

ESTRATEGIAS DE ADAPTACIÓN METODOLÓGICA Y TECNOLÓGICA ANTE LA PANDEMIA DEL COVID-19

César Cáceres Taladriz
Natalia Esteban Sánchez
Oriol Borrás-Gené
Daniel Becerra Jiménez
María del Carmen Gálvez de la Cuesta
(Editores)

 Universidad
Rey Juan Carlos

Dykinson, S. L.

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a Cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con Cedro a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 917021970/932720407.

Este libro ha sido sometido a evaluación por parte de nuestro Consejo Editorial
Para mayor información, véase www.dykinson.com/quienes_somos

La validación de los papers, previa a la publicación en esta monografía, se ha llevado a cabo mediante un proceso de revisión por "pares ciegos" con objeto de evaluar la calidad, originalidad y rigor científico de los textos.

© Copyright by
Los autores
Madrid

Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid
Teléfono (+34) 91 544 28 46 - (+34) 91 544 28 69
e-mail: info@dykinson.com
<http://www.dykinson.es>
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 978-84-1377-930-0
Depósito Legal: M-32928-2021

ISBN electrónico: 978-84-1377-997-3

Maquetación:
german.balaguer@gmail.com

ÍNDICE

Introducción Monográfico Innovación Docente (2021)	13
ORIO L BORRÁS-GENÉ, CÉSAR CÁCERES TALADRIZ Y NATALIA ESTEBAN SÁNCHEZ	

SECCIÓN GENERAL

La transformación digital de la universidad como elemento clave en la adaptación de la Universidad de Castilla-La Mancha ante el COVID-19	19
ANDRÉS JAVIER PRADO DOMÍNGUEZ	

Adaptación del modelo tecnológico para docencia de la Universidad de Murcia ante la pandemia del COVID-19	35
ANTONIO RUIZ MARTÍNEZ Y PEDRO M. RUIZ MARTÍNEZ	

Universidad Post-COVID-19. Lecciones aprendidas y oportunidades para el cambio	49
NÉSTOR V. TORRES DARIAS	

Humanizar los recursos TIC a través de una comunicación eficaz (Experiencia de una voz docente confinada)	57
PURIFICACIÓN CRUZ CRUZ	

La Oficina U. de aprendizaje servicio como impulsora de la metodología de innovación docente aprendizaje servicio	67
ROCÍO SAMINO GARCÍA	

El Plan de Formación del Personal Docente e Investigador de la Universidad Rey Juan Carlos	81
MARÍA MERCEDES MARTÍN LOPE	

El Plan General de Innovación Educativa de la Universidad Rey Juan Carlos	93
MARÍA DEL CARMEN GÁLVEZ DE LA CUESTA	

La transformación digital de la URJC en su adaptación a las nuevas necesidades docentes por la pandemia COVID-19: acciones prioritarias y vertebradoras.....	103
ALBERTO SÁNCHEZ-CAMPOS, CÉSAR CÁCERES-TALADRIZ, NATALIA ESTEBAN-SÁNCHEZ Y GEMA ALCOLEA-DÍAZ	

SECCIÓN TEMÁTICA ARTES Y HUMANIDADES

Estrategias, herramientas digitales y buenas prácticas para la adaptación de la docencia en el área de Artes y Humanidades en los tiempos de COVID-19.....	119
L. ALBERTO POLO ROMERO	

Videos de animación e infografías interactivas como herramientas didácticas para la puesta en valor del patrimonio natural de Madrid en tiempos de COVID-19.....	127
KOLDO TRAPAGA MONCHET Y MANUEL ÁLVARO MORA	

Arquitectura efímera y recursos digitales: prácticas innovadoras de modelización en el aula universitaria	143
SERGIO ROMÁN ALISTE Y CRISTÓBAL MARÍN TOVAR	

COVID-19 y aprendizaje virtual: trabajo colaborativo síncrono con <i>Blackboard Collaborate</i>	155
ANA SEGOVIA GORDILLO	

Endless DollHouse Project	171
FERMINA GARRIDO LÓPEZ, MARA SÁNCHEZ LLORENS Y GONZALO LOZANO ARCE	

ÁREA DE CIENCIAS DE LA SALUD

Innovación docente en Ciencias de la Salud	191
FRANCISCO MOLINA RUEDA	

Adaptación de la docencia de patología médica en tiempos de coronavirus.....	195
MIGUEL M. GARCÍA, NANCY A. PANIAGUA, RAFAEL F. BEIJINHO, MANUEL PÉREZ, JUAN A. LÓPEZ Y GEMA VERA	

Análisis del proceso de aprendizaje y enseñanza en grados de ciencias de la salud, durante la pandemia COVID-19.....	209
DOMINGO PALACIOS, LIDIANE LIMA, JORGE PEREZ, JAVIER GUEITA, ROSA M ^a MARTINEZ, MARTA PEREZ Y CARMEN JIMENEZ	

El uso del Flipped Classroom online como técnica de aprendizaje activo en el fomento de competencias en estudiantes de Psicología: un estudio comparativo con técnicas de aprendizaje activo presenciales 225

LORENA GUTIÉRREZ HERMOSO, PATRICIA CATALÁ MESÓN, LILIAN VELASCO FURLONG Y CECILIA PEÑACOB A PUENTE

¿Se enseña “lo mismo” empleando modos diferentes? Un ejemplo de cambio de metodología dirigido a la adquisición de competencias en estudiantes de Medicina 243

CECILIA PEÑACOB A PUENTE, LORENA GUTIÉRREZ HERMOSO, PATRICIA CATALÁ MESÓN Y LILIAN VELASCO FURLONG

ÁREA DE CIENCIAS, INGENIERÍAS Y ARQUITECTURA

Estrategias, herramientas digitales y buenas prácticas para la adaptación de la docencia en el área de Ciencias e Ingeniería en los tiempos de COVID-19 263

DAVID ALIQU E AMOR Y EVA MARÍA CASTRO BARBERO

Facilitando el proceso de aprendizaje en primeros cursos de programación: uso de Codeboard en aula virtual 277

JUAN MANUEL VARA MESA, FRANCISCO JAVIER PÉREZ BLANCO, JUAN DAVID GRANADA MEJÍA Y ESPERANZA MARCOS MARTÍNEZ

Grabación de vídeos como elemento motivacional y de autorreflexión en el aprendizaje de la programación 297

JAIME URQUIZA-FUENTES Y ORIOL BORRÁS-GENÉ

¿Cómo hemos adaptado la asignatura “Experimentación en Ingeniería de la Energía II” ante la pandemia del COVID-19? 313

MARÍA LINARES, PEDRO J. MEGÍA, LUIS MIGUEL LÓPEZ, DANIEL SANZ, DAVID MARTÍNEZ Y ALMUDENA SAÑUDO

Ejemplos de acciones urgentes de virtualización para desarrollo de prácticas y salidas al campo durante el confinamiento de 2020 333

NURIA NAVARRO, INMACULADA RODRIGUEZ, OSCAR DE LUIS, IRENE LLORENTE, ROCÍO VILA, MANUEL ABAD Y ÁNGELA FRAGUAS

Elige tu propia aventura en el examen. Gamificación de exámenes en Moodle (Aula Virtual) 351

ANTONIO JULIO LÓPEZ GALISTEO Y ORIOL BORRÁS GENÉ

Generación de enunciados visualmente atractivos en preguntas de evaluación en Aula Virtual mediante imágenes y elementos multimedia.....	363
ANTONIO JULIO LÓPEZ GALISTEO	

ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS I (CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN)

Innovación docente para una formación integral de los futuros comunicadores	375
REBECA MARTÍN-NIETO	

Planificación estratégica publicitaria y de marca para la red social Menéame.....	381
ELENA CUEVAS-MOLANO Y JUANA FARFÁN MONTERO	

El aprendizaje a través del trabajo colaborativo en proyectos: Aprendizaje-Servicio (ApS) en el área de Publicidad	393
MARIAN BLANCO-RUIZ, ESTHER MARTÍNEZ-PASTOR Y RICARDO VIZCAÍNO-PÉREZ	

Uso de las RRSS para salir del confinamiento; <i>Instaplan</i> un modelo de mercado para desarrollar estrategias de comunicación	409
ANA VICO BELMONTE	

Aprendiendo organización de eventos y ceremonias a través de la creación de sitios Web	423
IRENE HUERTAS-VALDIVIA	

Docencia virtual circular: sentido y utilidad del uso de ilustraciones y relatos radiofónicos	437
JORGE JIMÉNEZ LEUBE	

ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS II (CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN)

El empleo de herramientas digitales para la incorporación de buenas prácticas de innovación educativa: el futuro presente	455
CRISTINA V. HERRANZ LLÁCER	

Aplicación del aprendizaje basado en proyectos (ABP) en las diferentes modalidades docentes: presencial, semipresencial y online	463
PATRICIA CATALÁ MESÓN, CARLOS MARÍA ALCOVER DE LA HERA, LORENA GUTIÉRREZ HERMOSO Y CECILIA PEÑACOBIA PUENTE	

Apoyando al profesor y a los estudiantes con una propuesta de modelo de gestión de turnos para clases teórico-prácticas presenciales o a distancia	479
DIANA PÉREZ-MARÍN	

Valoración de una experiencia de enseñanza online en Educación Superior en tiempos de pandemia	499
MARTA GÓMEZ-GÓMEZ	

ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS III (CIENCIAS SOCIALES, JURÍDICAS Y ECONÓMICAS)

La innovación docente de base tecnológica ante su primera prueba de resistencia real.....	523
LUIS MATOSAS-LÓPEZ	

Flipped learning: tres experiencias de implantación en los grados de Economía y ADE.....	533
ANA MARÍA MORENO ADALID, JUAN CARLOS AGUADO FRANCO Y ISABEL MARÍA RODRÍGUEZ IGLESIAS	

Trabajando la Emoción y la Motivación a través de Escape Room Educativo Combinado con el uso de las TIC.....	547
ALMUDENA MACÍAS-GUILLÉN, RAQUEL MONTES-DÍEZ, LUCÍA SERRANO-LUJÁN Y ORIOL BORRÁS-GENÉ	

Obtención del Mapa de Dificultad como resultado de la primera fase del proyecto de integración del vídeo-FAQ en Contabilidad.....	563
ALBA GÓMEZ-ORTEGA, ALMUDENA MACÍAS-GUILLÉN, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ-DE LARA Y MARÍA LUISA DELGADO JALÓN	

La transformación de una evaluación presencial a una evaluación en línea, una evolución necesaria debido al Covid-19, en la asignatura de informática aplicada.....	579
LORENA RODRÍGUEZ CALZADA Y ANTONIO ALBERTO GARCÍA GÓMEZ-JACINTO	

ENDLESS DOLLHOUSE PROJECT

Fermina Garrido López

Profesora

Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales

Universidad Rey Juan Carlos

Vicálvaro, Madrid, España

fermina.garrido@urjc.es

Mara Sánchez Llorens

Profesora

E.T.S. de Arquitectura

Universidad Politécnica de Madrid

Madrid, España

mariadelmar.sanchez@upm.es

Gonzalo Lozano Arce

Profesional libre

lozanoarcegonzalo@gmail.com

RESUMEN

El proyecto *Endless DollHouse* surge en los meses de confinamiento domiciliario estricto debidos a la pandemia del Covid19. Aparece como proyecto cultural y de investigación paralelo a los contenidos de las asignaturas que imparten las docentes, pero en completa relación con ellos. Se convoca a la comunidad universitaria del ámbito de la arquitectura a participar enviando su ensueño virtual doméstico que será incluido en un escenario común, una casa de muñecas digital.

La experiencia hospedó setenta y ocho imágenes poéticas. Cada imagen es una estancia de la casa y supone una representación, percepción, concepto, metáfora o símbolo del espacio doméstico, enlaza técnica y poética, plasma sueños y deseos. El conjunto refleja la realidad del confinamiento mediante el material visual recibido estructurado en siete conceptos que aportan a nuestro espacio cotidiano una actividad polisimbólica y ritual que permite idear atmósferas renovadoras en nuestra praxis y docencia arquitectónica.

Palabras clave: Casa de muñecas, pandemia, G. Bachelard, ensoñación, estancia doméstica.

ABSTRACT

Endless DollHouse project arises in the months of strict home confinement due to the Covid19 pandemic. It appears as a cultural and research project parallel to the contents of the subjects taught by the teachers, but in complete relationship with them. The university community in

the field of architecture is invited to participate by sending their virtual domestic dream that will be included in a common setting, a digital dollhouse.

The experience hosted seventy-eight poetic images. Each image is a room in the house and represents a representation, perception, concept, metaphor or symbol of the domestic space, links technique and poetics, embodies dreams and desires. The set reflects the reality of confinement through the received visual material structured in seven concepts that contribute to our daily space a polysymbolic and ritual activity that allows us to devise renovating atmospheres in our architectural practice and teaching.

Keywords: Dollhouse, pandemic, G. Bachelard, reverie, domestic room.

I. INTRODUCCIÓN

El 11 de marzo de 2020 la Organización Mundial de la Salud declara que la Covid-19 es una pandemia. Ese mismo día se hace efectivo el anuncio de la Comunidad de Madrid (España) de la suspensión de las clases, que vendrá seguida de la declaración del estado de alarma nacional y el confinamiento domiciliario desde el 13 de marzo de 2020. Como ciudadanos, la enfermedad nos despojó de lo público y comunitario y nos clausuró en la intimidad de nuestros espacios domésticos.

El confinamiento supuso para nosotras arquitectas y docentes un replanteamiento radical sobre nuestra materia, la construcción del espacio doméstico. Es por eso por lo que aparecen dos líneas o fuerzas “imaginantes”: aquellas que cobran vuelo ante la novedad -la de la pandemia y el confinamiento- y las que ahondan en el fondo del ser -buscan lo primitivo y eterno, lo que permanece a pesar de los eventos-. (1) Ambas propician una reflexión que aprovecha el silencio impuesto por la nueva normalidad solitaria y que nos abstrae del exceso de ruido de los medios.

Desde nuestra condición de arquitectos docentes sentimos que las experiencias cotidianas en torno a lo doméstico en la reclusión impuesta necesitaban ser registradas y compartidas. Y siguiendo los pasos de Bachelard en sus teorías sobre lo doméstico: “cuanto más inteligente soy al miniaturizar el mundo, mejor lo poseo. (...) al hacer esto, hay que entender que los valores se condensan y enriquecen en miniatura..., hay que ir más allá de la lógica para experimentar lo que es grande en lo que es pequeño” (2). El juego por excelencia con la miniatura, la casa de muñecas era un instrumento idóneo para experimentar con las percepciones y sensaciones sobre la intimidad en los espacios de la vivienda. Además, nos ofrecía un marco infinito para reunir las diferentes ensoñaciones en una colectividad virtual.

El proyecto se desarrolla desde el círculo docente cercano: profesoras, alumnos, ex alumnos de grado, de máster, pronto se abre en círculos concéntricos a otros docentes de los departamentos, a sus alumnos, a colegas de otras universidades y sus estudiantes, expandiéndose con fuerza en Europa y Latinoamérica entre abril y junio de 2020. Cuando los encierros de la primera ola europea fueron acabando, los envíos de propuestas se espacian en el tiempo y en julio de 2020 decidimos transformar el proyecto, pasando de

la acción al análisis de datos y reflexión. Con la ayuda de Bachelard y a través de su texto *La poética del espacio* tratamos de interpretar el imaginario de lo íntimo doméstico que fue creado en una acción instintiva.

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

En los últimos días de marzo, comenzábamos a darnos cuenta de la dureza del confinamiento. Los medios de comunicación - nuestra única conexión con la comunidad, entendida esta de manera amplia y global, más allá del contacto entre vecinos por las ventanas y familiares y conocidos por las pantallas- nos transmitían los horribles datos de la enfermedad. Desde la única posibilidad de acción que era el encierro (se nos hablaba de la heroicidad de permanecer en casa, de no hacer nada) los promotores de esta Casa de Muñecas pandémica contactamos a tres a través de nuestras pantallas. Sentíamos la necesidad de expresar las inquietudes que el encierro en un espacio interior nos provocaba. La escena doméstica, nuestro campo de investigación y trabajo, tomó repentinamente un valor primordial a nivel global. Y tan súbita como la situación, fue la propuesta. Esta inmediatez hizo que el proyecto no estuviera diseñado con calma, pero aportó frescura e idealismo. Entendíamos el momento excepcional que estábamos viviendo y la necesidad de escapar o afrontarlo recurriendo a la imaginación. Soñamos con viajar a las estancias de casas de muñecas virtuales para comprender lo que el enclaustramiento en interiores domésticos suponía para el habitante global.

En abril comenzó el proyecto *Endless Dollhouse* (a partir de ahora EDH), *Casa de muñecas infinita*, con la activación de la cuenta en la red social Instagram y el correo para las comunicaciones, envíos y espacio en la nube de trabajo. Llamamos a la acción, difundiendo desde nuestras cuentas y las de nuestros conocidos:

El proyecto *Casa de muñecas infinita* es una iniciativa que visibiliza la imagen de la habitación de tus deseos o tu ensoñación en torno a lo doméstico: Esa imagen surge en este preciso momento -el del confinamiento actual provocado por la crisis sanitaria Covid-19-. La suma de todas estas composiciones virtuales creará una casa de muñecas virtual, global e infinita de la que queremos que formes parte. (Nota de prensa propia, 10 abril 2020).

El objetivo de esta invitación era aunar tantas narrativas o imaginarios como fuera posible, que plasmasen el espacio doméstico y que se reunirían como estancias que habitasen una casa de muñecas virtual y colectiva. La agrupación de las imágenes -teniendo el juego de la miniaturización como referente compositivo- nos serviría como marco de debate y creación.

Entre abril y mayo recibimos numerosas ensoñaciones de estudiantes, recién egresados, profesores y colegas, casi todos conocidos. En mayo cuando el confinamiento en nuestro país se suavizaba y pudimos comenzar a salir y pasear, los proyectos cercanos dejaron paso a un goteo de propuestas, en su mayoría procedentes de Latinoamérica, en

esta ocasión de personas que no conocíamos, muchas anónimas. Mayo y junio fueron meses de seguir recibiendo propuestas, pero en julio estas cesaron. La casa, que habíamos soñado infinita llegó a su fin y comenzó el proceso de reflexión, análisis y conclusiones.

El proyecto se puso en marcha sin un cuerpo práctico ni académico, tan solo con el impulso desencadenado por el confinamiento. En agosto nos invitan desde la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de la Republica de Uruguay a participar en el encuentro *Habitar en pandemia* y fue gracias a este conversatorio en el que comenzamos a conceptualizar nuestra acción. Así, y tal y como ocurre en las obras poéticas, la teorización de la obra viene tras la acción y forma parte de su análisis y conclusiones.

2.1. La casa de muñecas como referente

La ejecución y el juego con las casas de muñecas se ha revelado a lo largo de los siglos como una manera eficaz de comprender las sensaciones, percepciones, intuiciones sobre los espacios domésticos que son complejos de comprender y proyectar con inmediatez y siguiendo un método científico.

Recopilamos experiencias, que de manera similar a EDH, toman sentido cuando se construyen gracias a la comunidad. La arquitecta Catja de Haas lleva trabajando desde el 2014 en el proyecto *Giant Dolls' House Project*, en lo que define como un proyecto de arte social. Trabaja con centros educativos y cada participante debe construir una estancia de una casa de muñecas dentro de una caja de cartón. Todas las cajas se suman en un muro vertical que las soporta. A través de la construcción de estos espacios pretende inculcar en los participantes la importancia que tiene para el ser humano el hogar y la comunidad. Pero sobre todo pretende que los niños y niñas se den cuenta de la dureza que soportan aquellos que no lo tienen, como los refugiados. En julio del 2020 y en el marco de la pandemia compone *Alone Together*, una casa de muñecas virtual en la que se presentan las estancias enviadas por niños durante el confinamiento.



Figura 1. *Alone Together*, *Giant Dolls' House Project*, Catja de Haas, 2020

En *Casa de muñecas saudita, una cita a ciegas*, experiencia de domesticidades poliédricas, de la que formaron parte los participantes, fue tan importante la invención de la casa (realizada por los equipos de arquitectas sauditas) como la comprensión e interpretación que se realizó de ellas (por parte de los equipos españoles). Estas dos experiencias adquieren sentido en la comunidad, cuando se suman estancias y se genera un escenario global común, una casa collage que recoge una acción caleidoscópica a partir de imaginarios particulares (3).



Figura 2. Casa de muñecas saudita, una cita a ciegas, 2014-16

Las casas de muñecas se han empleado ancestralmente como herramientas para investigar la intimidad de lo doméstico. Son juguetes tradicionales, que más allá de su carácter lúdico, ofrecen la posibilidad de tratar situaciones y acciones cotidianas e íntimas que presentan dificultades para tratarse con métodos científicos. La miniaturización permite desde la antigüedad jugar con roles e interpretar trastornos, como traumas por maltratos, resolución de delitos, o adoctrinamiento de niñas como amas de casa. Sin olvidar el juego de imitación o la mera distracción voyeur y preciosista, las casas de muñecas permiten imaginar otras existencias y evadirse de la propia.

Las casas de muñecas, tal y como las conocemos hoy en día en occidente, tienen su origen en los gabinetes de curiosidades, *wunderkammer* fabricados en el norte de Europa

entre los siglos XVII y XVIII. Los propietarios de casas pudientes encargaban a artesanos la construcción de la casa y las diferentes miniaturas, para entretenerse ellos mismos y sus invitados. Destaca la casa de Petronella Oortmans (1686-1710) que se conserva en el Rijksmuseum y que está decorada con detalles exquisitos y preciosos. Estos gabinetes o cuartos de maravillas encapsularon el mundo en un microcosmos y evolucionaron en los futuros muñecos y en las casas de muñecas (4). La primera fabricación masiva de casas de muñecas se produce en Alemania en el siglo XVI con un tipo reducido, las cajas habitaciones, las *Roombox*, que pasaron a producirse de manera industrial en el siglo XIX en la ciudad de Nuremberg de la que toman su nombre popular, las *Nuremberg Kitchen*. Mayoritariamente reproducen cocinas y se dirigían a niñas, para enseñarlas mediante el juego el rol que tenían que desempeñar en el espacio doméstico (5).

Estos ejemplos históricos podrían formar parte de los objetos bienamados o memoriales en miniatura. En estas casas se construyó un ideal de domesticidad e intimidad de la burguesía de los Países Bajos, que se extendió por el Norte de Europa. Fue edificado mayoritariamente por mujeres, en su mayoría amas de casa y por eso Rybczynski (6) les niega la condición de juguetes. Tendrían su culminación en la casa que Edwin Lutyens diseñó para la Reina Mary entre los años 1920-1924. En ella colaboraron artesanos y fabricantes de todo el país, para mostrar lo más delicado y lo más moderno, nació como documento histórico antes de terminarse. Destacan los libros impresos de la biblioteca y la incorporación de las instalaciones que creaban atmósferas de control con instrumentos actuales de intercambio de energía.

Estas casas encargadas, mantenidas, protegidas, observadas por mujeres reflejaban que, el espacio doméstico en el que habitaban podía suponer una cárcel, como plantea Henrik Ibsen en su obra de teatro: “he sido muñeca grande en esta casa, como fui muñeca pequeña en casa de papá” (7, p.8). La protagonista sentía que era el espacio doméstico y sus condiciones de cuidado los que la atrapaban. Esa revelación se podía dar mediante la casa de muñecas como vemos en la serie basada en el libro *La casa de las miniaturas* en la que la protagonista se va dando cuenta de las mentiras y misterios de su cotidianidad producidos por la estricta moral a través de los personajes y objetos que un artesano le va suministrando (8).

Un matiz interesantísimo que aporta la casa de muñecas de Carrie Stettheimer, en este recorrido que estamos realizando, es el carácter cartográfico reproduciendo el hábitat, a modo de crónica social. Esta rica heredera trabajó en esta casa durante veinte años y en ella reprodujo la tertulia artística que abrazaba en su apartamento con obras en miniatura de Alexander Archipenko, Marguerite Zorach, Gaston Lachaise, Luois Bouché o Marcel Duchamp.

La miniaturización de espacios para escapar del trauma doméstico recorre toda la obra de Louise Bourgeois. Al poetizar estos espacios íntimos es capaz de seguir viviendo en ellos. Desmiembra y destroza las estancias domésticas de su infancia, como en *Cell (Choisy)*, 1990 y refleja el peso de la mujer-esposa al llevar la carga de la casa en su interior como si de un órgano más se tratase en su serie *Femmes Maisons* (1946-47, 1984 y 2001).

Las ensoñaciones sobre la casa le sirven para mediante la sobrexposición de lo íntimo, superarlo y paradójicamente hacerlo más privado aún.

El espacio matriz sirve al arquitecto austriaco Frederick Kiesler para deshacer o fluidificar el espacio doméstico. La primera maqueta que realiza en 1926 de la *Endless House* ya nos muestra ese espacio continuo, sin fin. Un espacio que no atrapase a sus habitantes, en el que no sentirse encerrado porque el interior se torna exterior en un pliegue curvo que hace que el límite se difumine. Kiesler nunca dio el salto de la miniatura al espacio arquitectónico, quedándose confinado en un espacio pensado justamente para escapar de estas limitaciones. Aunque por su título su obra pudiera parecer fundamental, el infinito de Kiesler es espacial y el de nuestra experiencia es temporal y se encuentran en la traducción al inglés donde sin fin e infinito son *endless*.

En 1972, Judy Chicago y Miriam Schapiro, profesoras y artistas, organizan *Womanhouse* junto a sus estudiantes. Esta intervención artística forma parte del *Feminist Art Program* promovido por el *California Institute of the Arts* y se desarrolla en una vivienda abandonada en Hollywood. Cada artista intervino en un espacio. Las dos organizadoras, aparte de liderar el proyecto conjunto, construyeron la pieza *Dollhouse*, con ella elevan a obra de arte lo que hasta el momento había sido considerado un “entretenimiento femenino”.

La *Dollhouse* es una metadomesticidad, “una casa dentro de una casa”. Nos transporta a otro nivel de metacreación conceptual “habitaciones dentro de habitaciones” “estancias dentro de estancias”. La obra tiene como marco previo unas obras de Schapiro, los “santuarios” en los que trabajaba con sus diferentes roles, madre, artista, esposa. En las diferentes estancias cocina, salón, el dormitorio de una estrella de Hollywood, una guardería y, en el último piso, el estudio de un artista que revela esta lucha de identidades.

Las metaestancias se llenan de encajes, pañuelos, paños de cocina, muebles en miniatura y recuerdos personales procedentes de mujeres de todo el país. Todos estos objetos desafían la idea de que la condición doméstica les imposibilita realizar obras de arte serias. Las pequeñas estancias de la *Dollhouse* parecen celdas en las que las ilusiones de las mujeres están entre rejas. En el cuarto de trabajo aparece un caballete con una reproducción de una pintura de Shapiro de 1965, *Silver Windows*. En ella ya había abstraído una casa de muñecas a una trama ventanas que podría ser infinita por iteración.

Bachelard (2) propone la imaginación “miniaturizante” como imaginación natural, aparece de manera continua en los soñadores innatos. En *Silver Windows* el espacio de la arquitectura doméstica se miniaturiza y en él pueden alojarse múltiples símbolos sobre la mujer y sus tareas domésticas.



Figura 3. *Dollhouse*, Miriam Schapiro y Sherry Brody, 1972; Figura 4. *Silver Windows*, Miriam Schapiro, 1965

Las miniaturas en el pensamiento bachelardiano sirven como puerta a los mundos imaginarios. Las cosas pequeñas necesitan ser miradas con lupa y la lupa aporta a quien mira novedad, permite redescubrir las vivencias y, por lo tanto, permiten encontrar imaginarios y narrativas nuevas en la intimidad de lo doméstico. Nos trasladan a las miradas sin prejuicios de los niños.

Es un ojo fresco ante un objeto nuevo. La lupa del botánico es de juventud recapturada. Le devuelve la mirada creciente de un niño... Así la minúscula, una puerta estrecha, abre un mundo entero. Los detalles de una cosa pueden ser el signo de un mundo nuevo que, como todos los mundos, contiene los atributos de la grandeza (3).

A principios de los años sesenta y desde la fabricación industrial se producen dos avances de calado en las casas de muñecas. *Jenny's Home* era una casa-caja que se sumaba en altura para formar rascacielos, una comunidad (de propietarios) que auguraba una nueva vida en la ciudad. La *Openside Doll's House* no evoluciona en la tipología arquitectónica en la que se basaba, pero sí en el tipo de juego que ofrece. Una casa abierta en sus cuatro costados que permitía a un grupo de niños jugar al mismo tiempo, el juego en común.



Figura 5. Rascacielos formado con Jenny's Home, años sesenta; Figura 6. Openside Doll's House, Roger Limbrick, 1963

Se produce un salto conceptual cuando entra en juego la computación. Desde 1989, el videojuego *Sim City* traslada el juego con la simulación arquitectónica a las pantallas de los ordenadores. Tiene su continuación con *Los Sims* lanzado en el año 2000 y que es el videojuego para PC más vendido de la historia. Ambos nos transportan a una realidad diferente, pero que copia aspectos relevantes de los juegos de simulación tradicionales. En ambos, la axonometría domina el espacio, de manera parecida a como proponían Ray y Charles Eames que se podía jugar con su *Revell Toy* de 1959. En el videojuego las casas pueden crecer en las tres dimensiones XYZ, lo que ofrece una inmersión en el espacio absolutamente controlada por el jugador.



Figura 7. Revell Toy, Ray y Charles Eames, 1959; Figura 8. *The Sims*, Will Wright. 2000

The Sims, videojuego continuación de la saga al que los creadores llamaban antes de su lanzamiento “casa de muñecas”, nos ofrece un crecimiento infinito. Esta cualidad la

quisimos imitar en EDH donde podríamos estar jugando continuamente. Esto es lo que la simulación ofrece, pretender ser otros o ser uno mismo en otras condiciones y cada vez que lo deseemos.

Sin embargo, en nuestra propuesta, aun siendo digital, optamos por la sección. Y es que pensamos que la sección en arquitectura ofrece dinamismo y acción. En las casas de muñecas tradicionales la condición de sección, ajena a la propia vivencia de la casa, ofrece una posición a la vez de dominio y movimiento. Con ese desplazamiento se consiguen establecer conexiones radicales entre estancias y precisamente ese desarrollo espacial es lo que nos interesó copiar, aunque en EDH el formato fuese virtual.

2.2. La *Endless Dollhouse* piso a piso

Dos proyectos anteriores a *Endless Dollhouse: Cita a ciegas. Un ejercicio de empoderamiento de 2016* y *The Language of Chimeras de 2017* nos aportaron la experiencia de que el juego ancestral con las casas de muñecas permite tratar aspectos de la domesticidad que son intangibles y por lo tanto imposibles de cuantificar. Cuando decidimos volver a pensar los espacios arquitectónicos, qué estaba sucediendo con ellos y en ellos durante el confinamiento, estuvimos convencidos del empleo de la casa de muñecas, una vez más, como instrumento de conocimiento.

El proyecto EDH fomenta la cohabitación de espacios reales con los de la imaginación para cartografiar las percepciones sobre la intimidad doméstica de los participantes durante el confinamiento. Quisimos crear una miniatura que nos permitiera criticar o reproducir los espacios en los que estábamos encerrados, soñar con unos nuevos, mejores, más naturales, o digitales. Necesitábamos “escuchar” las estancias íntimas y crear con ellas una casa-imagen de nuestro momento, de nuestros ritos o costumbres durante el confinamiento.



Figura 9. Diseño identidad gráfica del proyecto EDH desarrollada por Gonzalo Lozano

Elegimos Instagram como el medio idóneo para conformar y difundir EDH. El entorno que facilita es meramente visual y la organización que tienen las imágenes es parecida a la suma de habitaciones y pisos de los edificios habituales. La primera acción visual (lo

llamamos “los cimientos”) es la ilustración-base y es su identidad gráfica. En ella se abre una puerta empujando un pomo tirador: esta fue nuestra invitación a participar a todo el que quiso sumarse a nuestro proyecto. Este tirador fue una llamada en voz alta en la red para que todo el que lo escuchase, compartiera con nosotras una estancia absolutamente íntima que a pesar de serlo necesitaba poner en común. Al ser publicada la imagen del participante en Instagram, este comenzaba a habitar virtualmente la EDH. El pomo de la puerta de acceso es una invocación al movimiento dentro de la vivienda. El tirador es por tanto una llamada al movimiento en el interior de la casa. Este desplazamiento es vertical, simbolizado por Bachelard (3) como la dicotomía sótano-buhardilla y da valor a la domesticidad, le otorga alma, produce ensoñaciones poéticas.

Los tres organizadores habitamos desde el inicio la *Casa de Muñecas Infinita*. Como observadores-participantes inauguramos el primer piso con tres ensoñaciones propias el 16 de abril. A lo largo de los siguientes tres meses recibimos de manera continua propuestas hasta completar los treinta pisos que acabó sumando. Cada participante mandó su imagen, todas ellas ensoñaciones con formato de ilustración, collage, maqueta o video, junto a tres hashtags y una descripción.

En *La poética del espacio*, Gastón Bachelard define la imaginación como la capacidad de producir imágenes. Acto e imagen poéticos se asimilan a actos e imágenes creativos. No es una diferencia inocua, sino que aporta un matiz fundamental en nuestra propuesta y así, el acto poético y la imagen están vinculados a la creación y no solo a la creatividad. Citando las palabras, para nosotras fundamentales de Bachelard:

La imagen poética no está sometida a un impulso. No es el eco de un pasado. Es más bien lo contrario: en el resplandor de una imagen, resuenan los ecos del pasado lejano, sin que se vea hasta qué profundidad van a repercutir y extinguirse. En su novedad, en su actividad, la imagen poética tiene un ser propio, un dinamismo propio. Procede de una ontología directa (3).

Con nuestra acción queríamos descubrir la ontología de la que dependían las imágenes domésticas que el encierro debido a la pandemia provocaba. Pretendíamos estudiar su naturaleza, cuestionarnos el porqué de su existencia, fantaseando con el lugar desde el que se realizaban, categorizándolas y relacionándolas entre sí (9).

Con las imágenes que íbamos recibiendo, decidimos dejar atrás recuerdos y crear una imagen circunstancial. Cuando teníamos tres imágenes con una narración que resultaba sugerente, con una composición formal relevante o sobre un tema similar, las agrupábamos y las subíamos. Siempre subíamos un piso entero, nunca estancias-imágenes por separado, por marcar la importancia de lo común y formando un panorama sinfín y caleidoscópico compuesto por vídeos, dibujos, fotos de maquetas, dibujos y collages. El hecho de no publicar las imágenes una a una y reordenarlas con un criterio originó que el crecimiento de la casa supusiese una inauguración continua, cada vez que conformábamos un piso se producía un evento lúdico y una composición doméstica parecida a las quimeras, herramienta creadora ya experimentada en otros proyectos docentes.

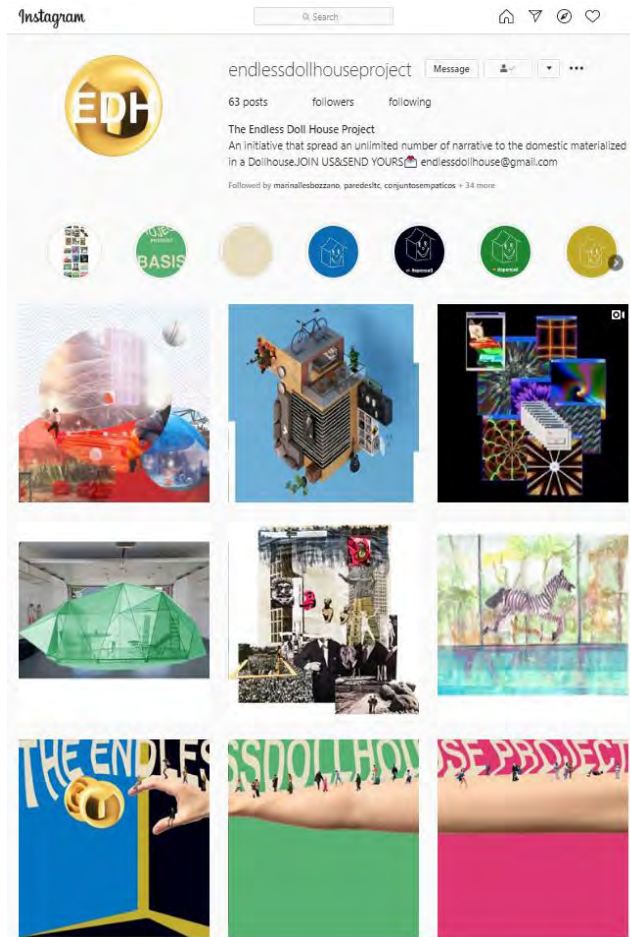


Figura 10. Cuenta de EDH y sus primeros tres pisos

Los pisos y sus relaciones suponen un juego y reflejan la idea de “casa común”, suponen una composición visual colectiva de una experiencia íntima y cotidiana. *Endless Dollhouse* documenta mediante la acumulación visual aquello que no se podía medir durante el confinamiento: los sueños y los deseos en torno a lo doméstico, también aporta el propio proceso de investigación, cómo se recolecta ese imaginario y esas vivencias enmarañadas pandémicas. Para nosotras, arquitectas, investigadoras y docentes significó una oportunidad magnífica para la especulación disciplinar y transversal a la vez. Tras la acción impulsiva comenzamos a elaborar una pequeña etnografía doméstica de la pandemia que nos ayudó a comprender las pequeñas acciones que socorrieron a los habitantes de la casa a adaptarse a una situación de emergencia. Comprender lo personal e íntimo es tan relevante como contemplar lo común. Esta realidad “subjetivada” es descrita de manera matizada por el sentido común del observador o del grupo participante. En el perfil de

Instagram @endlessdollhouseproject se mantiene esta compilación de setenta y ocho respuestas visuales internacionales.

3. ANÁLISIS POÉTICO BACHELARDIANO

A lo largo de los meses de julio y agosto la casa dejó de ser ese lugar de encierro y volvió a ocupar un lugar importante, pero no fundamental de nuestra existencia. Nosotros comenzamos un proceso de análisis de las ensoñaciones que nos habían ido enviando. En un primer lugar, recurrimos a referentes de la antropología para analizar las ensoñaciones, pero tuvimos que aceptar la dificultad de la categorización y abandonar esta vía, ya que el medio digital no nos ofrecía suficientes datos de procedencia, condición o situación personal necesarios y fundamentales para la antropología. Y es por ello que recurrimos a la filosofía y a los textos de Gaston Bachelard para teorizar sobre nuestra acción: *El agua y los sueños: ensayo sobre la imaginación de la materia*, *La poética de la ensoñación* y *La poética del espacio*.

Esta trilogía nos desveló la razón por la que podíamos considerar a cada una de las estancias de nuestra casa de muñecas como una “imagen poética”. En ella el autor desentraña el camino que lleva del pensamiento científico a la imaginación. En nuestro caso el camino se realiza a la inversa, desde la intuición e impulsos que desencadenan las imágenes poéticas a su análisis para comprender la estancia pandémica.

Una vez realizado un primer análisis de las imágenes y los textos (con una importancia fundamental del libro *La poética del espacio*) dividimos las imágenes en siete conceptos, todos ellos forman parte de la teoría desarrollada por Bachelard: quimeras, burbujas, simulaciones, pantallas, ventanas, paisajes y escenas. Establecimos las siguientes condiciones: que cada concepto tuviera al menos seis imágenes que lo representaran y que los conceptos fuesen fundamentales para comprender el espacio íntimo de la pandemia y el confinamiento.

Las estancias se reordenaron en metacasas de muñecas conceptuales con todas las imágenes que participaban de los conceptos elegidos. Estas metaimágenes nos aportaron una nueva manera de observar el proyecto ya que todas las imágenes que la componen aportan una similitud visual y conceptual profunda. Cuando construimos estas nuevas casas de muñecas las metemos en un nuevo armario-casa, en el que cada cajón, lejos de ser estanco nos descubre un mundo desconocido e infinito de enlaces entre ellas.

El armario y sus estantes, el escritorio y sus cajones, el cofre y su doble fondo son verdaderos órganos de la vida psicológica secreta. Sin esos “objetos”, y algunos otros así valuados, nuestra vida íntima no tendría modelo de intimidad. Son objetos mixtos, objetos-sujetos. Tienen, como nosotros, por nosotros, para nosotros, una intimidad. (3)

Como homenaje a lo social por antonomasia que supone la calle y que todavía, a enero de 2021 no hemos conseguido recuperar, las metacasas se disponen en torno a tres vías, para no perder de vista el “hombre que anda, el ensueño del camino”. (3). En la primera calle la intimidad deja paso gradualmente a los espacios complejos e interconectados que

son nuestras estancias en la actualidad, va de las ensoñaciones a las burbujas y de ahí a las simulaciones. La segunda es una conexión entre las pantallas y las ventanas, las dos aperturas a la comunidad fundamentales en el confinamiento. La tercera de nuestras calles explora las imágenes que traen, o simulan el paisaje en la casa-refugio, y de ahí a las escenas, composiciones lúdicas interiores.

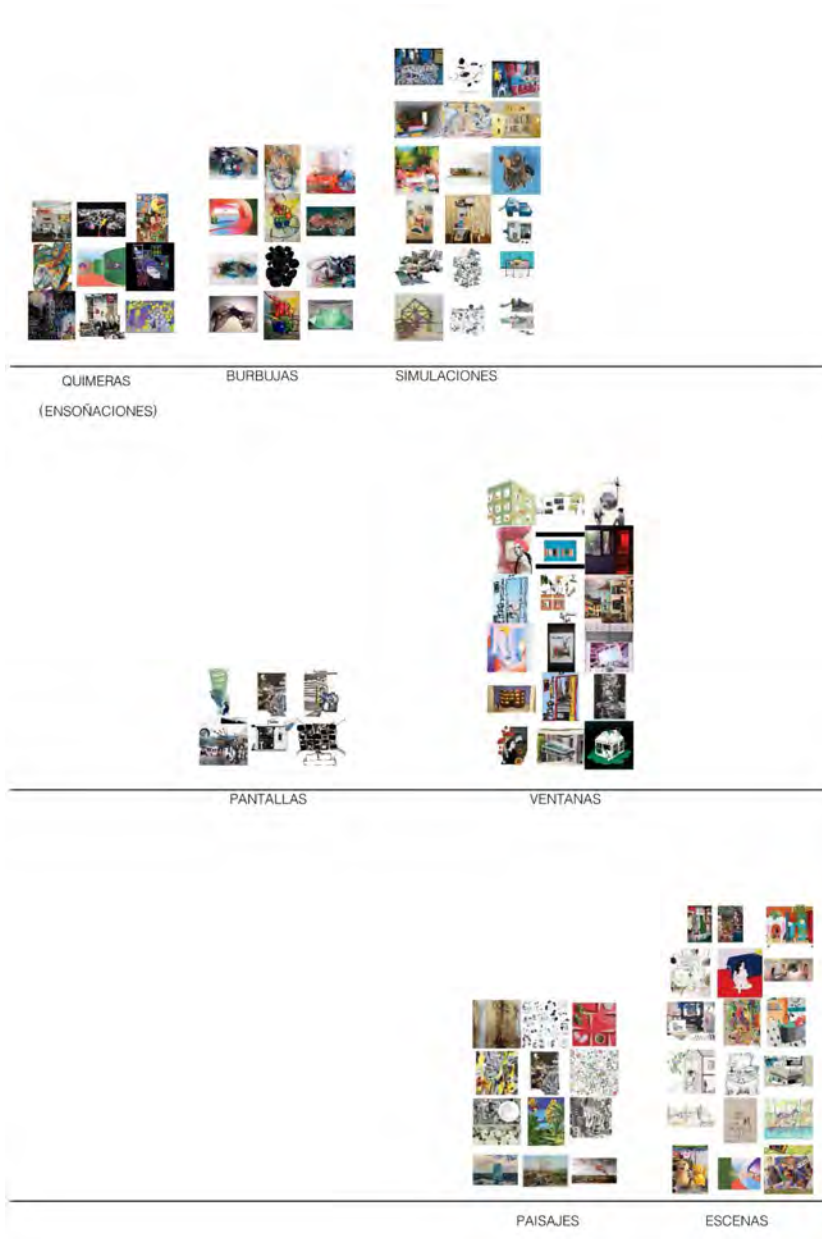


Figura 11. Metacasas según las categorías del análisis de las propuestas recibidas EDH

Una vez clasificadas las imágenes, lanzamos por internet un cuestionario a los participantes que se animarán a identificar su imagen enviada a EDH con una de las categorías propuestas y reinterpretar su propia estancia-imagen. Con los testimonios recogidos generamos unas tablas en las que se podía comparar el espacio de pensamiento bachelariano en el que nosotros habíamos incluido la imagen y en el que se incluían los autores. Más allá de esta contraposición clasificatoria, lo que se puede concluir con estas tablas es que el espacio digital y las redes tienen sus reglas y que el valor de las ensoñaciones digitales, tal y como se lleva planteando en la ciberantropología desde hace años, está en las relaciones en la red, más allá de la procedencia de estas.



Figura 12. Selección de cuadros tipo análisis imágenes: 7 Plus 7 Windows Equal 14 Windows to the World; Casa de muñecas; The Pattern Expansion of your every dwelling; Casa de muñecas de Conjuntos Empáticos; Cubocasa; Casa de vidrio; Mi casa, mi calle; The mass hysteria of boredom

Tras el análisis de las respuestas nos dimos cuenta de que la mayoría de ellas clasificaban su imagen poética como ensoñación, sumándola a otro concepto y si en un primer lugar titulamos las quimeras como ensoñaciones, en una segunda revisión dejamos ensoñación como concepto que englobaría a todas las metacasas. Nos centramos en reflexionar sobre cada concepto y las relaciones que se producen entre las estancias. Las quimeras, burbujas y simulaciones aportan imágenes poéticas que nos trasladan a una realidad deseada. Las primeras nos hablan de espacios profundos que superan a la experiencia y en los que el mundo propio se expande. Las burbujas se concentran en espacios matrices y protectores, controlados en su morfología informe. Las simulaciones son juegos de trasposición de realidades y cambios escalares, de cambio de perspectiva para salir de nuestro espacio íntimo y observarlo desde fuera. Pantallas y ventanas fueron los dos dispositivos con los que pudimos socializar en el confinamiento. Las ensoñaciones que los tratan muestran una dicotomía radical, por un lado, reflejan cómo nos salvaron de nosotros mismos

y de nuestro aislamiento, pero por otro, a través de ellos llegó la hostilidad del mundo pandémico a nuestro refugio doméstico. Paisajes y escenas traen el exterior más bucólico a nuestra intimidad. Interiores que se llenan de animales, plantas y flores e incorporan lo que nos fue negado durante casi cien días. Paisajes que se componen con la suma de objetos domésticos simulando un ambiente exterior natural con el que soñábamos.

4. CONCLUSIONES

La casa de muñecas, en su condición de miniatura se posiciona como una herramienta fundamental para comprender realidades y espacios difícilmente cuantificables. Los proyectos previos *Casa de muñecas saudita*, *una cita a ciegas* y *The Language of Chimeras* se convierten en precedentes y referentes. Hemos reunido una colección de imágenes poéticas domésticas que constituyen un material relevante para valorar los sueños y deseos en torno a la vivienda tras sufrir un confinamiento en ella. Con la creación de la casa de muñecas colectiva se desvelan relaciones ocultas en la intimidad de nuestras estancias y se liberan las ensoñaciones e ideaciones.

Los siete conceptos encontrados entre las líneas de nuestro autor de cabecera, Gaston Bachelard, en este proyecto se ofrecen fundamentales y radicales para afrontar la docencia y los proyectos de vivienda acometidos durante este curso.

EDH forma parte ya de la aldea global, una metacasa en una metaaldea caracterizada por los cambios acelerados que la actualidad demanda: cambiaba más aprisa que nuestra propia capacidad de trabajo. Un cambio vertiginoso acompañado por los dispositivos domésticos y sus aplicaciones. La tecnología y su virtualidad acompaña las transformaciones en el cambio de uso del espacio doméstico.

Es un registro más para la ciberantropología, para estudiar aquello que hicimos los seres humanos durante el confinamiento. EDH nos ayuda a comprender cómo vivieron las experiencias de la pandemia sus habitantes, el significado y la forma poética en la que aquellos participantes describieron sus experiencias poéticas durante el encierro.

5. REFERENCIAS

- (1) Bachelard G. *El agua y los sueños: ensayo sobre la imaginación de la materia*. México: Fondo de Cultura Económica; 1978.
- (2) Bachelard G. *La poética del espacio*. Argentina: Fondo de Cultura Económica; 2000. (La poétique de l'espace. Paris: Presses Universitaires de France; 1957).
- (3) Monteys X. *Casa Collage*. Barcelona: Gustavo Gili; 2014.
- (4) Kimmelman M. *The Accidental Masterpiece: On the Art of Life and Viceversa*. Londres: Penguin; 2006.
- (5) Elsaesser T. *The Camera in the Kitchen: Grete Schütte-Lihotsky and Domestic Modernity. Practicing Modernity: Female Creativity in the Weimar Republic*. Amsterdam: Würzberg: Königshausen & Neumann; 2006.
- (6) Rybczynski W. *La casa. Historia de una idea*. Madrid: Editorial Nerea; 2006.

- (7) Ibsen H. Casa de Muñecas; La dama del mar. Barcelona: Espasa Libros; 2010.
- (8) Morales G. La casa de las miniaturas. Serie de Televisión. Londres: BBC; Dir. 2017.
- (9) Machado W. Imaginação e pesquisa: Apontamentos e fugas a partir d'a poética do espaço. Educação & Sociedade 29, 1237-1245; 2008. Fecha de consulta 11 de octubre 2020. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=873/87313701014>