

*Moderación*

## Proyecto y Habitar 2

### Miradas sobre el diseño y un habitar expandido

**Serra Fulles, Sabrina**

[sabrinaserrafulles@gmail.com](mailto:sabrinaserrafulles@gmail.com)

Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Buenos Aires, Argentina.

#### Palabras clave

Diseño, Pregunta, Habitar, Futuros, América Latina.

#### Moderación

¿Qué implica moderar una mesa de investigadores en diseño? ¿Qué relevancia toma este rol antes, durante y luego? ¿Cuál es la consecuencia de una buena o mala moderación? Estas y varias preguntas más rondaron la experiencia de moderar y, con ello, la preparación de esta documentación.

Los trabajos presentados fueron:

- *"La pregunta por el hábitat. Indicios para una investigación proyectual"* de Leandro Tomás Costa.
- *"Entre el teorema y el problema. El rol de la pregunta"* de Anna Irene Lancelle y Sergio Antonio Fernández.
- *"Pensamiento hauntológico en diseño: una propuesta teórico-crítica para los procesos de diseño desde una perspectiva hauntológica"* de José Tomás Labbé.
- "Algoritmos omniscientes y el "Espacio Disóptico"" - Augusto Volpe.
- *"Erótica y poder en la tecnología. Lógicas y transformaciones del habitar"* de Paola Mariana Fernandez Salazar y Magalí Bermudez Pose.
- *"El diseño como proyecto, el contexto como condición. Otras miradas críticas. (Re)visitando algunos pensamientos de Gui Bonsiepe bajo perspectivas actuales"* de Hugo Walter Amante.

Por un lado, la "Pregunta de investigación" como motor temático propone, como se aprecia, una variada cantidad de posibilidades a la hora de preparar material teórico. Algunos participantes sugieren que la pregunta puede ser un arma para afirmar ideas o un medio para comprender la falta de definición de

una idea, resaltando el potencial creativo o destructor de la pregunta misma. Pero, ¿todas las preguntas deben tener respuesta?

Al investigar, esa es la propuesta: encontrar algo donde antes no estaba, ocupar un nuevo espacio con una respuesta. Esto no significa que la respuesta deba ser completa, final o categórica, pero sí que parta de un deseo de dar forma, de contextualizar y aprender al respecto de la cosa. En nuestro caso creo que el deseo reside en la importancia de investigar perspectivas sobre el diseño, de ampliar las miradas.

Los investigadores que participaron de la mesa aportaron material visual que enriqueció las exposiciones y en algunos casos invitó a la participación del resto de los concurrentes. Cabe mencionar que con gran sorpresa y alegría recibimos en el aula a varias personas por fuera de los expositores que se sumaron luego de cada una de las presentaciones a aportar sus puntos de vista, lo que definitivamente ayudó a que nos pasáramos del tiempo y no termináramos en hora.

Por otro lado, encontramos una apertura a la temática general con introducciones a investigaciones mucho más personales, con una búsqueda evidentemente sumamente ligada al recorrido académico de cada uno de los expositores.

¿Cómo diferencian sus preguntas quienes se preguntan por la práctica proyectual en el contexto latinoamericano con aquellos que se preguntan sobre el habitar y las relaciones de poder en sus diferentes formas? ¿O con quienes intentan encontrar en el pasado respuestas a los futuros distópicos cada vez más reales? ¿O con las personas que se preguntan sobre la pregunta misma?

En definitiva, para los fines prácticos de la jornada y de la moderación en sí, no es importante el cómo diferenciar las preguntas o categorizarlas según la temática subyacente, o afinidad con la propuesta o lo que sea. Lo que importa es que la pregunta exista. El diseño que nos rodea y nos hace preguntarnos por la cosa es importante, es importante hablar con colegas, entender otras miradas y el sinfín de posibilidades que la investigación en diseño propone.

Eso fue más o menos lo que sucedió durante aquella mañana del jueves 12 de septiembre de 2024 en el aula 414 de la FADU: logramos encontrar y honrar un espacio de intercambio rico e importante para el futuro del diseño, de la investigación en diseño y para seguir haciéndonos preguntas.

Pieza gráfica

