

A medida que fueron pasando las clases el alumno fue incorporando los conceptos fundamentales de la materia aplicándolos en las prácticas o consignas del día.

Esta forma de trabajo motivó mucho a los alumnos ya que los conocimientos que se adquirían se traspasaban al campo de la edición, dejando que el alumno creara y editara según su forma de pensar.

Muchas veces los alumnos no solo realizaron las consignas de la clase sino que también produjeron cambios y efectos de acuerdo a su creatividad superando las expectativas de la consigna.

En una de las clases se realizó una edición de un portfolio de dos modelos publicitarios de una agencia de modelos, donde el alumno en base a los crudos o material sin editar, debía armar un backstage de 3 minutos, editando las mejores imágenes y colocándole el sonido final.

Esta producción como así mismo otras producciones que realizaron, otorgó mucho el desempeño en clase de los alumnos, realizando excelente backstages.

Se compararon los trabajos entre sí, como así también las formas y criterios de edición.

Fue muy positivo ver como con las mismas imágenes, los alumnos realizaron distintos backstages, de distintas formas según sus criterios, utilizando las herramientas de la edición.

Alumnos que al comienzo de la cursada comenzaron con un nivel bajo, terminaron con excelentes trabajos y realizaciones en el final de la cursada.

Y alumnos que comenzaron muy bien en la cursada terminaron realizando producciones combinando en el producto final enseñanzas y aplicaciones teóricas de distintas materias.

Creo que esta forma de enseñanza permitió que el alumno no solo aprenda, sino que también a través del trabajo, encuentre la pasión por las cosas, basándose en la creatividad y talento personal de cada uno.

## La tecnología aplicada al proceso proyectual.

Gastón Torchia

Como docente en la carrera de e-design mi intención es realizar una breve reflexión sobre la influencia, condicionamientos y contribuciones que brinda el lenguaje digital al proceso proyectual.

No cabe duda que diferentes aspectos del aprendizaje y del proceso proyectual se han visto modificados con la entrada en escena del lenguaje digital. Aspectos que van desde lo comunicacional a lo conceptual pasando por lo morfológico. Basta con remontarnos a nuestros años de estudiantes (en mi caso que tengo 30 años no debo retroceder demasiado en el tiempo) para darnos cuenta de las notables diferencias que existen cuando uno encara una tarea proyectual hoy. Se han abierto nuevas puertas que hace unos

pocos años parecían inverosímiles de pensar, espacios que nos exigen como docentes replantear aspectos metodológicos de enseñanza y aprendizaje. En las últimas décadas los avances científicos y tecnológicos, no solo afectaron los procesos proyectuales y productivos sino que modificaron el significado mismo de los objetos.

Esta realidad heterogénea, en continuo cambio y evolución no debe confundirnos, y hacernos perder vista una premisa, a mi criterio, fundamental: el ámbito académico es el espacio en donde se realiza la construcción del propio conocimiento y no un mero lugar de formación técnica. La fuerza con que irrumpen en nuestra vida profesional las nuevas tecnologías puede hacernos cometer el error de priorizar en el proceso de enseñanza el uso de dichas tecnologías, dejando en un segundo plano aspectos mucho más fundamentales que hacen a la formación de un profesional (e individuo) capaz de realizar aportes válidos a la sociedad.

En el caso particular del diseño (y en especial en áreas en las que la tecnología tiene fuerte incidencia como diseño web o multimedia), es imprescindible que el alumno comprenda que el lenguaje digital está al servicio del proceso de diseño, y no al revés. Es común ver en las aulas como se supeditan partidos gráficos y conceptuales al manejo de determinados programas (software) auto limitando, enmarcando y reduciendo la actividad proyectual. Como si el proceso de diseño y el éxito o el fracaso de un proyecto dependiera exclusivamente de la capacidad que cada individuo tiene para manejar tal o cual aplicación de la computadora. Tal vez el comentario que una vez un alumno me hizo pueda resumir esta cuestión. En aquella oportunidad, el alumno me dijo: «Me senté frente a la computadora y no se me ocurrió nada»

Es innegable que el buen uso y manejo de la tecnología es fundamental para llevar a cabo ciertas piezas de diseño (potenciándolas inclusive). Pero existe la idea errónea en muchos alumnos y profesionales de que la tecnología, de por sí, resuelve los problemas de diseño. Lo que sustenta a una pieza gráfica no debería ser la tecnología con la que fue creada, sino su valor comunicacional que surge de un análisis profundo y reflexivo del problema.

Así mismo, los futuros profesionales deben ser conscientes que los procesos creativos basan su eficiencia en los valores humanos, que la potencia de la tecnología debe estar al servicio del diseñador, como una herramienta útil para llevar adelante procesos propios de la disciplina.

A lo que se debe apuntar es a que el alumno pueda conceptualizar los beneficios que le pueden aportar las nuevas tecnologías al proceso proyectual. El aprendizaje y manejo de estos nuevos medios puede o no abarcar la totalidad de las etapas que componen el proceso de diseño (más específicamente el partido gráfico dentro de dicho proceso), utilizándolos como herramientas que allanen el camino y permitan nuevas formas de expresión eficientes. Los alumnos deben ser inducidos para que diseñen esquemas de aplicación de las nuevas tecnologías en el proceso proyectual.

Es común que con la aparición de nuevas tecnologías aparezcan también cuestionamientos de su aplicación al ámbito académico, pero la constante transformación y cambios que generan nos obligan, queramos o no, a convivir y adaptarnos a ellas. Se puede estar a favor o en contra de la aplicación de nuevas tecnologías en el proceso de diseño, pero debemos entender que el problema no reside

si presente en el uso o no de las mismas, sino que el tema es mucho más profundo y atañe a la evolución misma del ser humano.

## El significado existencial del paisaje.

José Torres Arroyo

Se preguntará el lector para qué hace falta escribir sobre el significado del paisaje diseñado, y en especial sobre su significado existencial. ¿Qué significa el significado existencial del paisaje? ¿Qué relación existe entre este ensayo teórico y la concreción de un diseño del paisaje? Y ¿qué relación tiene con la enseñanza, con la experiencia en las aulas universitarias? Además, ¿cómo se puede demostrar que existe —si lo hay— un significado existencial en el paisaje diseñado?

Este trabajo, planteado como una tesis, intenta dar respuesta a estos interrogantes. Los lectores serán los que juzguen sobre su éxito o inoperancia, pero aún en este último caso se habrá cumplido uno de los objetivos del autor, que es hacer reflexionar —sobre todo a los profesionales de las distintas disciplinas del diseño— sobre la esencia del paisaje y el diseño del mismo, lo cual no será poco.

### 1. Introducción

En su libro «Significato nella architettura occidentale», publicado en Italia en 1973 y en Argentina en 1979, Christian Norberg-Schulz describió la historia de la arquitectura occidental como una historia de formas significativas.<sup>1</sup> Tales conceptos ya habían sido expuestos inicialmente por él en 1971 en su obra «Existence, space and architecture».<sup>2</sup>

Allí, C.N.S. dice: «Una de las necesidades fundamentales del hombre es la de experimentar significados en el ambiente que lo circunda. Cuando esto se verifica, el espacio se convierte en un conjunto de lugares. Entonces el término lugar determina algo conocido y concreto. Tal descripción de lugares y de sistemas posee una base fenomenológica convencional de obras arquitectónicas en términos geométricos e iconográficos».

«La historia de la arquitectura describe el desarrollo y el uso de los sistemas simbólicos arquitectónicos y, por consiguiente, forma parte de la historia de la cultura. En términos generales puede decirse que la historia de la cultura es la historia de las formas significativas simbólicas y, por lo tanto, es la historia de las posibilidades existenciales».

Estas dos obras tienen un enfoque distinto al de otros libros de historia de la arquitectura. Sobre la base de esta perspectiva, que refiere a la filosofía existencialista y a la fenomenología<sup>3</sup>, C.N.S. analiza las principales etapas y los edificios más importantes en la historia de la arquitectura, desde el antiguo Egipto hasta hoy. Las construcciones de los diversos períodos culturales son descritas como una expresión de valores religiosos y filosóficos, y el análisis del origen significativo de los ejemplos de cada época supera la visión puramente estilística de la historia de la arquitectura y la refiere a la evolución de las preocupaciones humanas.

Quien esto escribe se ha planteado si estos conceptos de C.N.S., de indudable valor para quienes quieren entender mejor el fenómeno arquitectónico, serían aplicables al diseño del paisaje y de qué manera. Y de esas reflexiones, de la praxis profesional y de la experiencia docente en dicha especialidad, surgió este trabajo.

La producción de un profesional tiene un valor que es mucho más que el mero resultado concreto de sus obras. Este plus es su aporte al edificio de la cultura en general y al de la disciplina en particular, porque todos los aportes se van sumando, a la manera de capas geológicas, realimentando la tríada investigación-producción-enseñanza, cuyos componentes interactúan siempre y van labrando la historia.

No comparte el autor de este trabajo la idea de Hegel en cuanto a que la historia no sirve de nada porque «nunca los hombres han aprendido de la historia y han repetido los errores del pasado». La historia, para los diseñadores, no debe ser sólo el conocimiento de una serie de autores, obras, movimientos y fechas, sino que su sentido y utilidad radica básicamente en dos cosas: una, que introduzca a la indagación y permita un mejor conocimiento de los procesos y de la relación que siempre existe entre un hecho o un producto y las circunstancias de todo tipo que lo gestaron; y segundo, que entendiendo esas relaciones y procesos proyectuales, se pueda extraer, a nivel conceptual y simbólico, aquello que sea aplicable al momento presente.

Esta tarea requiere un análisis profundo para que pueda trascender al mero anecdótico, al álbum de imágenes o al recetario para la copia, que son muy interesantes a veces, pero de escasa utilidad para quienes tienen, como profesionales, la posesión del saber. Ser profesional implica una gran responsabilidad con la sociedad, para la cual los claustros universitarios deben ineludiblemente formar.

### 2. Tesis

Más allá de las interpretaciones visuales, estéticas, históricas y sociales del diseño del paisaje, este trabajo intenta descubrir y poner de relieve los significados más profundos y distintivos del mismo, para contribuir a formar un cuerpo teórico que lo separe definitivamente de la arquitectura y de las artes plásticas y lo diferencie de la mera jardinería.

Como aporte a la teoría del diseño del paisaje, lo que se tratará de desarrollar y analizar aquí es si los conceptos de C.N.S., que él aplica a la arquitectura, son válidos para el diseño del paisaje, y en caso afirmativo, en qué medida, o qué se les debe modificar y/o agregar. El diseño del paisaje es una disciplina relativamente reciente, de modo que el indagar en esa valiosa interpretación de C.N.S. para la arquitectura —que es prima hermana del diseño del paisaje— puede ayudar a formular algunas precisiones.

Lo que se trata de demostrar en esta tesis es: 1) que al diseño del paisaje le son aplicables las tres categorías propuestas por C.N.S. para la arquitectura; 2) que el diseño del paisaje posee una más, que le es exclusiva y diferencial: la temporalidad; 3) que el significado existencial del paisaje es la vida misma porque se lo diseña con elementos vivos, que devienen en el tiempo (el devenir en el diseño del paisaje fue el tema de un trabajo anterior).<sup>4</sup> Si esta hipótesis se verifica, determinará también en alguna medida la metodología proyectual propia del diseño del paisaje, que es esencialmente diferente a la de otras disciplinas del dise-