

IN
VES
TI
GA
CIÓN
2023-01

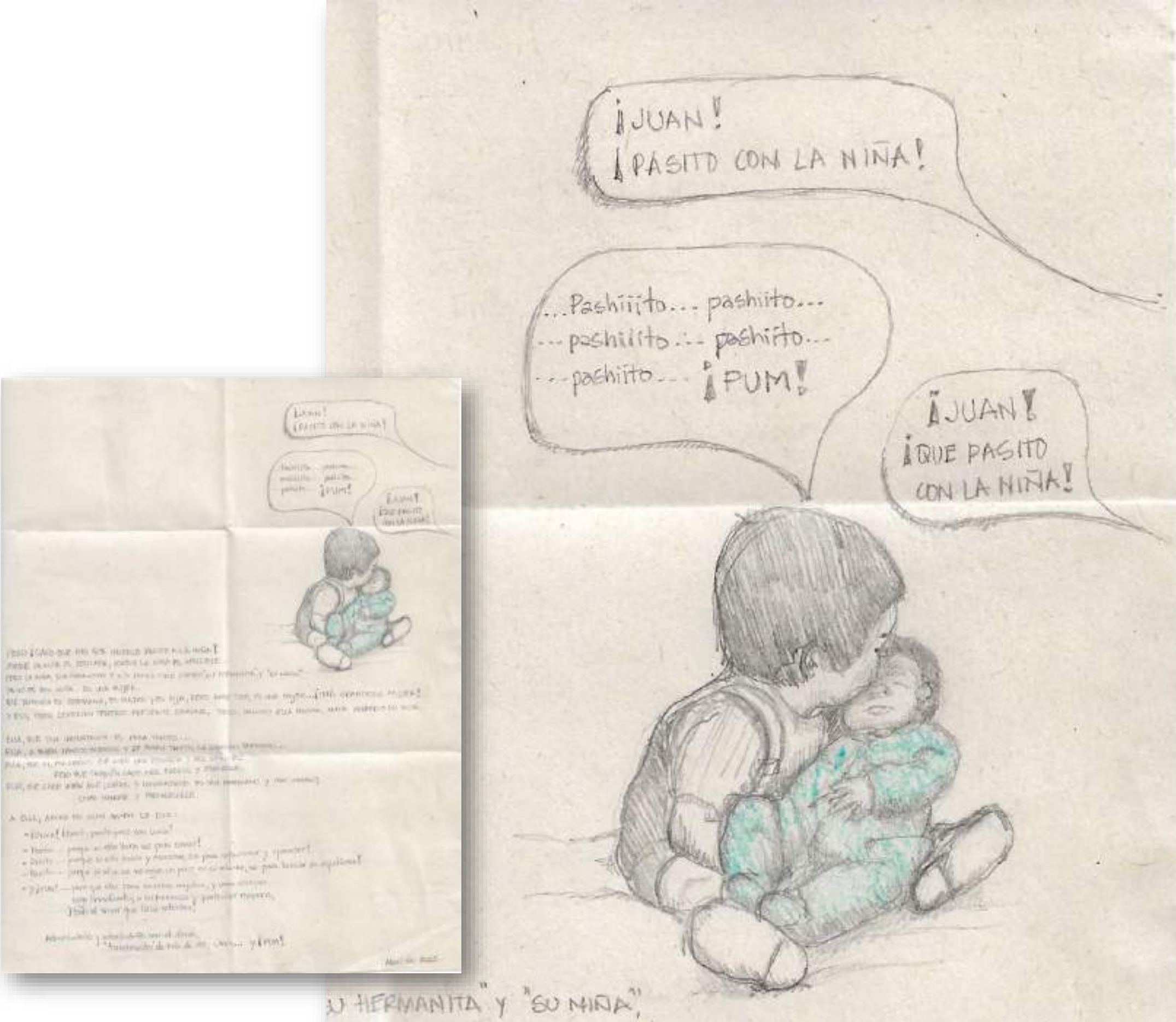
COMUNICAR IDEAS DE ARQUITECTURA

A PERSONAS NO ARQUITECTAS
A TRAVÉS DEL LENGUAJE DE LA NARRATIVA GRÁFICA

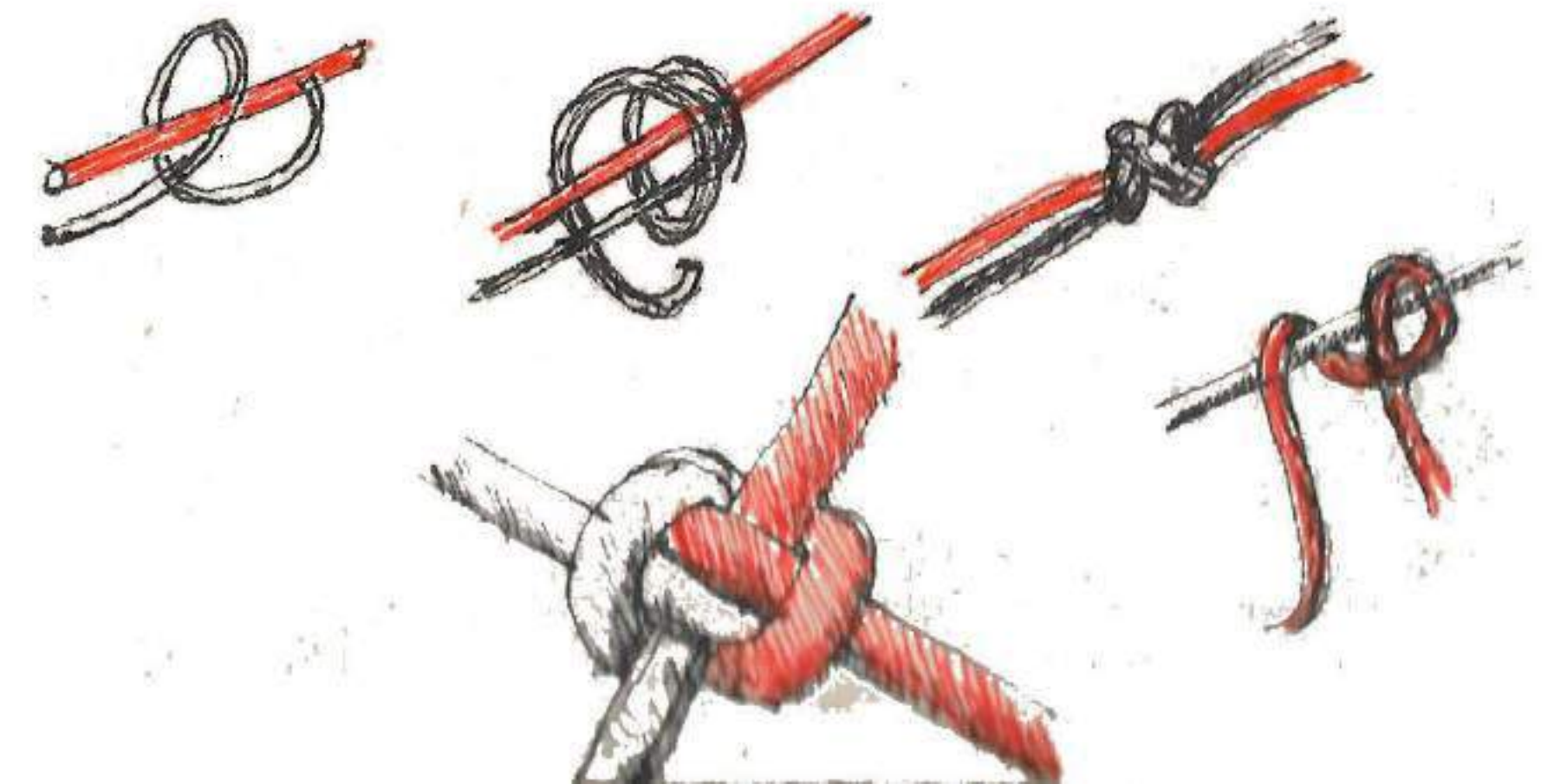
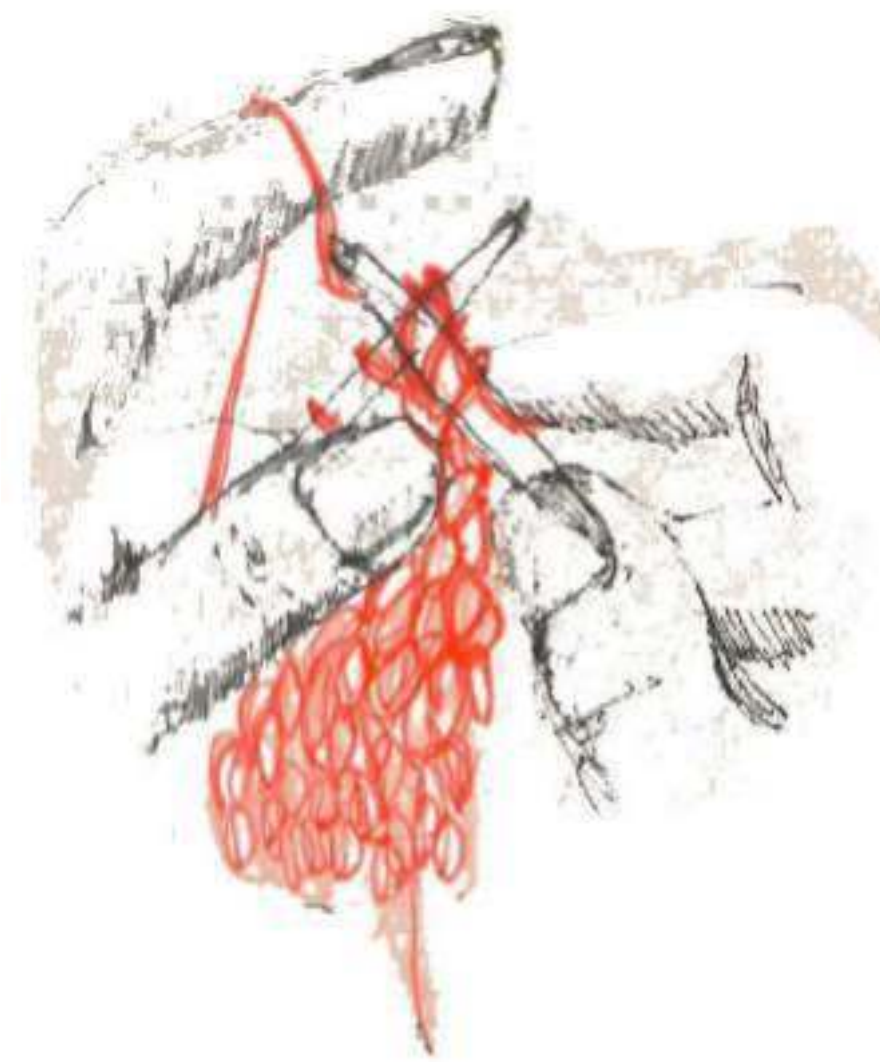
Juan David Cano Muñoz



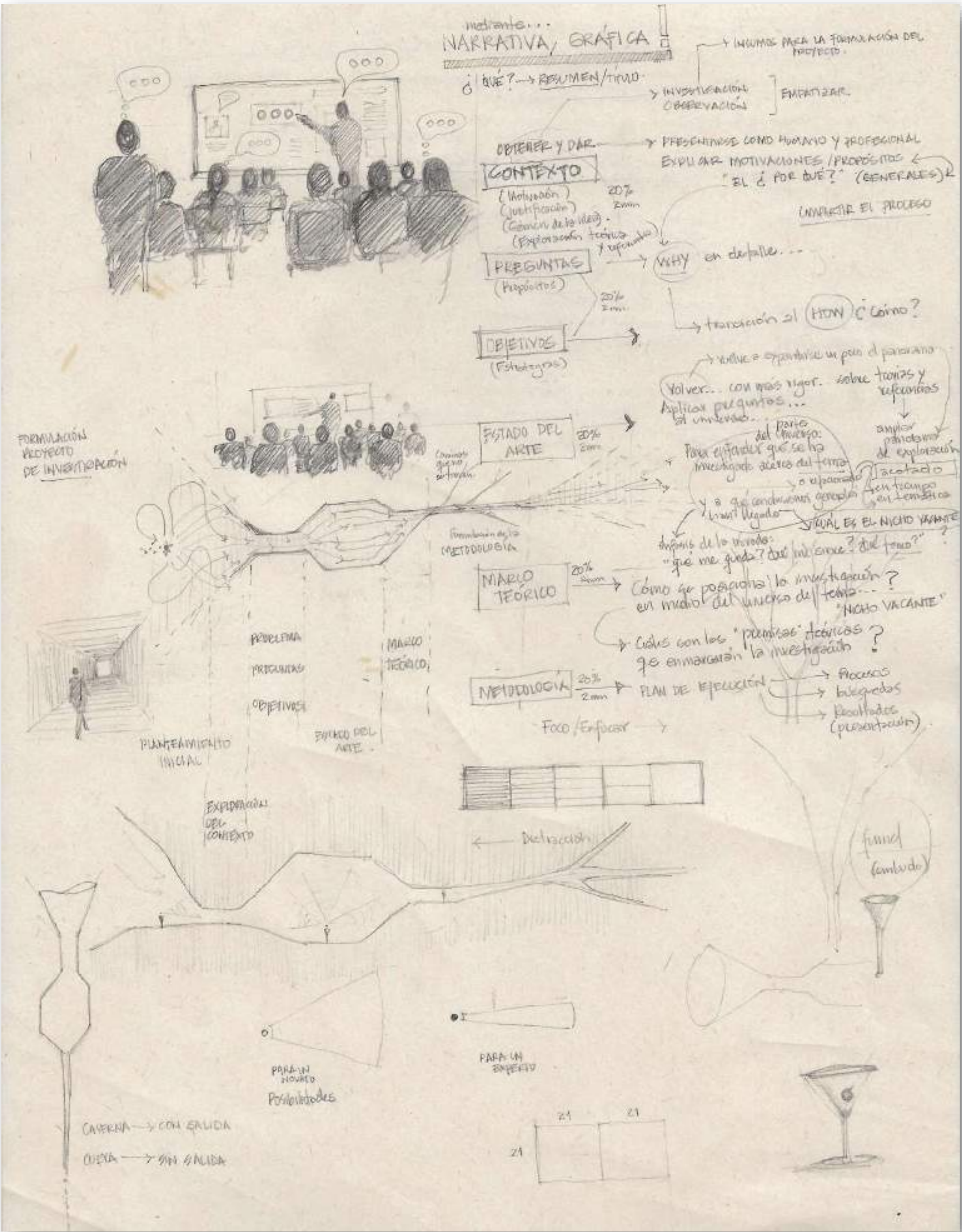
...dibujo a mano alzada para sentir y expresar lo más íntimo y personal.



...dibujo para percibir y explicar los asuntos cotidianos de la vida.



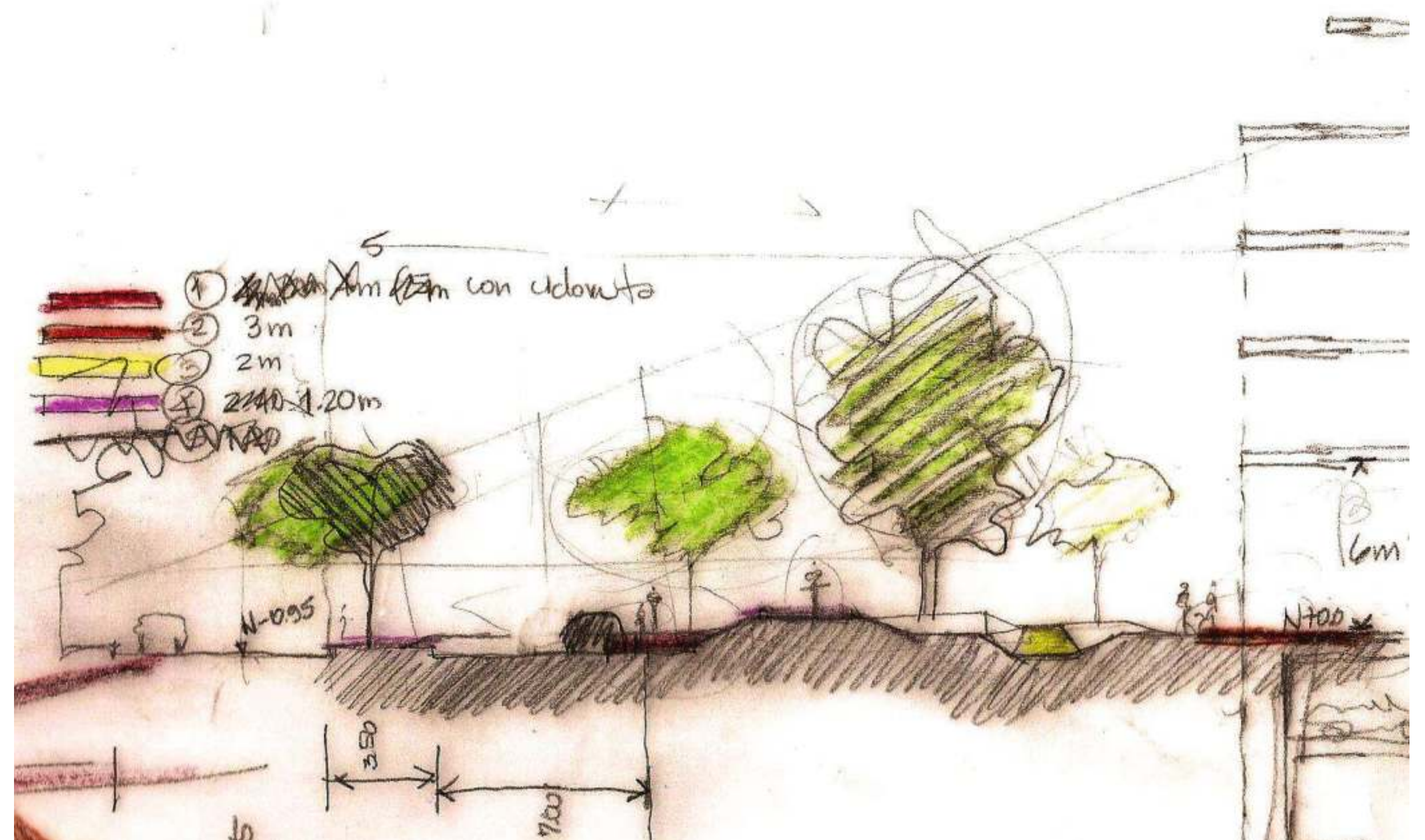
...dibujo para pensar y comunicar lo académico.



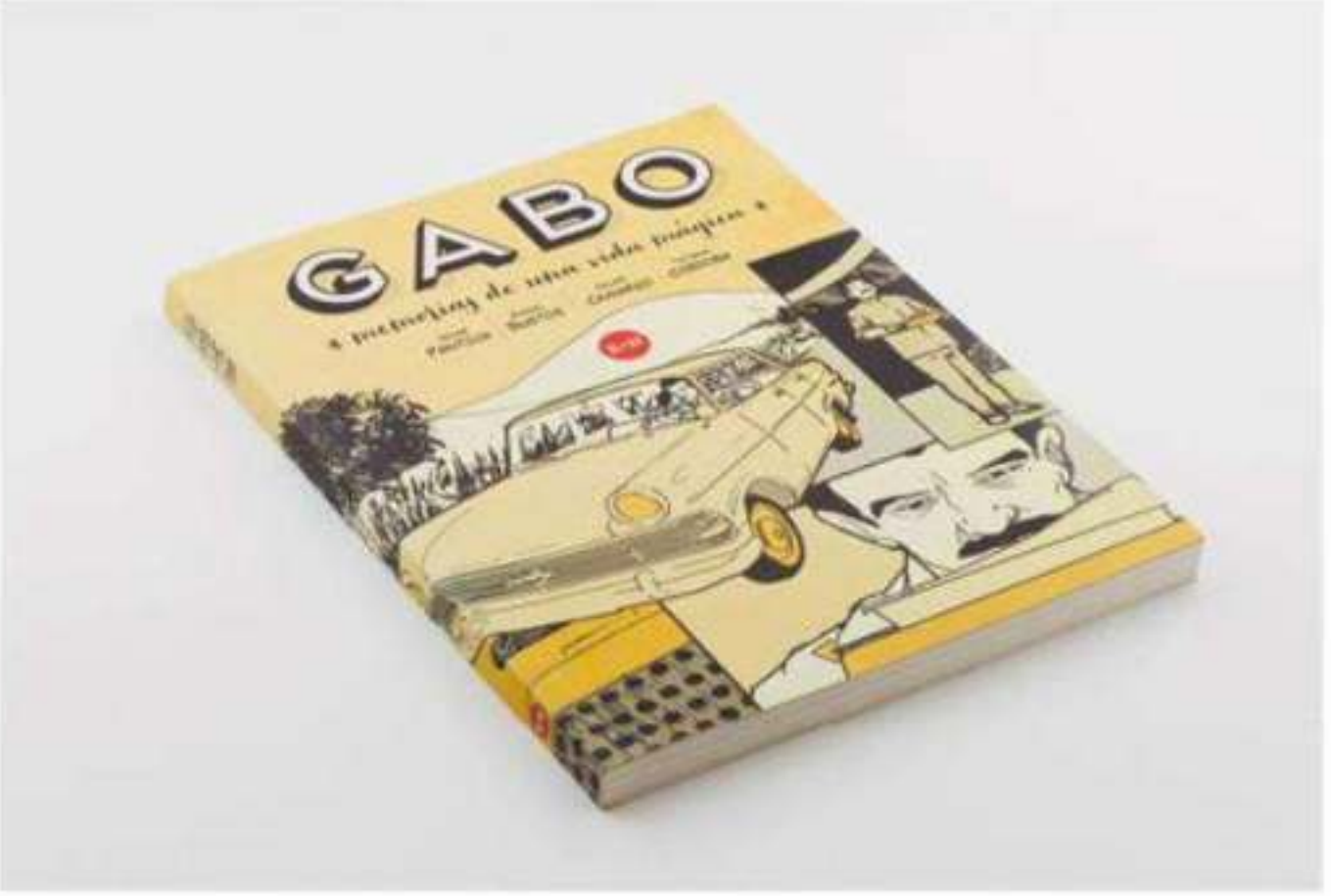
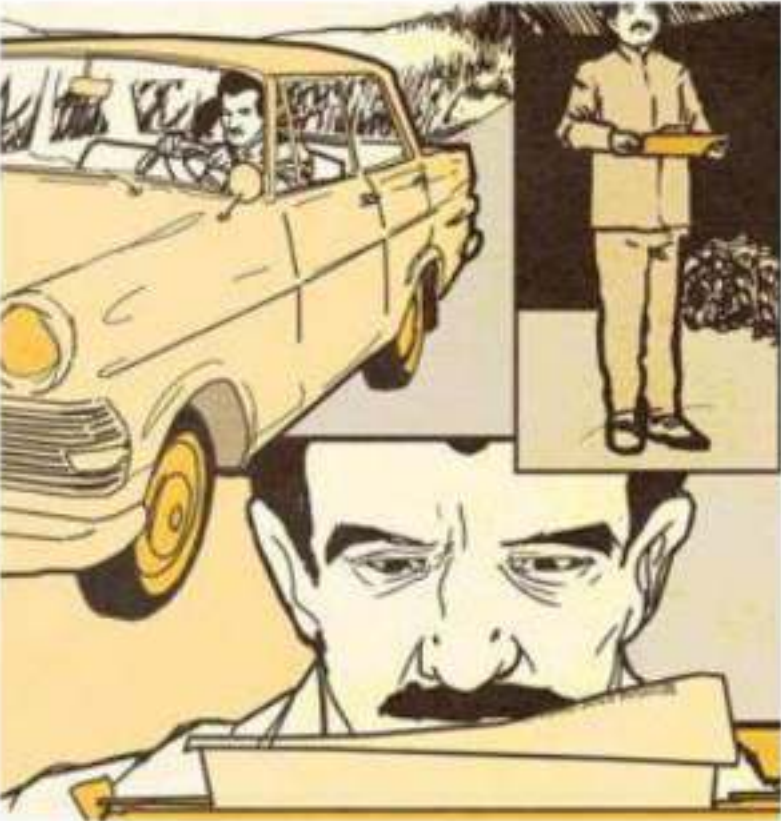
...dibujo para entender, idear y comunicar lo profesional.



0 El germen de la idea: ORIGEN



...dibujo buscado en la combinación entre lo narrativo y lo editorial.



...dibujo que impacta cuando narra posibles soluciones a problemas reales



IN
VES
TI
GA
CIÓN
2023-01

COMUNICAR IDEAS DE ARQUITECTURA

A PERSONAS NO ARQUITECTAS
A TRAVÉS DEL LENGUAJE DE LA NARRATIVA GRÁFICA

Juan David Cano Muñoz





Preguntas problémicas de la investigación

¿Cómo estructurar y aplicar estrategias para comunicar ideas de proyecto en arquitectura a partir de la combinación entre el poder expresivo de la imagen y la capacidad persuasiva que puede tener la narrativa a través de sus diferentes lenguajes?

¿Cómo dichas estrategias pueden identificarse al estudiar casos, para luego sintetizarse en un sistema de herramientas que sirva a profesionales y estudiantes de arquitectura en la ciudad de Medellín, para la comunicación asertiva de proyectos ante comunidades o públicos no familiarizados con el lenguaje de expresión arquitectónica?

Objetivo general

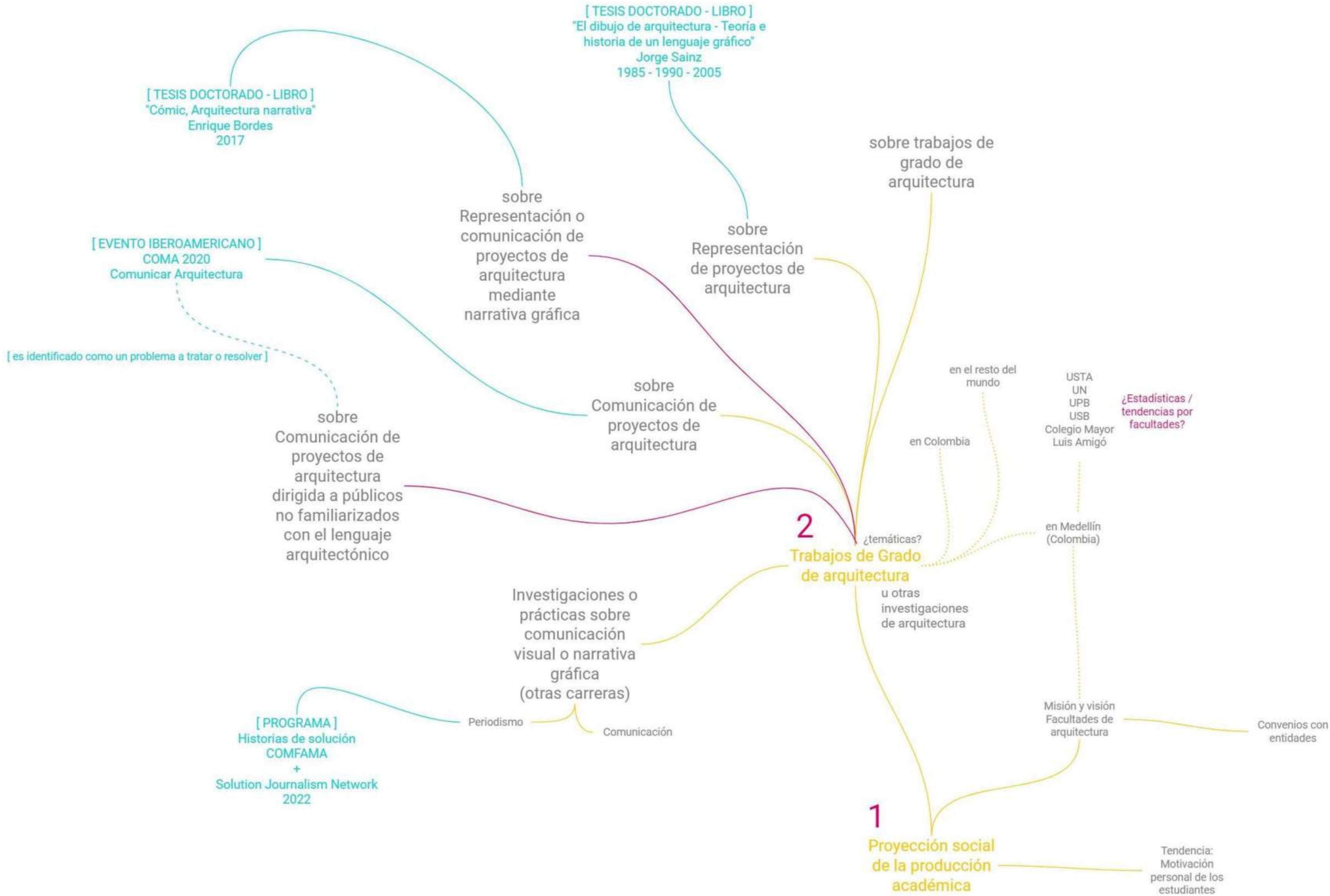
Formular y diseñar un documento guía, como un sistema de herramientas que sirva a profesionales y estudiantes de arquitectura de la ciudad de Medellín, **para la comunicación asertiva de proyectos ante públicos no familiarizados con la expresión técnica de la representación arquitectónica,** mediante la conciliación entre **enfoques conceptuales y estrategias de representación propias de la narrativa gráfica,** lo que permita la práctica de un **lenguaje común** y accesible.

Objetivos específicos

1. Analizar conceptos y teorías básicas de la comunicación visual y criterios del manejo del lenguaje narrativo oral, escrito y gráfico, observados en **casos de estudio** en arquitectura y en otros campos, como la publicidad, el marketing y el periodismo visual, para **identificar la aplicabilidad de conceptos, procesos y estrategias** que potencien la comunicación asertiva de proyectos de arquitectura mediante las formas del lenguaje común.

2. Caracterizar criterios específicos que permitan la aplicación de los conceptos, procesos y estrategias identificadas, con el fin de establecer una serie de **categorías discursivas que que fundamenten el desarrollo de herramientas** para la narración gráfica de ideas de proyecto de arquitectura.

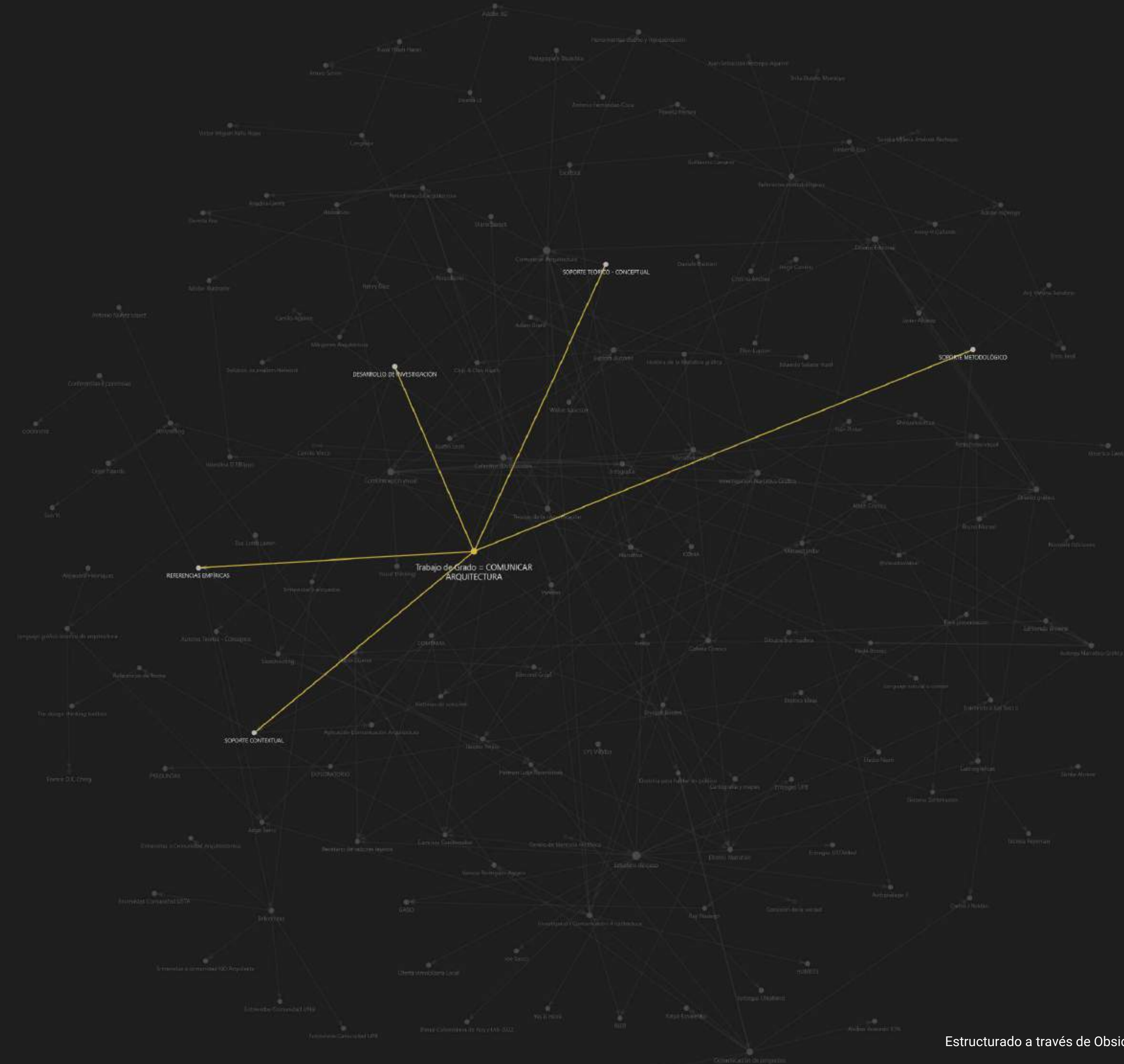
3. Diseñar la estructura y presentación de un sistema de herramientas que sirva a profesionales y estudiantes de arquitectura, **como documento guía para la narración gráfica de procesos, aprendizajes y propuestas,** en procura de una comunicación asertiva de proyectos **mediante un lenguaje común,** ante comunidades no familiarizadas con la expresión técnica de la representación arquitectónica.



Red teórica y conceptual

Marco referencial

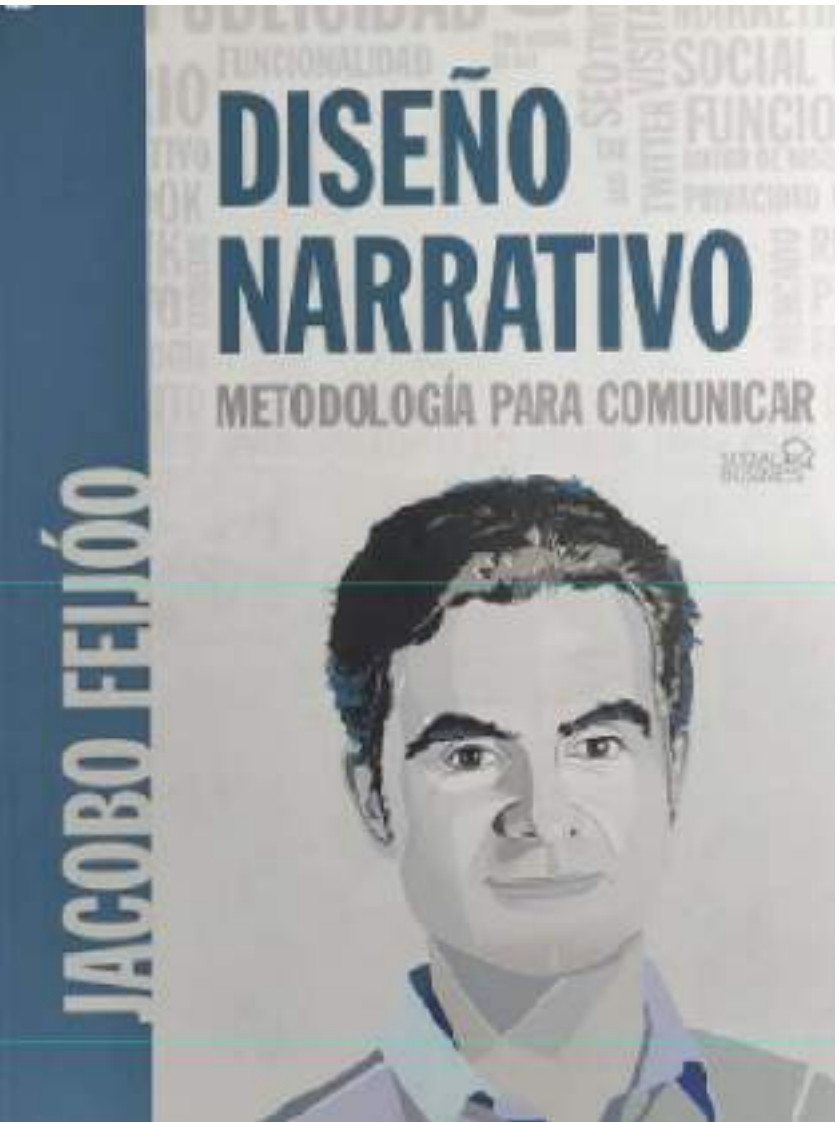
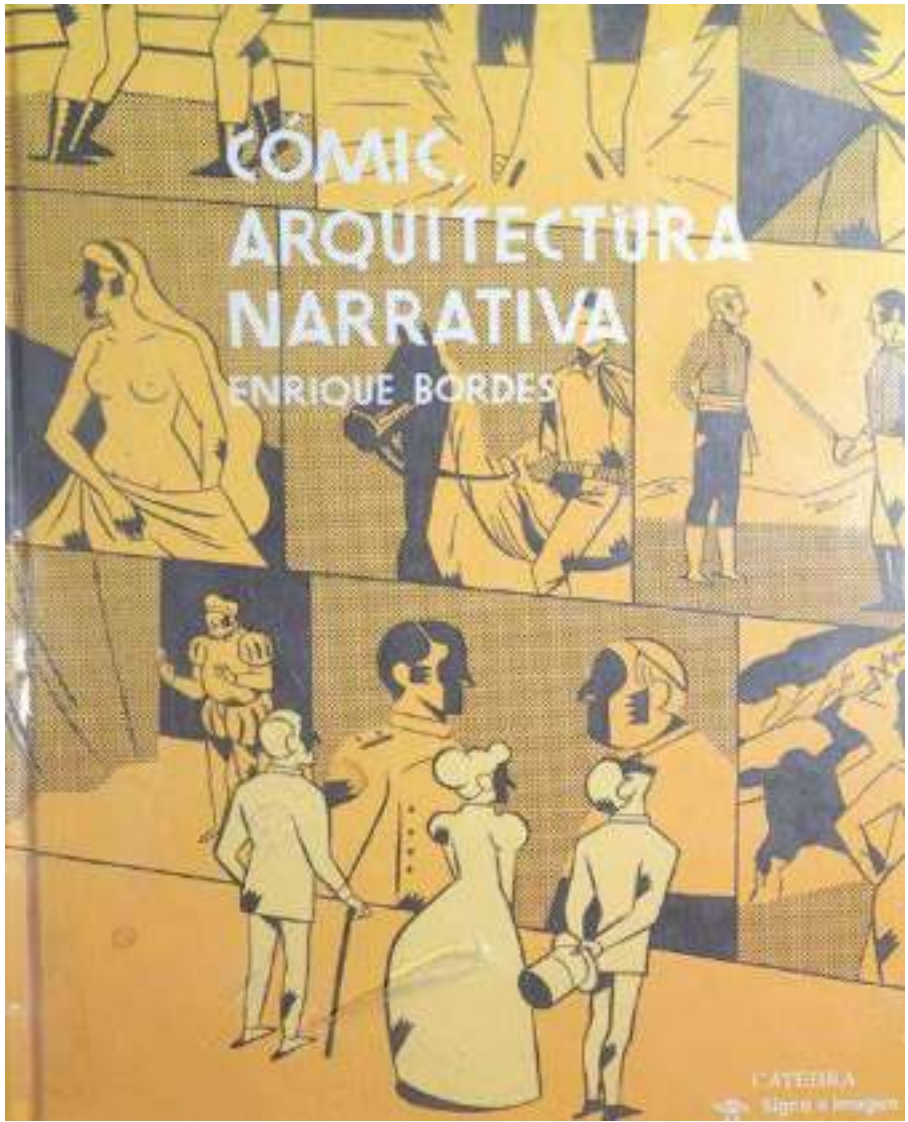
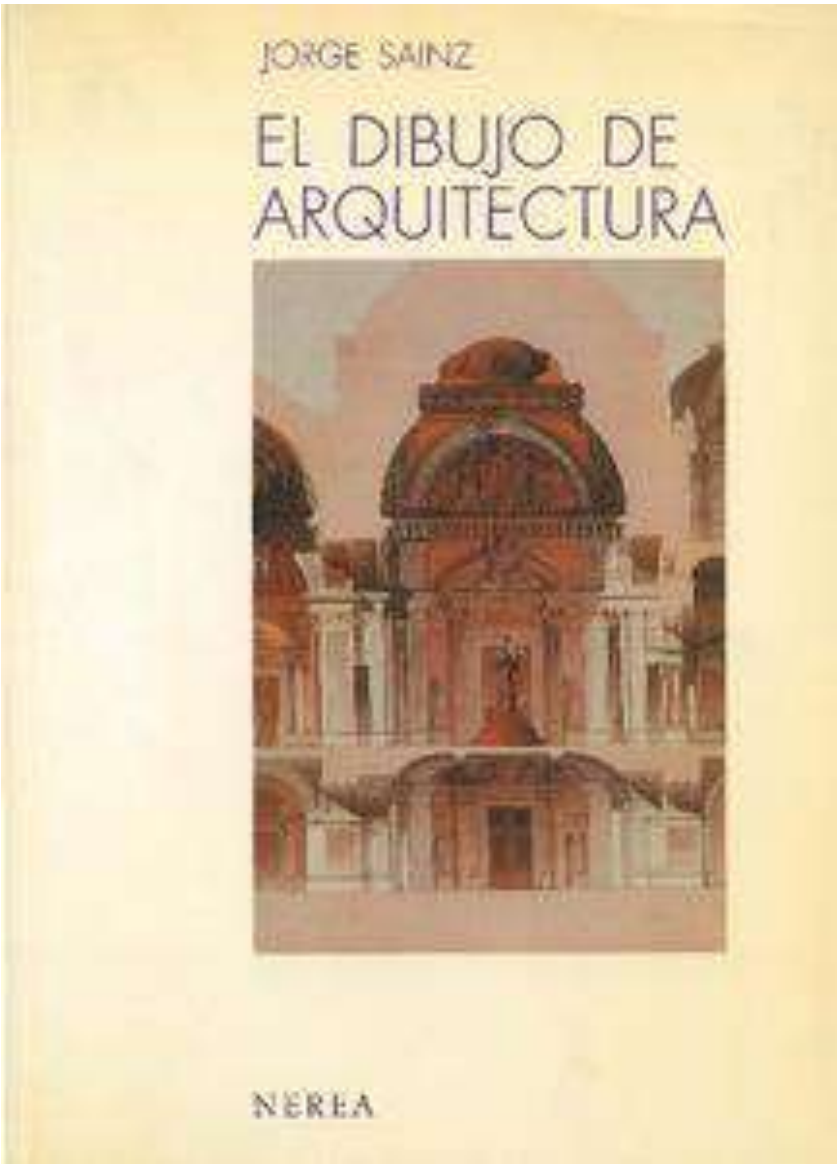
Red teórica y conceptual



Marco referencial

Red teórica y conceptual





Marco conceptual

Lenguaje común

La conversación

Apropiación social del conocimiento

Diálogo de saberes y conocimientos

Cultura arquitectónica

Memoria

Narrativa gráfica



Una arquitectura de la humildad
Juhani Pallasmaa



ETAPAS

```
graph TD; E0[0 El germen de la idea  
ORIGEN 14] -.-> E1[1 Explorar para  
FORMULAR 22]; E1 -.-> E2[2 Analizar para  
ENTENDER 44]; E2 -.-> E3[3 Sintetizar para  
PROPONER 50]; E3 -.-> E4[4 Probar y adaptar para  
OPTIMIZAR]; E4 -.-> E5[5 Iterar para  
EVOLUCIONAR];
```

0 El germen de la idea
ORIGEN 14

- Motivación y oportunidad 16
- Contextualización 18

1 Explorar para FORMULAR 22

- Pregunta Objetivos Problema 24
- Estado del arte 26
- Marco teórico Marco conceptual Marco referencial 32
- Metodología 40

2 Analizar para ENTENDER 44

- Teorías Casos de estudio Recopilar 46
- Teorías Casos de estudio Analizar 46
- Criterios Aplicabilidad Identificar 46

3 Sintetizar para PROPONER 50

- Categorías Herramientas Sintetizar 52
- Sistema Estructurar 52
- Productos Herramientas Representar 54
- Publicaciones Presentaciones Divulgar 58

4 Probar y adaptar para OPTIMIZAR

5 Iterar para EVOLUCIONAR



TEORÍAS Y MÉTODOS		CASOS DE ESTUDIO		TEORÍAS Y MÉTODOS
Sobre TEMAS CLAVE PRELIMINARES:		Sobre NARRATIVA GRÁFICA DOCUMENTAL (NO FICCIÓN):		Sobre TEMAS CLAVE PARA LA INSTRUMENTALIZACIÓN Y APLICACIÓN:
COMA Comunicar Arquitectura Conferencias (Beiguelman et ál., 2020).	Los lenguajes del cómic (Barbieri, 1991).	Dibujos por madera (Browne, 2013)		Diseño narrativo (Feijóo, 2019).
Dibujo y proyecto (Ching, 1999).	Apuntes de un falso impostor sobre el guion de cómics (Guerra, 2020).	Yes is more (Bjarke Ingels Group, 2010)		Dibujar las ideas (Baskinger & Bardel, 2020).
Teoría e historia del dibujo de arquitectura: Estilo gráfico y estilo arquitectónico (Sainz, 1986).	Escribir con imágenes: La humanidad regresa a su infancia. Artículo (Carrión, 2022).	10 historias de soluciones posibles a problemas complicados (COMFAMA, 2022).	Intervalos (Guridi, 2022).	El libro de la comunicación visual (Edwads, 2016).
La arquitectura no es lo que parece. La arquitectura es un hábito (Mesaestándar et ál., 2020).	El poder de las palabras (Sigman, 2022).	Palestina y Gorazde (Sacco, 2015).	Absolutamente todo (Orozco, 2021)	The urban sketching handbook (Campanario, 2015; Lawlor, 2017).
Ponencia de proyectos para Archipiélago 4 de Arquitectura (Mesaestándar et ál., 2023).	@Visualize value (Visualize value, 2022).	3 horizontes (Flórez y Pérez, 2021).	Elefantes en el cuarto (Elefante, 2018).	El paisaje urbano (Cullen, 1981).
Cómic, arquitectura narrativa (Bordes, 2017).	Arquitectura y política (Montaner y Muxí, 2011).	Emilia (Flórez y Pérez, 2019).	Gabo (Pantoja et ál., 2013).	Pensar con imágenes (Jardí, 2012).
El cómic y el arte secuencial (Eisner, 1985).	La mano que piensa (Pallasmaa, 2012).	Caminos condenados (Ojeda et ál., 2016).	Rulfo (Pantoja y Camargo, 2019).	Storytelling como estrategia de comunicación (Lamarre, 2018).
		Recetario de sabores lejanos (Guerra et ál., 2020).	Borges (Pantoja y Castell, 2020).	Diseño y comunicación visual (Munari, 2000).
		Entender el cómic (McCloud, 1995).	Neruda (Pantoja y Millán, 2021).	Dos hermanas (Builes, 2021).
			Maus (Spiegelman, 2016).	

Libro 8 > Tres horizontes / Lina Flórez y Pablo Pérez "Altas"

Examinar, observar, explorar, leer...

Flórez, L. y Pérez, P. (2021). Tres horizontes. Editorial Cohete Comics.

[Muestra de un caso de estudio]

Conceptual - Metodológica / de Diseño y Representación / Narrativa gráfica documental / Libro de no ficción / 2021

Tipo de soporte
o referencia

Tipo de
temática

Temática

Tipo de documento

Año



Formato: 165mm x 230mm

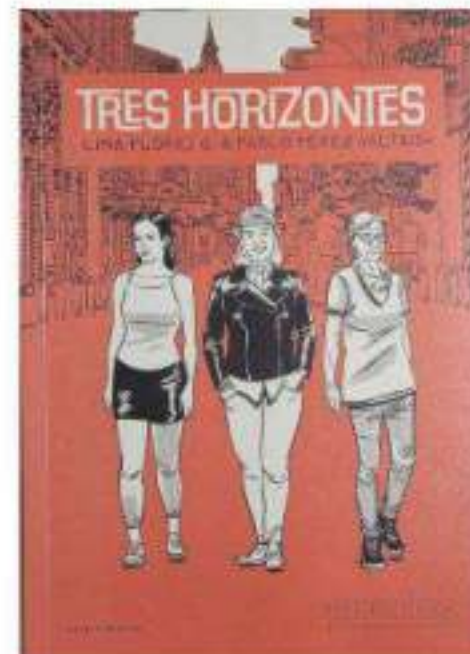
Materialidad: Papel ecológico y catón craft

Color: Interior a 3 tintas. Cubierta a 2 tintas

Técnicas de expresión: Dibujo a mano con contornos de tinta negra. Color y texturas aplicadas por medios digitales.

Estructura: 3 historias de vida, cada una en un capítulo. Epílogo.

Voz narrativa: Cada personaje asume la voz en su respectiva historia.



ETAPA
2

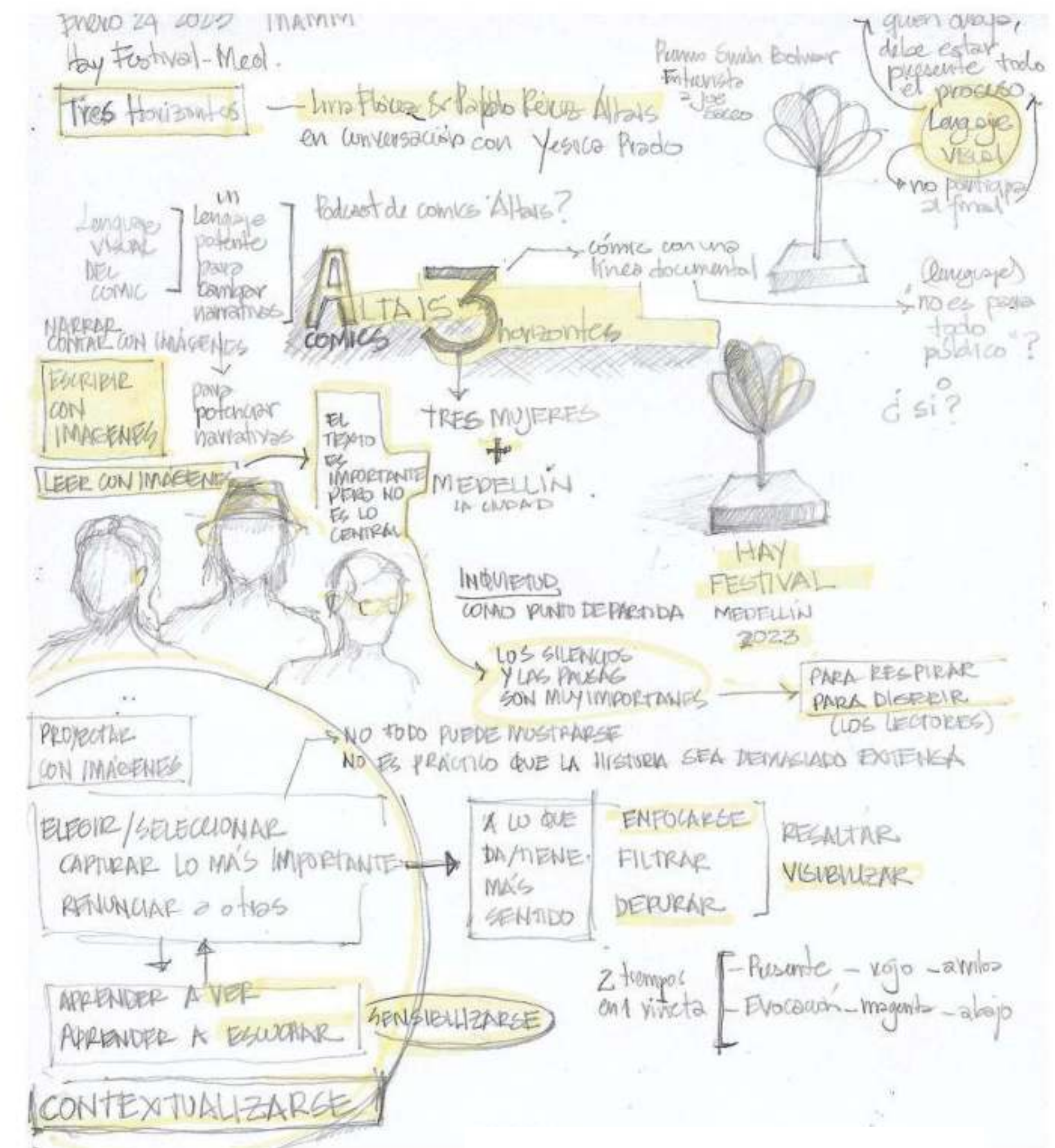
Analizar para

ENTENDER

RECOPILAR >> ANALIZAR >> IDENTIFICAR

Ideas principales / Aportes / Preguntas generadas / Anotaciones

mediante esquemas y dibujos



Sintetizar en clave de propuesta

Conversaciones dibujadas

Narraciones dibujadas



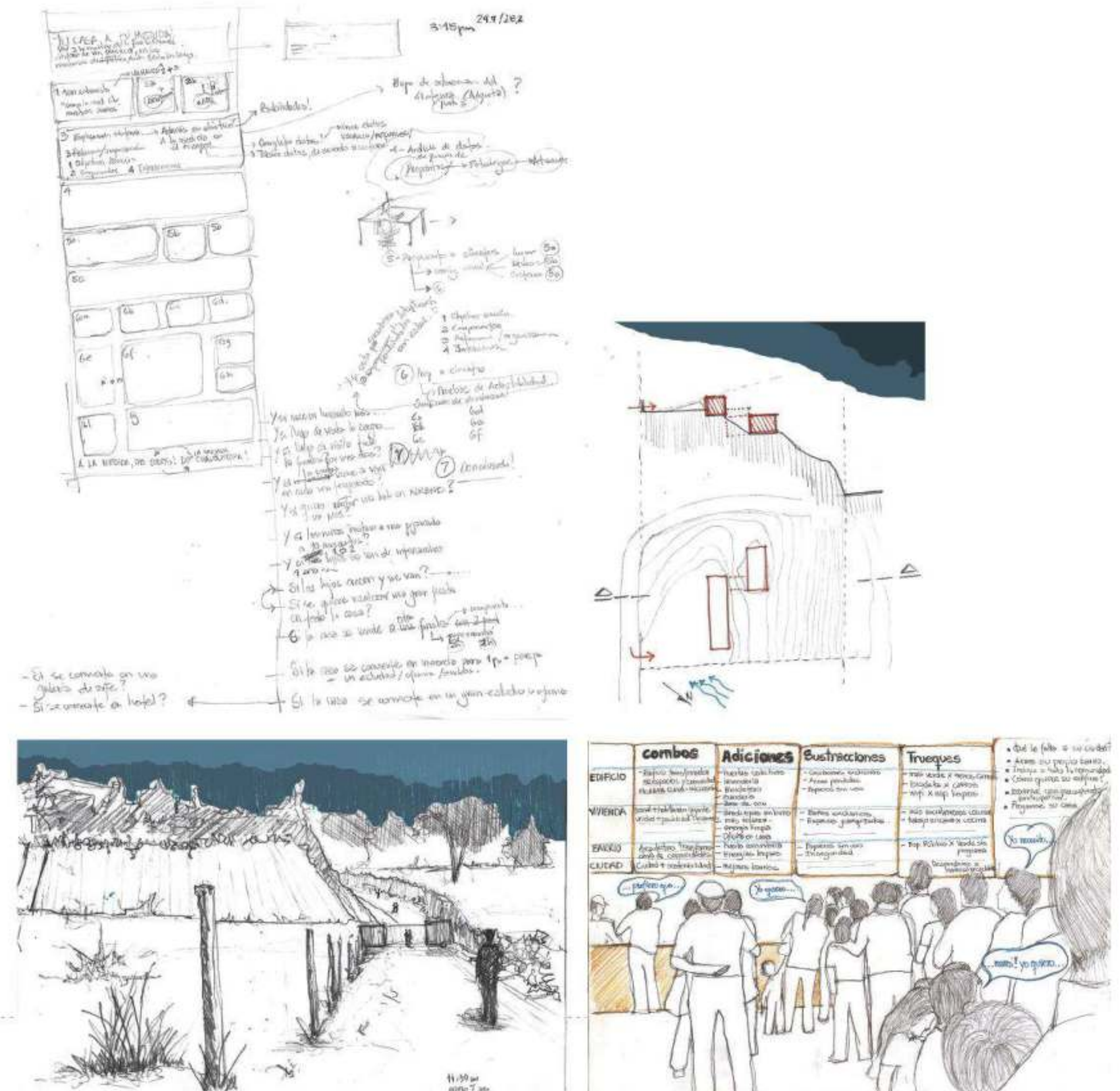


Ilustración a través de ejercicios narrativos desde la memoria personal

Sintetizar para
PROPONER

REPRESENTAR

Los componentes de la narrativa gráfica



Representar como sistema

Tu casa! A tu medida!

Adaptada a la medida de la familia Cano Gómez!
Sistema de VIVIENDAS ELÁSTICAS
en zona rural del Barrio Antioqueño, Sector Dos Blegos

...con las actuaciones de...

Los Cano Gómez!

dogo

cat

hare

y

el Arquitecto!

siempre estamos que amoldamos a cada vivienda... quienes por fin una casa que se adapte siempre a nuestras necesidades y deseos?

Los Cano Gómez!

¿?!!

Arquitecto

2

3

4

Tu casa, a tu medida!

Arquitecto

Viviendas que se ESTIRAN y se ENCOGEN (a la par con las condiciones y normas de las fincas)
Viviendas que pueden CRECER y DECRECER (a la par con las condiciones y normas de las fincas)
Viviendas que se adaptan y se amoldan a las personas (a los deseos, necesidades, miedos, gustos, y aversidades)

Vivienda como un SISTEMA "Elástico"

COMPONENTES
RELACIÓN / ORGANIZACIÓN / INTERACCIÓN
PROPOSITO(S) COMÚN(ES)

COMPONENTES

Soporte (estructural)

Módulos Funcionales - Contenido Programable y Re-programable [Catálogo - Menú]

Dispositivos - Complementos - Suplementos [Catálogo - Menú]

Materialidad [Catálogo - Menú]

RELACIONES / ORGANIZACIONES

Reglas del juego / Normas / Condiciones / Posibilidades / Restricciones

INTERACCIONES (operaciones)

Adiciones / Sustracciones / Trueques / Asociaciones - Articulaiones / Divisiones

PROPOSITOS COMÚNES

Vivienda Colectiva Elástica

Adaptable a las diversas condiciones humanas y a su mutación continua

Todo debe ser perfectible

Nada está completa, ni terminada, ni tiene el ciclo cerrado

Todo debe permanecer siempre abierto a múltiples posibilidades

5

pendientes hasta > 100%
¡subir y bajar!

hacia BOSQUE SAGRADO
sketch de paisaje hacia el poniente

perfil transversal del terreno

< naciente

exposición de planos paisaje hacia el poniente

8 plantas de profundidad por colinas

- > Ladera, parcialmente explanada.
- > A manera de gran "pedestal".
- > Permite panoramas amplios y profundos.
- > Exposición solar directa y prolongada
- > Fuertes y fríos vientos del norte

DATOS FÍSICOS DEL LUGAR...

Arquitecto

6

Esquema de implantación

La arquitectura como presencia sutil en el paisaje

sketch paisaje hacia poniente, desde la explanada más alta del lugar.

- > 2 o más Volúmenes a Borde de Ladera.
- > Fachadas largas hacia floroccidente.
- > Permiten panoramas amplios y profundos, y ganancia de calor y luz.
- > Se pretende conservar la horizontalidad de la explanada, con piezas bajas y semienterradas. El paisaje es el protagonista.

INTENCIONES PROYECTURALES
CON RELACIÓN AL LUGAR...

Vivienda elástica! Tu casa, a tu medida!

8

menú

Promocional

Trasforma de su necesidad

combas	Adiciones	Sustracciones	Trueques
EDIFICIO	Formas arquitectónicas Estructuras y materiales Materiales de construcción	Formas arquitectónicas Estructuras y materiales Materiales de construcción	Formas arquitectónicas Estructuras y materiales Materiales de construcción
VIVIENDA	Formas arquitectónicas Estructuras y materiales Materiales de construcción	Formas arquitectónicas Estructuras y materiales Materiales de construcción	Formas arquitectónicas Estructuras y materiales Materiales de construcción
ESPACIO	Formas arquitectónicas Estructuras y materiales Materiales de construcción	Formas arquitectónicas Estructuras y materiales Materiales de construcción	Formas arquitectónicas Estructuras y materiales Materiales de construcción
Ciudad	Formas arquitectónicas Estructuras y materiales Materiales de construcción	Formas arquitectónicas Estructuras y materiales Materiales de construcción	Formas arquitectónicas Estructuras y materiales Materiales de construcción

UNIVERSIDAD SANTA TERESA
J. David Cano
Tanya Ward

Divulgar productos

Ejercicios editoriales

Instalación

Presentación para ponencia

Prototipo de una publicación serial

3 Sintetizar para PROPONER



proyectos para **NO** arquitectos



→ Ejercicios editoriales
para producir y comunicar
ideas de arquitectura
y diseño urbano
mediante lenguaje
no especializado

EVOLUCIÓN DEL TÍTULO

Comunicar arquitectura [Una aproximación a través de herramientas de la narrativa y el diseño editorial]

Proceso emergente

Había una vez, un proyecto de arquitectura [Aplicación de herramientas de la narrativa gráfica para comunicar]

Aprendizaje continuo

La narrativa gráfica como estrategia para la comunicación efectiva de proyectos de grado de arquitectura en Colombia

Lo multidisciplinar como apertura

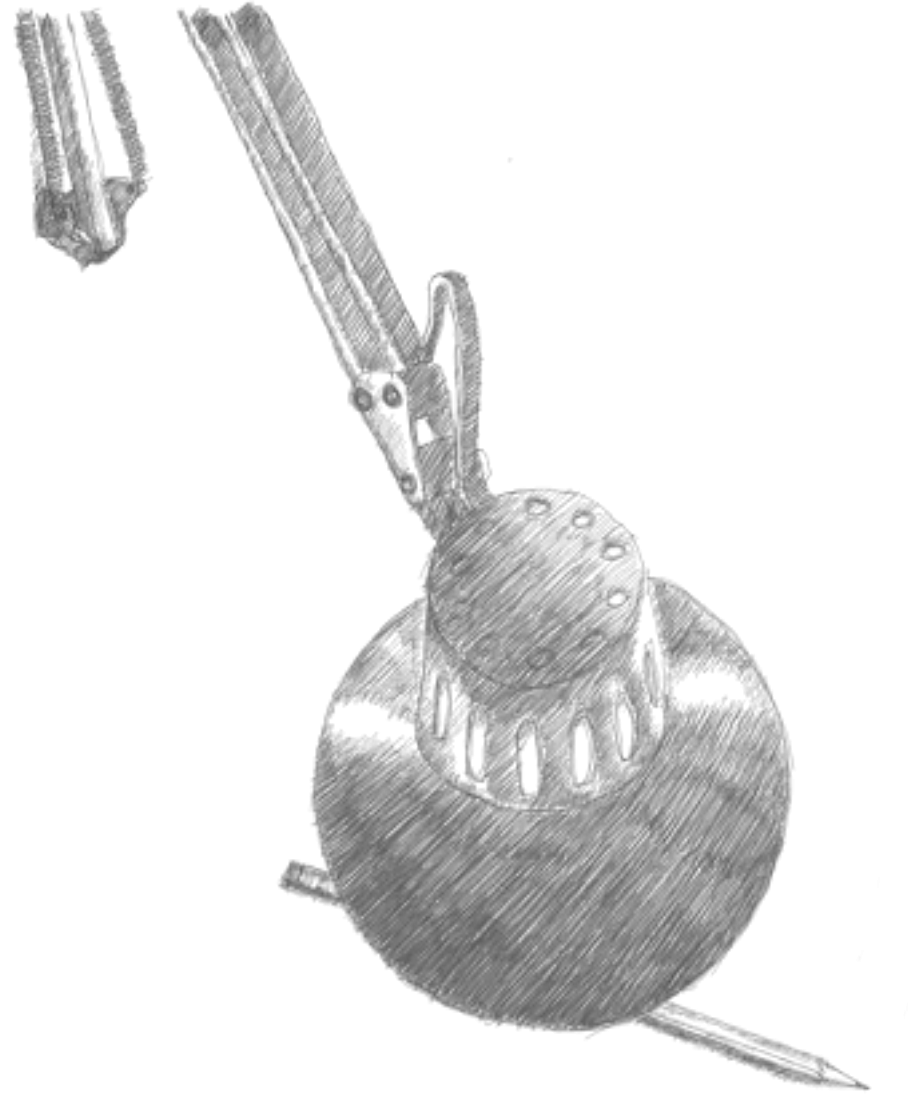
La narrativa gráfica como estrategia para la comunicación efectiva de proyectos de arquitectura

La narrativa gráfica como estrategia para la comunicación de proyectos de arquitectura

Concebir ejercicios comunicativos incluyentes, pueden contribuir con el conocimiento, la apropiación y promoción de la cultura arquitectónica, y que sus mensajes puedan resonar para un público más amplio.

Comunicar ideas de arquitectura a personas no arquitectas a través del lenguaje de la narrativa gráfica

Conclusiones



001



002

003

004

.

.

.

.

¿100?

4 Probar y adaptar para
OPTIMIZAR

5 Iterar para
EVOLUCIONAR



"Es fascinante que, como especie y como cultura, seamos brillantes imaginando nuestra extinción, nuestro fin. Hacemos películas sobre cómo seremos destruidos por zombis, bombas nucleares, enfermedades, robots, extraterrestres o pequeños gremlins (...) pero ¿dónde están las historias sobre cómo cambiar las cosas, resolver el problema?"

Rob Hopkins,
escritor y activista británico,
en el documental francés *Demain* (Mañana)



@amanoalzada.jdavidcano
davidcano.amanoalzada@gmail.com