ISSN: 3008-9328

II Congreso de Pensamiento Visual y Comunicación

Laboratorio de
Experimentación
Gráfica Proyectual
del Habitar
L'EGRAPH

área editorial
Secretaría de Investigación
FAU Facultad de Arquitectura y Urbanismo
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

II Congreso de Pensamiento Visual y Comunicación

3 y 4 de noviembre de 2025

II Congreso de Pensamiento Visual y Comunicación (1ª ed. 2026, La Plata: Buenos Aires)
II Congreso de Pensamiento Visual y Comunicación. / Camila Martín (comp.). - La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Arquitectura y Urbanismo, 2026.
Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISSN: 3008-9328

1. Comunicación -- 2. Pensamiento visual -- I. Martín, Camila
CDD 720.98

Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Universidad Nacional de la Plata

Decano
Arq. Gustavo PÁEZ

Vicedecano
Arq. Jorge PRIETO

Secretaría de Coordinación de Gestión
Arq. Pablo REMES LENICOV

Secretaria de Enseñanza
Arq. María Laura FONTÁN

Secretaria de Extensión
Dra. Arq. Andrea ULACIA

Secretaria de Investigación
Esp. Arq. Fabiana CARBONARI

Secretaria de Posgrado
Esp. Arq. Sergio Eduardo GUTARRA SEBASTIÁN

Secretaría de Administración y Finanzas
Cdor. Facundo TÁRTARA

área editorial

Área Editorial Fau: 47 n°162 | CP1900 |
ae@fau.unlp.edu.ar | +54 221 423-6587 al 90, int. 244 |

Diseño y Diagramación
Prosecretaría de Comunicación y Difusión Institucional de la FAU

Compilación
Arq. Camila MARTÍN

Edición
Arq. Camila MARTÍN

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional

ISSN: 3008-9328

Comité Organizador

Esp. Arq. Fabiana CARBONARI
Arq. Camila MARTÍN
Dra. Arq. Andrea ULACIA

Comité Evaluador

Arq. Pablo BARROSO
Esp. Arq. Fabiana CARBONARI
Arq. Julián CARELLI
Arq. Susana CRICELLI
Arq. Cecilia GIUSSO
Esp. Arq. Sergio Eduardo GUTARRA SEBASTIAN
Arq. Analía JARA
Arq. David LÓPEZ
Arq. Valeria PAGANI
Arq. Nora PONCE
Arq. Pablo RÉMES LENICOV
Arq. Claudia RODRIGUEZ
Esp. Arq. María Beatriz SÁNCHEZ ARRABAL

Moderadores

Arq. Augusto ÁVALOS
Arq. Pablo Nicolás BARROSO
Esp. Arq. Sergio Eduardo GUTARRA SEBASTIAN
Arq. David Jorge LÓPEZ

Co-Moderadores

Est. Josefina GILES
Est. Julia LAGO
Est. Simón PÉCORA
Arq. Franco MOREL

Colaboradores
Est. Josefina GILES
Est. Guadalupe FERRARI

Comité Caravana Gráfica y Safari Fotográfico
Arq. Ana CENTENO
Arq. Fernando FIGUEROA
Arq. Analía JARA
Arq. Renata PINEDO VALDIVIEZO

Diseño y Diagramación

Prosecretaría de Comunicación y Difusión Institucional de la FAU

Compilación y Edición

Arq. Camila MARTÍN

Sponsors



Los trabajos que se presentan en este libro han sido evaluados por un Comité Evaluador compuesto por Docentes - Investigadores FAU-UNLP. Lo expresado es responsabilidad directa de las autoras y los autores. A efectos de unificar criterios de edición, algunos trabajos originales han sufrido modificaciones de estilo.

El II Congreso de Pensamiento Visual y Comunicación se realizó con el auspicio de la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad Nacional de La Plata, en el marco del Subsidio para la Organización de Reuniones Científicas con sede en la UNLP.

ÍNDICE

Presentación **7**

Agradecimientos **9**

Prólogo **10**

Conferencias **11**

Ponencias **12**

PARTE 1
Línea temática Comunicación | Investigación **15**

PARTE 2
Línea temática Comunicación | Docencia **96**

PARTE 3
Línea temática Comunicación | Actividad Profesional **132**

PARTE 4
Línea temática Comunicación | Extensión **139**

PARTE 5
Línea temática Comunicación | Arquitectura | Investigación **168**

PARTE 6
Línea temática Comunicación | Arquitectura | Docencia **204**

PARTE 7
Línea temática Comunicación | Historia | Investigación **216**

PARTE 8
Línea temática Comunicación | Planeamiento | Investigación **247**

PARTE 9
Línea temática Comunicación | Ciencias Básicas | Docencia **271**

Posters **288**

PARTE 10
Línea temática Comunicación | Investigación **290**

PARTE 11
Línea temática Comunicación | Docencia **299**

PARTE 12
Línea temática Comunicación | Extensión **304**

PARTE 13
Línea temática Comunicación | Arquitectura | Docencia 307

PARTE 14
Línea temática Comunicación | Historia | Investigación 312

PARTE 15
Línea temática Comunicación | Planeamiento | Investigación 315

PARTE 16
Línea temática Comunicación | Ciencias Básicas | Extensión 318

Audiovisuales 321

PARTE 17
Línea temática Comunicación | Extensión 322

PARTE 18
Línea temática Comunicación | Actividad Profesional 324

PARTE 19
Línea temática Comunicación | Arquitectura | Docencia 327

Caravana Gráfica y Safari Fotográfico 330

PRESENTACIÓN

Esp. Arq. Fabiana CARBONARI, Dra. Arq. Andrea ULACIA y Arq. Camila MARTÍN

El desarrollo del II Congreso de Pensamiento Visual y Comunicación llevado a cabo en el año 2025, surge como continuidad de los eventos que se iniciaron en el año 2019, con las 1ras Jornadas de Pensamiento Visual y Comunicación, reiterándolas en el año 2021, y creando desde allí el 1er Congreso de Pensamiento Visual y Comunicación en el año 2023, de carácter internacional. La realización de esta segunda edición contó con el auspicio de la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad Nacional de La Plata, en el marco del Subsidio para la Organización de Reuniones Científicas con sede en la UNLP.

Este espacio de encuentro ha sido originado y organizado por el Laboratorio de Experimentación Gráfica Proyectual de Habitar -L'egraph-, con sede en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo -FAU- de la Universidad Nacional de La Plata –UNLP-. El laboratorio está integrado por docentes investigadores que forman parte de los Talleres Comunicación y de Sistemas de Representación, que conforman el área de Comunicación de la Facultad, una de las cinco áreas del Plan de Estudio VI/24.

El evento tiene como finalidad favorecer la difusión de la producción científica y tecnológica, al tiempo que estimula la interacción entre investigadores, docentes, extensionistas y estudiantes en torno a problemáticas vinculadas con el pensamiento visual y comunicacional aplicado a la arquitectura. En este marco, los trabajos presentados -en formato de ponencia, póster o video experiencia- se inscriben en los ejes temáticos en correlato con las mencionadas áreas de conocimiento: Arquitectura, Comunicación, Historia, Planeamiento y Ciencias Básicas, y Tecnología, Producción y Gestión.

En las jornadas del encuentro, se organizaron las presentaciones en cuatro mesas temáticas, donde se expusieron 37 ponencias y, en simultáneo en el Hall de la Facultad, se expusieron 12 pósters y se proyectaron en pantalla los 5 audiovisuales, a partir del material enviado por los respectivos autores. Asimismo, se llevaron a cabo tres conferencias a cargo de destacadas profesionales invitadas, profesoras y referentes del área, siendo el turno el día martes de la Prof. Arq. Emanuela CHIAVONI (*Sapienza, Universitá di Roma, Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell´Architettura -DSDRA-*) y de la Prof. Arq. Ivana PASSAMANI (*Univeristá degli Studi di Brescia, Dipartimento di Ingegneria Civile, Architettura, Territorio, Ambiente e di Matematica -DICATAM-*); y el día miércoles de la Arq. Psic. Alicia GOLIJOV (Directora de Moebius: Psicología-Cuerpo & Comunicación) y la Mg. Arq. Julieta GRIMBERG

GOLIJOV (Magister en Ciencias -Arquitectura y Genética-, fundadora de NonLaB Studio) de Barcelona, España.

En esta oportunidad realizamos por primera vez una Caravana Gráfica y un Safari Fotográfico del que participamos docentes y estudiantes. La producción generada permaneció expuesta en Sala de Profesores y, a través de un video, en el hall de la facultad.

Emergente de la experiencia, esta publicación reúne los documentos elaborados conforme a la modalidad, pautas y cronograma definidos por el Comité Organizador del Congreso para la presentación de trabajos científicos, los cuales fueron evaluados por el Comité Evaluador mediante el sistema de revisión doble ciego, valorando su pertinencia respecto de las líneas temáticas propuestas y analizando los trabajos completos que posteriormente fueron presentados y discutidos en las mesas temáticas correspondientes.

El Congreso reunió a docentes, investigadores, extensionistas, estudiantes e interesados en la temática, tanto a nivel nacional como internacional, contando con un nutrido grupo de participantes, con encuentros presenciales en la FAU, los días 3 y 4 de noviembre de 2025.

AGRADECIMIENTOS

Esp. Arq. Fabiana CARBONARI, Dra. Arq. Andrea ULACIA y Arq. Camila MARTÍN

Expresamos nuestro profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de La Plata y, especialmente, a la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, por su permanente apoyo institucional y por hacer posible la realización de este evento de especial relevancia para el Área de Comunicación. Asimismo, agradecemos el acompañamiento de la Secretaría de Ciencia y Técnica de la UNLP, a través del Subsidio para la Organización de Reuniones Científicas con sede en la UNLP, cuyo apoyo contribuyó a la realización del Congreso y a la presente publicación.

Reconocemos asimismo la labor comprometida de todos los integrantes del Laboratorio de Experimentación Gráfica Proyectual del Habitar -L'egraph-, cuya dedicación resultó fundamental para la organización, el desarrollo y la producción del Congreso. Su trabajo contribuyó decisivamente a la diversidad, riqueza y calidad de las propuestas presentadas, tal como queda reflejado en esta publicación.

Extendemos también nuestro agradecimiento a todas las personas que participaron desde distintas responsabilidades y funciones, como integrantes del Comité Organizador, evaluadores, moderadores, co-moderadores, expositores y asistentes. Del mismo modo, destacamos especialmente el acompañamiento y el respaldo de nuestros patrocinadores -La Urraca Plot, Papel Tec y Pizzini- cuyo apoyo favorece la continuidad y el desarrollo de estas actividades académicas.

Agradecemos a los invitados nacionales e internacionales por su aporte y por las valiosas contribuciones ofrecidas. Sus intervenciones enriquecieron de manera significativa los debates, intercambios y prácticas vinculados con nuestro campo disciplinar.

Hacemos extensivo nuestro reconocimiento a quienes participaron en la compilación y edición de esta publicación, así como a las diferentes áreas de la Facultad que brindaron su colaboración y apoyo sostenido a lo largo de cada etapa del proceso.

Finalmente, expresamos nuestra especial gratitud a la Prosecretaría de Comunicación Institucional de la FAU por su compromiso, dedicación y valiosa labor en la gestión y concreción de este libro.

PRÓLOGO

Arq. Gustavo PAEZ
Decano FAU - UNLP

El proceso de comunicación en arquitectura, sustentado en el pensamiento visual, evoluciona en consonancia con los cambios tecnológicos y culturales, desde las pinturas rupestres hasta la complejidad digital contemporánea. Bajo esta perspectiva histórica, esta capacidad gráfica cobra hoy una relevancia fundamental en la enseñanza de la arquitectura, consolidándose como la herramienta cognitiva esencial para el desarrollo del proyecto y para el reconocimiento y representación del espacio habitable.

Frente a los paradigmas actuales, esta alfabetización visual nos exige comprender las inteligencias artificiales como herramientas de representación de nuestro pensamiento, capaces de potenciar el diseño del espacio arquitectónico y de abrir horizontes en sus estrategias de materialización. De este modo, la visualización se convierte en un vehículo indispensable para conocer y comunicar tanto en las aulas como en la práctica profesional.

En este escenario, el II Congreso de Pensamiento Visual y Comunicación, organizado por el Laboratorio de Experimentación Gráfica Proyectual del Habitar -L'egraph-, reúne a los talleres de Comunicación y asignaturas de Sistemas de Representación de la Facultad. Este evento constituye un espacio vital y propicio para que el área revise permanentemente sus contenidos, objetivos y desafíos pedagógicos, construyendo sobre la base de la experiencia compartida una reflexión conjunta hacia el futuro de la disciplina.

CONFERENCIAS

Archivi come musei viventi della memoria. Fruizioni contemporanee dei disegni di architettura per la conoscenza del Patrimonio architettonico di Roma

Prof. Arq. Emanuela CHIAVONI

Arquitecta y Doctora en Dibujo y Relevamiento del Patrimonio Edilicio, graduada en *Sapienza Università di Roma*. Se desempeña como Profesora del área de Representación en el *Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell´Architettura -DSDRA-, Sapienza Universitá di Roma.*

La cultura como derecho universal. De la visión oculocéntrica a la percepción multisensorial

Prof. Arq. Ivana PASSAMANI

Arquitecta y doctora en Dibujo y relevamiento del patrimonio edilicio, graduada en la *Universitá degli Studi di Brescia.* Se desempeña como Profesora del área Representación en el *Dipartimento di Ingenieria Civile, Architettura, Territorio, Ambiente e di Matemática –DICATAN-, Univeristá degli Studi di Brescia.*

Del pensamiento visual a la experiencia visual en arquitectura

Arq. Psic. Alicia GOLIJOV

Psicóloga, psicóloga sanitaria, psicoterapeuta, psicoanalista, neuropsicoanalista y arquitecta, graduada en la FAU-UNLP. Es fundadora y directora de Moëbius: psicología, cuerpo & comunicación y co-fundadora de la Asociación Ibérica de Neuropsicoanálisis –AINPSA-

Mg. Arq. Julieta GRIMBERG GOLIJOV

Arquitecta, graduada en la Universidad Politécnica de Cataluña. Cursó el Máster en Ciencias Arquitectura Biodigital y Genética en la Universidad Internacional de Cataluña. Es fundadora de NonLaB Studio.

PONENCIAS

PARTE 1
Línea temática Comunicación | Investigación

La comunicación para el conocimiento del patrimonio ítalo argentino a través de metodologías integradas de representación
CARBONARI, Fabiana; CHIAVONI, Emanuela; PASSAMANI, Ivana

La mirada construida: dos siglos de fotografía y arquitectura
CENTENO, Ana

Archivo gráfico y modelación HBIM del Arsenal Pontificio de Ripa Grande en Roma. Una metodología híbrida entre representación histórica y digitalización del patrimonio
CHIAVONI, Emanuela; PORFIRI, Francesca; TRIVI, María Belén

El croquis como recurso comunicacional en la experiencia proyectual de La Escuelita (1976-1982)
FERRARI, María Guadalupe; ULACIA, Andrea; GACÍA VOGLIOLO, Matías

Una aproximación a la sistematización de la cultura oral en la conformación del saber espacial
GIACCIO, María Inés; PANIZZA, Paula

Tejiendo la niebla. Experiencias tecno-textiles en tiempos de la ebullición global
GIUSSO, Cecilia M.

La construcción de sentido de los lugares y su posibilidad de comunicación desde un enfoque morfo-fenomenológico apoyado en el diagrama
GUTARRA SEBASTIAN, Sergio Eduardo; MAINERO, Juan Lucas

Propuestas no construidas en la UNLP. La comunicación de los proyectos previos a la actual facultad de Odontología
MOREL, Franco; CARBONARI, Fabiana

Un recorrido gráfico perceptual por el patrimonio arquitectónico del campus de la UNLP. Del croquis a la IA
PINEDO VALDIVIEZO, Renata Valeria

El espacio urbano de la Universidad Nacional de La Plata en el Sector Bosque Este. El caso de la Sede FAU Tec. Su estudio y comunicación gráfico-expresiva
RODI, Athina Milena; JARA, Analía Verónica

El Cómic como medio de expresión gráfica en la Comunicación Arquitectónica. El caso de la Casa Curutchet
TOURNIER, Luis

PARTE 2
Línea temática Comunicación | Docencia

La IA generativa como un nuevo soporte para la enseñanza de las disciplinas proyectuales
ARATTA, Daniel Oscar; VELÁZQUEZ, Facundo Julián

Perspectivas paralelas. Un camino didáctico desde la técnica gráfica
BARROSO, Pablo Nicolás; LÓPEZ, David Jorge



Comunicación conceptual e inteligencia artificial. La búsqueda de la expresión personal a través de distintas herramientas
BIGANO, Carolina; GONZÁLEZ BIFFIS, Julieta; MERINO, Ana María

(Re) descubrir la ciudad
MERINO, Silvia Irene; ROUX, Nestor Osvaldo; DUPLEICH, Julieta

Re-visionando el recurso de la sombra dentro del pensamiento gráfico experiencial
ULACIA, Andrea; GARCÍA VOGLIOLO, Matías

PARTE 3
Línea temática Comunicación | Actividad Profesional

La Inteligencia Artificial como catalizador del pensamiento visual. El Renderizado Inteligente impulsa, acelera y potencia la comunicación
PECORA, Nicolás

PARTE 4
Línea temática Comunicación | Extensión

Construcción y comunicación de información georreferenciada desde Prácticas Pre Profesionales Asistidas. Programa Observatorio FAU y Programa MAPA FAU
CARBONARI, Fabiana; ULACIA, Andrea

Arquitectura y Comunidad. Una asignatura de formación en extensión en la FAU
DUPLEICH, Julieta Laura; ROUX, Néstor Osvaldo

Conocer la Universidad a través de la fotografía: un puente entre la escuela media y la educación superior
OTONELO, jorgelina Mariel; CENTENO, Ana

MapaFAU. Accesibilidad y difusión de la producción académica FAU-UNLP
ULACIA, Andrea; MERINO, Ivana; LÓPEZ, David; ÁVALOS, Augusto

PARTE 5
Línea temática Comunicación | Arquitectura | Investigación

Carto-graficando el hábitat popular. Mapeo colaborativo y pensamiento visual como práctica proyectual
FISCARELLI, Diego Martín; PALERO, Juan Santiago

Ficciones Urbanas Generativas: de la experimentación a la proyectualidad
MORONI, Leandro; WASLET, Claudia; DI LORENZO, Mariana; AUGÉ, María

Arquitectura_Modelo táctil. Comunicar los edificios dentro de los edificios
PASSAMANI, Ivana; MACHADO, Vanessa Rosa

Dibujos generativos para una mecánica consciente del proyecto
REMES LENICOV, Pablo; CASAS, Remedios

Checklist en clave de emoji: Gamificando la Memorización
SALAS, Mariana A.; AGUILERA, Ambar A.; BAGHIN, Matías E.; PETANAS, Lautaro

PARTE 6
Línea temática Comunicación | Arquitectura | Docencia

Explicar el proyecto. El audiovisual como dispositivo pedagógico en la enseñanza del proyecto urbano-arquitectónico
MURACE, Pablo Esteban; MORANO, Horacio; CUETO RÚA, Verónica; TINEO, Francisco

"Más Allá de la Lista". Gamificación, Coevaluación y Desarrollo Neurocognitivo en la Gestión de la Asistencia Masiva en Talleres de Expresión Gráfica
SALAS, Mariana; AGUILERA, Ambar Athenas; BAGHIN, Matías; PETANAS, Lautaro

PARTE 7
Línea temática Comunicación | Historia | Investigación

Lo doméstico en disputa. Imágenes para subvertir las representaciones del hogar. (1960-1980)
CARRIÓN GONZALEZ, Celeste Morena; PAOLONI, Juan Federico

Comunicación virtual de la memoria. El patrimonio de Chascomús
PÉCORA, Simón; CARBONARI, Fabiana

Gustavo Giovannoni: pensamiento visual y ambiente histórico
OTTAVIANELLI, Ana; GANDOLFI, Fernando; MELENDI, Emilia

Tejiendo el NOBA: conservación preventiva, comunicación y resignificación patrimonial en textiles indígenas del Museo Meinrado Hux
VICHER, Andrea Lorena

PARTE 8
Línea temática Comunicación | Planeamiento | Investigación

De índice a cartografía: visualización de la vulnerabilidad en sistemas sociales-ecológicos costeros turísticos. El caso de Bahía Potrero, Guanacaste (Costa Rica)
ABARCA-AGUILAR, Daniel

Cuando el territorio se vuelve dato. Aprendizajes internacionales y mirada local
MARTÍN, Camila

Gestión integral de movilidad sostenible en la Región del Gran La Plata. Aportes para la formulación de instrumentos de gestión interjurisdiccional
RODRIGUEZ, Claudia; LUCHINI, Natalia

PARTE 9
Línea temática Comunicación | Ciencias Básicas | Docencia

Del relevamiento al análisis constructivo: el dibujo como proceso de indagación en el Taller de Procesos Constructivos Saenz - Marezi de la FAU UNLP
CEREGA, Franco David; GONZÁLEZ BAJMA, Lucrecia; BREA, Victoria; CALVO ZARLENGA, Consuelo

Gestión de Recursos Físicos FAU. Gemelos Digitales. Aplicación de BIM a la gestión de recursos físicos
SICA, lisando

Arquitectura_Modelo táctil. Comunicar los edificios dentro de los edificios

PASSAMANI, Ivana; MACHADO, Vanessa Rosa

ivana.passamani@unibs.it; vanessa.rosamachado@unibs.it

Ámbito de pertenencia
Università degli Studi di Brescia
Dipartimento di Ingegneria Civile Architettura Territorio Ambiente e di Matematica
Brescia, Italia

Área
Arquitectura

Abordaje
Investigación

Palabras clave
Modelo tridimensional táctil - Arquitectura - Museo Táctil Borges - Museo Táctil Estatal Omero



Aldo Grassini, uno de los fundadores del Museo Omero de Ancona, explora los modelos de la iglesia de Santa Maria del Fiore de F. Brunelleschi, primero la volumetría y luego los detalles constructivos de la cúpula. Recortes del video *La lettura tattile dell'architettura al Museo Omero* (Fotocomposición de V. R. Machado).

Resumen

Entre las iniciativas para hacer accesibles las colecciones a las personas ciegas y con discapacidad visual se encuentran dos museos italianos ejemplares, el Museo Táctil Estatal Omero en Ancona y el Museo Táctil Borges, que forma parte del Polo Táctil Multimedial en Catania. Además de proporcionar las condiciones para disfrutar de obras bidimensionales y esculturas a través de relieves y reproducciones a tamaño real que se pueden tocar, estos museos también se centran en la muestra de grandes obras arquitectónicas. Las maquetas tridimensionales, presentadas en diferentes escalas, materiales y grados de detalle, contribuyen a la comprensión táctil compleja y multifacética del espacio por parte de sus usuarios, permitiéndoles percibir la composición volumétrica y la relación entre las proporciones humanas y los elementos compositivos del espacio arquitectónico. Estas iniciativas tienen un doble objetivo: permiten a las personas con discapacidad visual disfrutar de las obras de arte e integrarse en el entorno cultural de los museos, al tiempo que permiten a todos una inmersión más activa y profunda en las colecciones de los museos.

Nuestra reflexión se propone razonar sobre itinerarios inclusivos de exploración de modelos arquitectónicos, que se desarrollan en el interior de edificios históricos: como en un juego de *matrioskas*, abrir metafóricamente un edificio para descubrir en su interior otro más pequeño que, a su vez, puede descomponerse, permite reflexionar sobre el valor contemporáneo del modelo y su posibilidad de uso inclusivo, que abandona la mera exploración visual para abrazar una experiencia de implicación sensorial en la que el tacto se convierte en el medio para comprender el proyecto arquitectónico.

La arquitectura dentro de la arquitectura: los casos del Museo Borges-Polo Tattile de Catania y del Museo Tattile Omero de Ancona

Los dos ejemplos museísticos aquí analizados tienen una característica común que los hace ejemplares en este estudio: ambos proponen un recorrido de exploración visual y táctil de maquetas arquitectónicas que se desarrolla en el interior de edificios históricos de gran valor y prestigio: un palacio de 1795 situado cerca del centro histórico de Catania y la Mole Vanvitelliana, un edificio construido entre 1733 y 1743 por el arquitecto Luigi Vanvitelli y situado en la zona portuaria de Ancona. Se trata de edificios muy diferentes, ocupados en su totalidad o en parte por instituciones museísticas, que se presentan ante todo como ejemplos de un proyecto de reutilización de un palacio señorial, en el caso del primero, y de una estructura polivalente (lazareto, fortificación, almacén), en el caso del segundo. Ambos recintos se presentan y comunican a través de soluciones inclusivas.

Se han colocado paneles táctiles de orientación en las diferentes plantas y en el jardín del Museo Borges de Catania para comunicar las características planimétricas y distributivas del complejo arquitectónico (Fig. 1a); un modelo volumétrico de madera, a escala 1:250, se encuentra en la entrada de la exposición para hacer comprensible la articulación volumétrica de la Mole de Ancona (Fig. 1b).

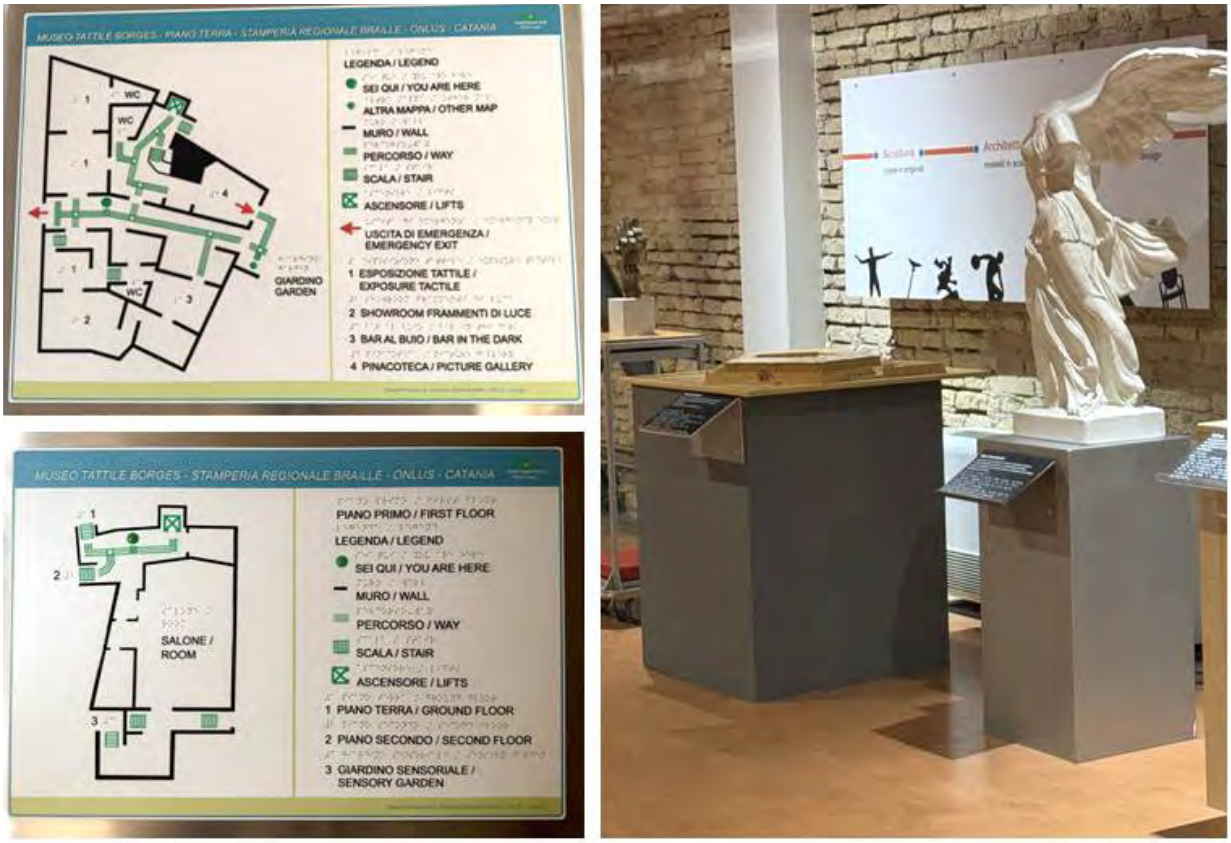


Figura 1. 1a. Catania, Museo Borges. Paneles táctiles de orientación de la planta baja y la primera planta; 1b. Ancona, Museo Omero. Maqueta tridimensional del Lazzaretto, situada en la entrada (foto I. Passamani).

El Museo Borges, que forma parte del Polo Táctil Multimedia, fue fundado en 2008 a raíz de un proyecto de la Imprenta Regional Braille, importante institución cultural que se ocupa de la producción de material en sistema braille y táctil en general, sobre la base de su dotación original de una colección permanente, accesible táctilmente para personas ciegas y con discapacidad visual[1]. El museo cuenta con una superficie total de dos mil metros cuadrados distribuidos en tres niveles, dos de los cuales están destinados a la exposición y el último al sector administrativo. El recorrido de la visita, señalizado por la pista táctil según el sistema LVE (*Loges-Vet_Evolution*) y complementado con mapas táctiles de orientación, se desarrolla en la planta baja y pasa por el «jardín sensorial», con especies típicas del Mediterráneo identificadas con placas en braille, algunas salas de exposición que albergan maquetas de arquitectura de Catania y Sicilia, el Bar al Buio y la sala de exposición para la venta de accesorios para personas ciegas y con discapacidad visual. En la primera planta se encuentran las demás salas de exposición, dedicadas principalmente a maquetas arquitectónicas que representan algunos tipos específicos, difundidos en todo el mundo: así, es posible realizar un viaje internacional explorando con la vista y el tacto edificios de culto, castillos y puentes.

[1] La dedicatoria a Borges manifiesta el deseo de rendir homenaje al escritor y ensayista argentino Jorge Luis Borges, que perdió completamente la vista a los 55 años, mientras que la idea fundacional partió de la voluntad de ampliar, para las personas con discapacidad visual, las posibilidades de disfrutar de valores estéticos y culturales, sin olvidar la posibilidad, para todos, de compartir experiencias significativas como la que ofrece el Bar al Buio, en el que, en un intercambio de roles, son las personas ciegas las que guían a las personas videntes por el espacio.

El Museo Estatal Táctil Omero de Ancona fue concebido a mediados de los años 80 por Aldo Grassini y Daniela Bottegoni, ambos no videntes: quisieron organizar un nuevo tipo de exposición, en la que la prohibición de tocar que caracteriza a los museos pudiera sustituirse por la invitación a tocar y disfrutar de los objetos expuestos de forma táctil. La colección consta de más de 200 objetos, compuestos por obras de arte en bajorrelieve, copias de esculturas y maquetas arquitectónicas. Desde 2012 se distribuye en los 1500m^2 de la primera y segunda planta de un ala de la Mole Vanvitelliana, accesible desde el patio interior pentagonal, mientras que en la planta baja se encuentra el Museo del Diseño, inaugurado en 2021 y diseñado según un enfoque multisensorial.



Figura 2. Catania, Museo Borges. A la izquierda, la maqueta táctil tridimensional de la catedral de Catania con el panel táctil del plano; a la derecha, la maqueta táctil tridimensional abatible del teatro (foto I. Passamani).

La organización del recorrido de la visita es diferente a la del Polo Táctil Multimedia de Catania, ya que propone un viaje cronológico, visual y táctil, desde la antigüedad clásica hasta nuestros días, a través de la exploración de obras escultóricas y arquitectónicas. Cada objeto va acompañado de descripciones didácticas tanto en braille como en letra grande; también hay disponibles plataformas móviles con escaleras para la exploración táctil de las esculturas más grandes. Se establecen paralelismos entre la historia del arte y la arquitectura: la maqueta a escala del Partenón es acompañada por reproducciones de esculturas emblemáticas como el Discóbolo, la Nike de Samotracia, Poseidón o la Venus de Milo; del mismo modo, junto a la maqueta tridimensional del Panteón se exponen copias de la Loba Capitolina y de cabezas de retratos romanos. La época medieval presenta una inmersión en la ciudad de Ancona y, en particular, en la catedral de San Ciriaco, mientras que el Renacimiento queda reflejado a través de la maqueta de la basílica de San Pedro, acompañada de las obras de Miguel Ángel: la Piedad de San Pedro, la Piedad Rondanini, los Tondo Pitti y Taddei, el Moisés, entre otras.

[2] No sorprende, por tanto, la comparación entre las pirámides de Giza y el Templo de la Concordia en el Valle de los Templos de Agrigento, o entre la Basílica del Santo Sepulcro en Jerusalén y la Basílica de San Pedro en Roma, o incluso entre la mezquita de Kairouan en Túnez y la Sultan Ahmet Camii (Mezquita Azul) en Estambul, y entre el Maqam Echahid en Argel y la iglesia de la Sagrada Familia en Barcelona: los numerosos modelos arquitectónicos que reproducen estos monumentos son especialmente adecuados para la exploración táctil gracias al uso de texturas y acabados en las superficies, además de estar realizados a escala y coloreados, para que puedan ser percibidos por las personas con discapacidad visual.



Figura 3. Ancona, Museo Omero. A la izquierda, la maqueta táctil tridimensional del Panteón, situada en la sección dedicada al retrato romano; a la derecha, la maqueta táctil tridimensional volumétrica de Santa María del Fiore y la detallada de su cúpula (foto I. Passamani).

Dos arquitecturas, dos recorridos culturales mediados por modelos táctiles

Los ejemplos aquí presentados ofrecen dos modelos de diferentes formas de entender y comunicar la arquitectura, que utilizan un espacio arquitectónico en el que el visitante puede experimentar su visita sensorial.

El Museo Borges de Catania construye la visita tanto de manera geográfica-territorial en lo que respecta a la sección sobre los monumentos de Catania, como de manera temática, presentando modelos de edificios con el mismo uso, casi una especie de ábacos funcionales que, independientemente de su ubicación en el mundo, permiten al visitante comprender las diferentes expresiones arquitectónicas sobre el mismo tema[2]. Además, sobre todo en la primera sección sobre Catania, es muy evidente el intento de ofrecer al usuario una experiencia de conocimiento que no solo se refiera al volumen y a la piel exterior del edificio, sino también al conocimiento de su articulación interna. Este control de las conexiones entre la volumetría y la espacialidad interna está garantizado por la presencia contextual de la maqueta tridimensional y del panel táctil en la planta baja.
Hay también un valor añadido en algunos modelos de este museo: los que se pueden abrir, de hecho, permiten investigar de forma háptica las entrañas de la arquitectura y comprender el dualismo convexidad-concavidad, quizás sea el concepto más sencillo para quienes desean comprender un edificio, y aún más complejo para quienes tienen discapacidad visual. Es posible, por ejemplo, trasladar la cubierta del teatro Massimo Bellini de Catania para comprender su espacialidad interna (Fig. 2).

El Museo Omero de Ancona propone un recorrido a lo largo de los siglos: una especie de línea temporal háptica que se declina en las máximas expresiones de la creatividad humana: la arquitectura y la escultura. Ambas se caracterizan por la tridimensionalidad de sus resultados, que se combina con el mundo háptico en el que, a través del tacto simultáneo de las manos sobre un volumen y el contacto de las yemas de los dedos sobre

una superficie, se puede reconstruir una imagen mental de un objeto real. La mezcla entre arquitectura y escultura es, por lo tanto, particularmente eficaz tanto desde el punto de vista visual como háptico y constituye una experiencia multiescalar.

Recordemos que quien no ve se acerca a una experiencia de conocimiento táctil de la que no tiene ninguna idea ni percepción, a diferencia de los videntes, que tienen un control inmediato de la estructura general y completa del objeto con solo echar un vistazo. Dado que el proceso de conocimiento se produce de forma inversa para una persona ciega, de lo particular a lo general, son de gran ayuda las maquetas pequeñas con una volumetría muy simplificada, que constituyen el primer acercamiento al conocimiento de un edificio, una experiencia mediada por la simplificación que permite hacerse una idea de lo que se puede esperar de la maqueta más detallada (Fig. 3).

Modelos tridimensionales para todos

Uno de los aspectos a tener en cuenta es cómo las propuestas de accesibilidad de las colecciones a las personas ciegas contribuyen, en cierto sentido, a reproponer la experiencia contemporánea de disfrute artístico en museos y galerías. Apreciar verdaderamente una obra es una experiencia reservada a unos pocos hoy en día, ya que el disfrute de las obras no significa necesariamente activar todo el potencial de los sentidos, sino que, por el contrario, la mayoría de las veces se asiste a una experiencia empobrecida en su capacidad transformadora.

En una visita actual al museo, entre la mirada del visitante y un cuadro colgado en la pared siempre hay un celular cuya cámara registra insistentemente cada metro cuadrado en el que se encuentran las obras[3]. Lo mismo ocurre con las esculturas: muy fotografiadas, pero poco observadas en su tridimensionalidad. Se podría decir que el disfrute de las obras se aleja de su potencial ideal.

Al mismo tiempo, se están extendiendo las iniciativas de instituciones públicas y privadas para hacer que sus colecciones sean accesibles a las personas con discapacidad visual a través de diferentes recursos. Las colecciones son cada vez más inclusivas gracias a las soluciones que se pueden poner en práctica, de conformidad con el *Design for all*.

Son esfuerzos tan interesantes que hacen que las obras sean accesibles tanto para videntes como para no videntes. Hablan, enseñan (el tema, los planos pictóricos, la jerarquía de los elementos, la estructura de la composición, el ritmo, los elementos simbólicos, etc.), todo lo que pasaría desapercibido se revela y se permite que las experiencias se transformen efectivamente en conocimiento y memoria. Se aplican recursos para que las obras bidimensionales sean comprensibles para las personas ciegas como las descomposiciones en diferentes relieves y espesores. Grandes obras maestras escultóricas se reproducen a tamaño real para poder tocarlas, manipularlas y alcanzarlas en su totalidad con escaleras que permiten que la mano llegue a los extremos de la escultura. Toda su volumetría se puede comprender a través del tacto.

[3] Recordemos que Sebastião Salgado, renombrado fotógrafo brasileño fallecido en mayo de 2025, no consideraba las imágenes de los celulares como fotografías en el sentido tradicional del término, sosteniendo que la fotografía es más que la simple captura de imágenes con un dispositivo. Para él, mientras que la fotografía sería una forma de memoria social, las fotos de los celulares serían como un nuevo lenguaje de comunicación, instantáneo y efímero.

Algo muy interesante sucede cuando estos recursos de accesibilidad se aplican a la comprensión de la arquitectura. En su naturaleza tan particular, la arquitectura, que se ocupa del espacio y requiere una experiencia multisensorial para ser comprendida, también puede facilitarse su comprensión a través de recursos accesibles.

En cuanto a la importancia de los modelos tridimensionales arquitectónicos, Aldo Grassini declaró en una entrevista que serían indispensables para comprender una obra arquitectónica; serían muy importantes, pero no suficientes en el sentido de que son diferentes de una postal o un cuadro que se puede mirar. Una obra arquitectónica cumple una función que se comprende realmente cuando se entra en el edificio y se vive, se descubre con todos los instrumentos posibles, con todos los sentidos: «la arquitectura es sin duda el género artístico más multisensorial que existe» (Museo Tattile Statale Omero, 2024). Al presentar la maqueta volumétrica de la cúpula de Santa María del Fiore en Florencia, afirmó que es fundamental disponer de una maqueta volumétrica más pequeña para comprender cómo se organiza volumétricamente el complejo, cómo se configuran la cúpula, las alas, etc., y otra maqueta más detallada, con la posibilidad de comprender la estructura, los detalles y los pormenores.

Bruno Zevi, en su famoso libro *Saper vedere l'architettura* sostiene que el carácter esencial de la arquitectura, lo que la distingue de otras actividades artísticas, sería el hecho de actuar con un vocabulario tridimensional que incluye al hombre. La pintura, aunque puede sugerir más dimensiones, actuaría sobre dos de ellas, la escultura sobre tres, pero el hombre (entendido en toda su potencia sensible) quedaría fuera, mirando desde fuera las tres dimensiones. Sin embargo, la arquitectura «como una gran escultura excavada, en cuyo interior el hombre penetra y camina» (Zevi, 1948, p.21), donde el espacio no puede definirse en términos de dimensiones de la pintura y la escultura sería un fenómeno concretado solo en la arquitectura y caracterizaría su especificidad. Zevi subraya una característica fundamental: la arquitectura se percibiría mediante la inmersión del hombre en el espacio, desde su interior, a través de su experiencia sensorial, sería posible percibirla. La arquitectura iría más allá de la simple delimitación física del espacio.

En este sentido, vale la pena recordar el compromiso de los museos en cuestión, el Museo Táctil Estatal Omero y el Museo Táctil Borges, por hacer accesibles al tacto grandes obras arquitectónicas a través de modelos tridimensionales, poderosas herramientas de comprensión espacial[4].

El uso de diferentes materiales y colores, la realización a escala, la adopción de la escala humana constituyen intentos acertados para insertar al usuario dentro de una determinada espacialidad y proporcionar una comprensión lo más completa posible de una inmersión arquitectónica de lo que sería la sensación de participar en ese espacio o de conocer racionalmente los principios de la organización espacial propia de un determinado estilo arquitectónico.

[4] Podemos pensar en los cursos de arquitectura, en los que aún hoy, a pesar del avance de las herramientas digitales de modelado 3D, se fomenta el uso de maquetas de estudio para el desarrollo de los proyectos, especialmente en los primeros años del curso. Un modelo de estudio puede modificarse, revisarse y perfeccionarse fácilmente, y solo a través de la tridimensionalización es posible tener una comprensión real del espacio que se está creando.

Conclusiones

En síntesis, comunicar los edificios dentro de los edificios no es un juego de palabras, sino que ilustra lo que ocurre en los casos prácticos aquí presentados, donde es posible comprender una o varias arquitecturas moviéndose dentro de otra, en la que ya se percibe el propio cuerpo envuelto por superficies y paredes, protegido en un envolvente de los fenómenos atmosféricos y de los ruidos que inevitablemente se perciben fuera, en el exterior. Esta condición prepara al físico para la experiencia inmersiva, para la exploración de otro modelo arquitectónico que, sí permite entrar en sus entrañas, ofrece una experiencia aún más envolvente. Así, los modelos tridimensionales desempeñan un papel determinante cuando permiten al visitante entrar en el espacio representado y participar en el espacio que se descubre a través del tacto. La maqueta puede verse así como una gran escultura excavada, en cuyo interior el hombre penetra y camina con las manos, utilizando como canal de comunicación el tacto. Por eso, la presentación de maquetas tridimensionales rodeadas de vidrio parece tan alejada del ideal de comunicación accesible: si este material es ilusoriamente transparente para quienes ven (en realidad crea reflejos y deformaciones), constituye una barrera totalmente infranqueable para quienes no ven: las vitrinas deben, por tanto, desaparecer de los museos, que también deben prever maquetas volumétricas pequeñas como ayuda para la comprensión general de la arquitectura. Los recursos de accesibilidad son instrumentos valiosos de comunicación, educación y lectura para todas las personas, independientemente de su grado de visión. Con estas soluciones inclusivas es posible comprender el arte y la arquitectura de una manera más amplia y profunda, y potencialmente revertir la lógica actual que predomina en los museos, la de la fruición rápida y superficial, para que la experiencia se convierta verdaderamente en conocimiento y memoria.

Créditos

Aunque se comparten los contenidos, se precisa que I. Passamani es autora de Dos arquitecturas... y Conclusiones; V. R. Machado es autora de La arquitectura dentro... y Modelos tridimensionales...

Referencias y Bibliografía

Museo Tattile Statale Omero. (2024). *La lettura tattile dell'architettura al Museo Omero*. [Video]. Youtube. Recuperado el 19/06/2025 de https://www.youtube.com/watch?v=4TJqhzdYiEU.
Passamani I., De Paoli M., Sgobba V., Fiammetti N., & Paolini A. (2024). *Alla ricerca di un senso. Prime riflessioni metodologiche sull'accessibilità tattile alle opere d'arte*. In Empler T., Caldarone A. & Fusinetti A. (org), DAI - Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione (pp. 444-461). Alghero, Italia: Publica.
Passamani I. (2023). *Toccare con mano. Dalla comunicazione ottica alla comunicazione aptica*. In: Centofanti M., Sdegno A., Cochelli P., & Riavis V. (org), Rilievo dei beni culturali e rappresentazione inclusiva per l'accessibilità museale (pp. 91-108). Milano, Italia: Franco Angeli Open Access.
Passamani I. (2017). *Le mani sull'architettura. Sperimentazioni per progetti di comunicazione inclusiva*. In: Di Luggo A Giordano P., Florio R., Papa L. M., Rossi A., Zerlenga O., Barba S., Campi M. & Cirafici A. (org), T*erritori e frontiere della rappresentazione/Territories and frontiers of representation* (pp. 1371-1378). Roma, Italia: Gangemi editore international.
Zevi, B. (1948). *Saper vedere l'architettura*. Torino, Italia: Einaudi Editore.