

Diseñando experiencias interactivas para la exposición

La publicidad en la revista Proa - ideas de modernidad en Colombia, 1946-1962

Jaime Patarroyo Godoy
Nasif Rincón Romaite

242

La revista *Proa* y su publicidad son testimonio escrito y visual de grandes transformaciones en la forma de hacer y pensar la arquitectura en Colombia. La naturaleza y la importancia de dichas transformaciones son conocidas, en gran medida, por quienes están directamente relacionados con la disciplina. Aún así, no todos los que interactuamos a diario con la ciudad somos conscientes de los cambios ocurridos en el periodo estudiado, de su importancia histórica y de cómo afectaron nuestras dinámicas cotidianas. Es por esto que, durante el desarrollo del proyecto, siempre estuvo presente la necesidad de encontrar diferentes formas de comunicar los temas tratados por la revista y su publicidad, tanto a una audiencia especializada como a un público bogotano general. Para esto, en paralelo con la investigación, la producción literaria y de las fichas publicitarias, se desarrollaron prototipos de experiencias interactivas que harían parte de la exposición en la que se presentan los resultados del proyecto.

Algunas consideraciones

Parece inevitable cuando hablamos de experiencias interactivas pensar automáticamente en pantallas táctiles o proyecciones. Esto se debe a que asociamos la palabra *interactividad* directamente con el computador o el teléfono que usamos a diario, pero desconocemos y olvidamos que la interacción es mucho más que las tecnologías digitales que en algunos casos la permiten.

El Museo del Oro en Bogotá está, por ejemplo, en una búsqueda constante de nuevas formas de involucrar a sus visitantes tratando de limitar el uso de pantallas. En la exposición temporal *Esto tiene arreglo: cómo y por qué reparamos las cosas*—que trata sobre el apego a los objetos materiales, su valor simbólico y la cultura de la reparación— nos encontramos con varias vitrinas que exhiben piezas precolombinas nunca antes mostradas precisamente por estar llenas de pequeñas imperfecciones y reparaciones. La exposición se convierte en un ejercicio dinámico de encontrar cada enmendadura e inclusive especular sobre su razón de ser. En una de las vitrinas en particular, se muestran 23 narigueras, algunas con reparaciones tan minúsculas que son difíciles de ver a la distancia. Las narigueras están acompañadas por dos linternas que los visitantes usan para acercarse e iluminar cada una de las piezas en particular, desempeñando así el papel del investigador. Solo un vidrio de unos dos centímetros de espesor separa a los visitantes de los objetos poseedores de gran valor histórico y monetario¹. Esta vitrina logró un acercamiento apropiado entre el visitante y el contenido sin necesidad de recurrir al uso de medios digitales. Como el equipo del museo del oro, deberíamos siempre preguntarnos en qué momento es realmente relevante agregarle una capa digital a la interacción que estamos diseñando.

Por otro lado, en la exposición temporal *Impresiones de la Independencia: proclamas, bandos y hojas volantes 1782-1830* del Museo Nacional de Colombia se presenta parte del contenido en dos interfaces

interactivas diseñadas por Hernando Barragán. Las interfaces le permiten al visitante, con ayuda de una manivela, navegar rápidamente por palabras clave de fragmentos editados de diferentes textos. Un botón rojo permite hacer visibles los fragmentos completos dando a entender el contexto particular de cada palabra clave². Las interfaces a simple vista logran comunicar la forma en que deben ser usadas, solo hay dos acciones posibles: girar o presionar. Cuando diseñamos interfaces para dispositivos móviles, por ejemplo, podemos pensar a largo plazo, pues el usuario tiene tiempo de descubrir y aprender nuevas formas de interactuar con la interfaz y esta tiene tiempo de aprender del usuario y evolucionar en función de las habilidades o conocimientos de este (Golden, 2015). Por el contrario, en el contexto de una exposición, el tiempo de intercambio entre un visitante y un contenido o una interfaz es limitado y, por consiguiente, deberíamos siempre recurrir al uso de acciones e interacciones instintivas que ya hayan sido asimiladas dentro de nuestra cotidianidad para evitar que el contenedor se interponga frente al contenido. Podemos servirnos de las propiedades de los medios digitales para amplificar el contenido usando metáforas visuales y formales con las que ya estamos familiarizados, como es el caso del botón o la manivela en la exposición del Museo Nacional.

Estos dos ejemplos, en particular, fueron importantes al momento de proponer las diferentes experiencias de la exposición. Como referentes, ayudaron a moldear los contenidos estudiados desde la publicidad en la revista *Proa* hacia prototipos que los comunicaran desde un plano interactivo.

Grandes temas

Durante el segundo semestre del 2017, se desarrollaron algunas propuestas de interacciones tangibles para la exposición con estudiantes del curso Ambientes Interactivos del Pregrado de Diseño de la Universidad de los Andes. En ese momento no se había definido a profundidad los temas específicos que se desarrollarían más adelante en cada uno de los artículos de la presente publicación. Por esto, se trabajó con los estudiantes temas generales del periodo estudiado y que se consideraron relevantes por diferentes razones. Dos resultados sobresalientes surgieron del trabajo en el curso: el estudio del caso del Hospital San Carlos y el del paralelo establecido entre el barrio Los Alcázares y el Centro Urbano Antonio Nariño (CUAN).

1- Exposición *Esto tiene arreglo cómo y por qué reparamos las cosas*. Museo del Oro. 25 de mayo al 16 de septiembre del 2018.

2- Exposición *Impresiones de la Independencia. Proclamas bandos y hojas volantes 1782-1830*. Biblioteca Nacional de Colombia. 11 al 23 de agosto de 2010.



01. Prototipo de central telefónica del Hospital San Carlos.
Fuente: elaboración propia.

Hospital San Carlos

El primer prototipo, desarrollado por los estudiantes Henry Castro, Pablo Leal y Natalia Melgarejo, se construyó a partir del proyecto del Hospital San Carlos y de su impacto social en la ciudad. Dicho proyecto trajo consigo a Bogotá la primera máquina de radiación electromagnética (rayos X), el uso de materiales de construcción antisépticos para evitar la propagación de enfermedades, una red de telefonía interna para conectar los diferentes espacios del edificio entre sí y con el exterior, entre otras innovaciones técnicas y tecnológicas. Con estos cambios, la idea del “hospital” inició una transición donde pasó de ser el sitio al cual los enfermos iban a morir, a ser el sitio a donde iban a sanar (Vargas, 2017).

Con el objetivo de visibilizar la importancia del proyecto del Hospital San Carlos, Henry, Pablo y Natalia construyeron una central telefónica acompañada de un modelo físico tridimensional (figura 1). Los visitantes de la exposición desempeñarían el papel del operador, quien a través de unos audífonos y un conector de audio analógico podrían conectarse a diferentes líneas y escuchar conversaciones que hacían

referencia al impacto social del hospital. Dependiendo de la línea activa, se iluminaba también en la maqueta la sección del hospital en la que habría ocurrido dicha conversación. Las grabaciones corresponden a recreaciones de conversaciones inspiradas en entrevistas realizadas con algunos habitantes de la ciudad que recuerdan esa transformación progresiva.

En el caso de esta primera propuesta era importante resaltar el antes y el después, cómo infraestructuras, que hoy en día damos por sentadas, no siempre estuvieron ahí y cómo su llegada generó transformaciones radicales en lo que podría ser nuestra cotidianidad. La interacción propuesta por los estudiantes nos invita a conocer un oficio que aparecía en ese momento y que en la actualidad ha dejado de existir, el del operador u operadora telefónica. Así mismo, nos permite acceder a testimonios orales sobre otros cambios tecnológicos y sociales que llegaron con el hospital. Queda la pregunta de, así como en el caso de la telefonía interna, ¿cómo podríamos presentar esos otros cambios no solo de forma testimonial, sino también a través de experiencias físicas?

Barrio Los Alcázares / Centro Urbano Antonio Nariño (CUAN)

El segundo prototipo se construyó pensando en establecer un paralelo entre los diferentes modelos de la ciudad. Los estudiantes María Catalina López, Sebastián Luque y Daniela Mariño estudiaron el barrio Los Alcázares en relación con el CUAN, dos proyectos que buscaban dar solución al problema de vivienda en Bogotá a mediados del siglo XX, pensados para una población con características socioeconómicas similares, pero diferentes en su propuesta urbanística (Vargas, 2017). En este caso, se buscaba prestar especial atención a la reciente reglamentación de la Ley 182 del 29 de diciembre de 1948, Sobre Régimen de la Propiedad de Pisos y Departamentos de un mismo Edificio, mejor conocida, en la actualidad, como el Régimen de Propiedad Horizontal. Aunque hoy en día es perfectamente normal comprar un apartamento en un edificio de varios pisos, antes de 1948 esta no era una posibilidad; el dueño del terreno era por lo general el dueño de todo el edificio (Ley 182 de 1948).

Esta idea que ahora parece normal, en ese momento de transición resultaba confusa y no siempre muy confiable. Quienes adquirirían propiedades en el CUAN debían entender que no estaban comprando un lote, sino un espacio en el aire, y que el terreno no sería de ellos, sino de todos los propietarios del edificio. La materialización de estas incertidumbres llevó a que el CUAN, una vez terminado, no tuviera la acogida esperada (Vargas, 2017).

Pensando en una forma de visualizar las variables (algunas no siempre evidentes) en la proyección de un proyecto urbanístico, María Catalina, Sebastián y Daniela propusieron un sistema de bloques modulares que se ponían sobre una superficie especial y donde cada uno representaba una unidad habitacional (figura 2). Los visitantes a la exposición podrían ubicar los bloques unos al lado de otros o unos sobre otros, generando diferentes configuraciones de uso del espacio. Dependiendo de la cantidad, la distribución y la posición de los bloques en la superficie, verían en una pantalla contigua un ejemplo real de distribución urbana similar al tipo de ciudad que es-

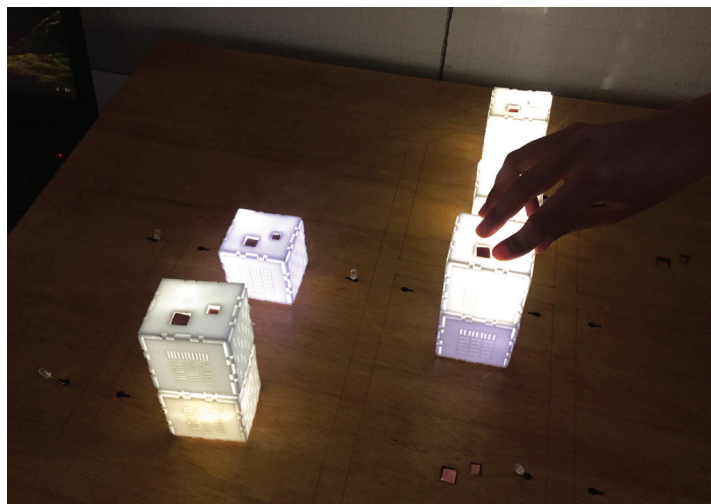
taban construyendo, así como las implicaciones tanto sociales como económicas y de equipamientos de cada una de ellas.

La interacción con el dispositivo como tal era llamativa, divertida y sencilla de entender. La forma modular de los cubos nos dejaba ver rápidamente cómo encajaban unos con otros y cuando quedaban ubicados de la forma correcta se iluminaban, dando a entender que ya habían sido reconocidos por la superficie. La decisión de usar la pantalla respondió a la necesidad de comunicar claramente ejemplos de proyectos reales. Aún así, en el caso de esta propuesta quedó la pregunta de ¿cómo hacer que el dispositivo mismo pudiera comunicar las ventajas y limitaciones de los modelos propuestos? Así mismo, en una siguiente iteración sería interesante explorar otras tipologías de objetos para representar no solo modelos de habitación, sino también elementos cruciales dentro del desarrollo urbanístico como equipamientos urbanos o espacio público.

Ambos prototipos fueron muy efectivos en lograr comunicar ideas concretas a través de interacciones sencillas. En la presentación final de la clase generaron tanto preguntas como respuestas, dando algunas ideas de hacia dónde deberían avanzar sus iteraciones. Aún así, los conceptos sobre los que se

245

02. Prototipo de bloques modulares como unidades habitacionales. Fuente: elaboración propia.



construyeron no son los mismos con los que siguió el proyecto. Por esta razón no se siguieron desarrollando, pero el aprendizaje desde la exploración del medio en función del diseño de exposiciones sirvió como insumo para la siguiente etapa de prototipado, donde se trabajó con un tema específico fruto de la investigación.

El papel del fotógrafo

Para esta segunda etapa de prototipado ya se habían definido los caminos que tomaría la investigación, cada uno de estos correspondería a una de las diferentes secciones de la exposición y estaría acompañado de una experiencia interactiva. En este momento, se tomó como punto de partida el tema relacionado con el papel que desempeñó el fotógrafo en la publicidad de *Proa*, desarrollado por María Catalina Venegas Rabá en el capítulo titulado “Pautas publicitarias y experimentos de diseño gráfico en *Proa*. Carlos Martínez, el publicista”.

En su texto, María Catalina destaca cómo la forma de proceder de distintos fotógrafos tuvo una clara consecuencia en la manera como se percibieron los edificios que eran comisionados. El fotógrafo immortalizaba e immortaliza a través de una imagen el espacio arquitectónico. Esta imagen, a su vez, se distribuye y alcanza una audiencia mucho más amplia que incluso aquella que tiene acceso al espacio como tal. Dependiendo del nivel de involucramiento al momento del registro del arquitecto o de la oficina, podríamos decir que se logra en mayor medida comunicar su intención original, de lo contrario, la interpretación quedaba en manos del fotógrafo (véanse páginas 200-223).

Con esta pieza interactiva quisimos entonces resaltar la importancia de dicho rol, dándole la posibilidad a quien visita la exposición de asumir la responsabilidad del fotógrafo, la cual se extendió también a la del diagramador durante el desarrollo del prototipo. La experiencia propuesta se compone de dos momentos asociados con cada rol:

El fotógrafo

En un primer momento, el visitante usa un dispositivo con forma de cámara fotográfica (figura 3) para registrar su propia imagen de una versión digital del edificio Ecopetrol (figura 4). Para esto, hay tres interacciones posibles que le permiten componer su propia toma, las cuales se valen de gestos naturales similares a los que se realizarían con una cámara fotográfica real (figura 5). El primer gesto corresponde a un desplazamiento físico circular de 360 grados alrededor del edificio (figura 6), permitiendo al visitante, a través del visor (figura 7), desplazarse efectivamente para ver cualquiera de las fachadas del edificio. El segundo corresponde a la inclinación de la cámara y el tercero al *zoom*, dado por movimientos circulares del lente. Estos dos unidos permiten definir el encuadre. Un cuarto gesto, presionando el botón que simula la acción del obturador, registra la imagen y la envía a impresión sobre un acetato.



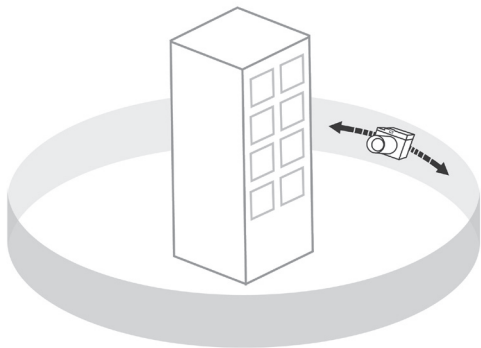
03.



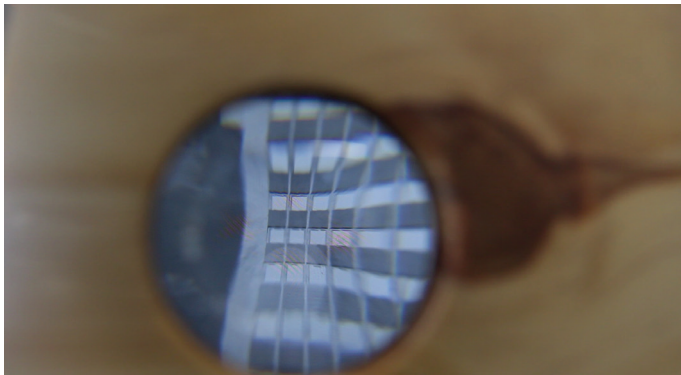
04.



05.



06.



07.

03. Dispositivo en forma de cámara fotográfica.
Fuente: elaboración propia.
04. Modelo digital tridimensional del edificio Ecopetrol. Fuente: elaboración propia.
05. Uso del dispositivo como una cámara.
Fuente: elaboración propia.
06. Desplazamiento físico 360° de la cámara/ dispositivo (sobre la circunferencia gris) al rededor del modelo virtual del edificio.
Fuente: elaboración propia.
07. Vista del edificio dentro del dispositivo.
Fuente: elaboración propia.

El diagramador

En este segundo momento, la imagen impresa es utilizada para componer una publicidad. Para esto, el visitante puede utilizar además de su fotografía, otras dejadas por quienes usaron con anterioridad el dispositivo, así como diferentes elementos gráficos característicos de la publicidad de *Proa* como el nombre de la oficina de arquitectos en diferentes fuentes y tamaños, logos de agentes relacionados con el proyecto o incluso líneas decorativas (figura 8).

Las diferentes composiciones realizadas por los visitantes son presentadas como parte de la exposición, demostrando las múltiples interpretaciones del mismo edificio. Asimismo, como se muestra en el videodemo³ de la experiencia, la pieza le permite al participante asumir roles cruciales en el desarrollo de la publicidad e interiorizar algunos procesos de su construcción.

Conclusiones

El proceso de prototipado de las piezas de exposición fue una exploración que buscaba contestar la pregunta de qué deberían comunicar estas experiencias interactivas para evidenciar el contexto colombiano en el que existió e influyó la revista *Proa*. A pesar de que no todas las propuestas continuaron su desarrollo, cada una sugirió una respuesta que representó un aspecto de la realidad colombiana a demostrar para exponer una visión íntegra de la influencia de la revista *Proa* y la arquitectura moderna en la Colombia de 1950.

En el caso del prototipo construido sobre el Hospital San Carlos, se resaltó la influencia social que tuvo este proyecto en la sociedad bogotana. Más allá de las cuestiones formales y estéticas, en este prototipo se reconoció que la arquitectura cristaliza ideales de ciudad y comunidad, al mostrar cómo dichos ideales modernos tuvieron un impacto real en la vida de los bogotanos.

Por otro lado, la propuesta en la que se estudió al barrio Los Alcázares y el CUAN representa una preocupación por demostrar el trabajo del arquitecto como urbanista. Al visualizar los aciertos y fallas de las distintas distribuciones urbanas, el prototipo muestra cómo una decisión de infraestructura puede tener profundas repercusiones en los modos de vida de una comunidad.

Por último, el prototipo que estudia el papel que desempeña el fotógrafo y el diagramador plantea una mirada a la importancia de la divulgación de proyectos y la comunicación en el gremio de la arquitectura y la construcción. Esta aproximación busca mostrar el poder que las decisiones gráficas de la revista *Proa* tenían sobre el imaginario de la arquitectura moderna en el gremio y en la sociedad.

Estas propuestas son un acercamiento de cómo un conjunto de experiencias interactivas puede presentar las múltiples capas de la sociedad colombiana en las que influyó el proyecto de la modernidad. Aunque es evidente que estas no son las únicas perspectivas que una exposición de esta envergadura debería tratar, son un ejemplo de cómo presentar los cambios socioculturales que se vivieron como resultado de los ideales de quienes construyeron la Bogotá moderna.



08. Fotografías del Edificio Ecopetrol tomadas con el dispositivo de interacción e impresas en acetato. Demás elementos comúnmente utilizados en la composición de las imágenes publicitarias de Proa.

Referencias

Barragán, H. (2010). *Impresiones de la Independencia. Proclamas bandos y hojas volantes 1782-1830*. barraganstudio. com/b/?p=206/.

Golden, K. (2015). *The best interface is no interface: The simple path to brilliant technology*. San Francisco: New Riders.

Ley Número 182 de 1948. *Sobre régimen de la propiedad de pisos y departamentos de un mismo edificio*. Congreso de Colombia. Recuperado de <https://www.ccb.org.co/content/download/4721/59182/file/LEY%20182%20DE%201948.pdf>

Museo del Oro. (25 de mayo al 16 de septiembre del 2018). Exposición *Esto tiene arreglo cómo y por qué reparamos las cosas*. <http://www.banrepcultural.org/exposiciones/archivo-de-exposiciones-temporales-del-museo-del-oro/esto-tiene-arreglo/>.

Vargas, H. (10 de octubre del 2017). *Conferencia en el curso Ambientes Interactivos* de la Universidad de los Andes.