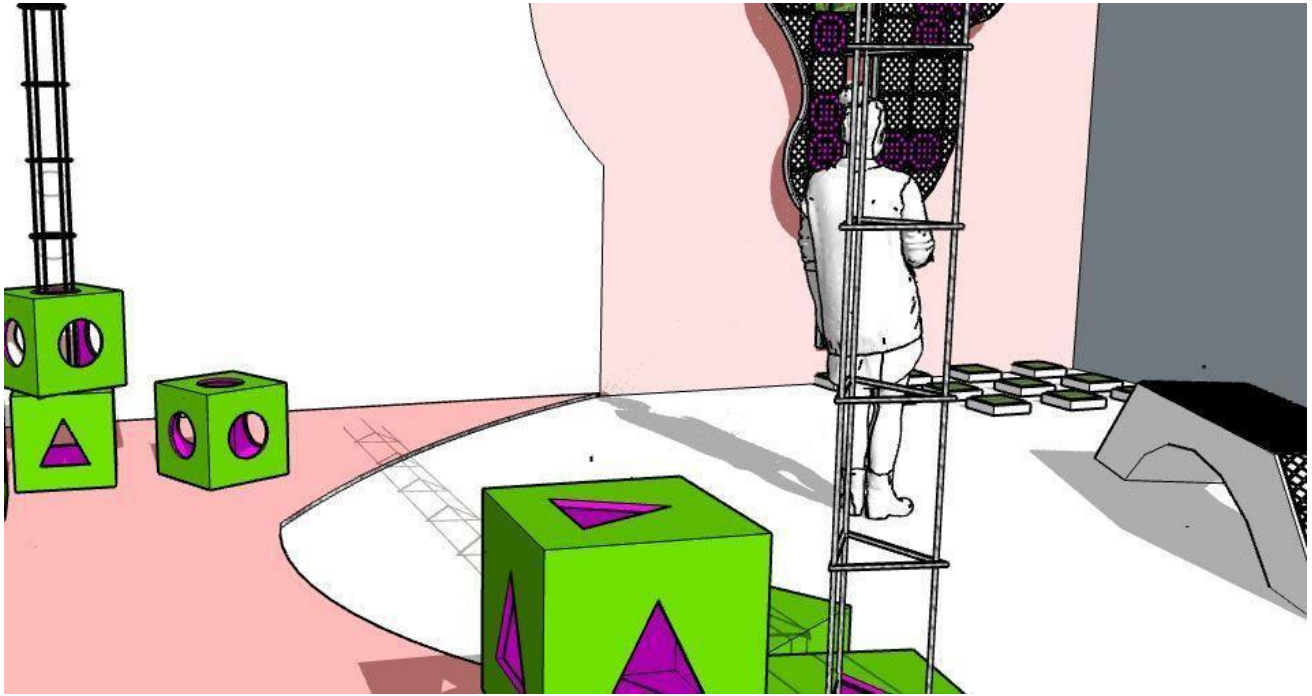


## 2) Recorrido y detalles











## Referencias bibliográficas

Álvarez, D. (2017). El surrealismo en los paisajes de Burtel Marx. *Cuaderno de Notas*, (18), 159-175.

Anchorena, J. (2020). *Arquitectura modular. El pragmatismo como herramienta de diseño* (Tesis inédita de Arquitectura). Universidad de Belgrano, Buenos Aires, Argentina.

Bachelard, G. (2012). *La poética del espacio*. México, D. F.: Fondo de Cultura Económica.

Barragán House (s/f). *Barragán Foundation*. Recuperado de <https://www.barraganfoundation.org/works/list/barragan-house>

Bauhaus Bauspiel (s/f). *Bauhaus Movement*. Recuperado de <https://shop.bauhausmovement.com/bauhaus-bauspiel/>.

Carton City (s/f). *Eames Office*. Recuperado de <https://www.eamesoffice.com/thework/carton-city/>

Del Real Westpha, P. (2013). El mobiliario urbano como objeto de uso público: implicaciones para su diseño. *Trilogía: Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 25(35), 29-49

El color rosa y su importancia en la arquitectura latinoamericana (2022). *ADM Magazine*. Recuperado de <https://www.admagazine.com/articulos/el-color-rosa-y-su-importancia-en-la-arquitectura-latinoamericana>

Gehl, J. (2006). *La humanización del espacio urbano*. Barcelona: Reverté.

Gehl, J. (2014). *Ciudades para la gente*. Barcelona: Infinito.

Ladislav Sutnar - Průkopník Informačního Designu (s/f). *Antik Praha*. Recuperado de <https://www.antikpraha.com/ladislav-sutnar/>

Luis Barragán: el genio del color que modernizó la arquitectura mexicana (2022). *My Modern Met*. Recuperado de <https://mymodernmet.com/es/luis-barragan/>

Lynch, K. (1998). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.

Pallasmaa, J. (2012). *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili,

Pallasmaa, J. (2014). *Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Pallasmaa, J. (2016). *Habitar*. Barcelona: Gustavo Gili.

Parodi, A. (2013). Fascinación por la escala: el proceso de proyecto de Charles y Ray Eames. *Arquisur Revista*, 3(3), 40-55.

Plano de Santiago [material cartográfico] Chiletra Metropolitana (s/f). *Mapoteca Biblioteca Nacional Digital*. Recuperado de <https://www.bibliotecanacionaldigital.gob.cl/bnd/631/w3article-352847.html>.

Real Academia Española. (2006). *Diccionario esencial de la lengua española*. Madrid: Espasa.

Roberto Burle Marx, el movimiento moderno con jardín (2022). *Arquine*. Recuperado de <https://arquine.com/burle-marx-moderno-jardin/>

Rodríguez, R. (2007). Un acercamiento al paisaje urbano. *Arquitectura y Urbanismo*, 28(3), 28-31.

Sneak Peek: Aldo Van Eyck (2015). *Yale University Press*. Recuperado de <https://yalebooks.yale.edu/2015/01/16/sneak-peek-aldo-van-eyck/>

The Landscape Architecture of Roberto Burle Marx (s/f). *Master Design Series*. Recuperado de <https://masterdesignseries.com/sea-ranch-test-page>.

The Toy (s/f). *Eames Office*. Recuperado de <https://www.eamesoffice.com/the-work/thetoy/>.

Trachana, A. (2012). Urbe Ludens: espacios para el juego en la ciudad. *Ciudad y Territorio*, 46(173), 423-444.

Valenzuela, C. (2021). Una mirada geográfica a la escala como instrumento de construcción de la realidad. *Tabula Rasa*, (39), 65-81.