

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 inprocedencia, 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.¹ Tales conceptos ya habían sido expuestos inicialmente por él en 1971 en su obra «Existence, space and architecture».²

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 fenomenología³, 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).⁴ 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-

ño en general, y además tendrá suma importancia para la enseñanza del diseño del paisaje, ya que la concreción de un diseño está basada en la teoría explícita o implícita que la sostiene.⁵

3. Desarrollo

Primero es necesario dilucidar qué tienen en común y de diferente la arquitectura y el diseño del paisaje. La arquitectura ha tenido, desde sus comienzos, una función práctica primordial: dar cobijo al hombre respecto a las inclemencias del tiempo y protegerlo de sus enemigos, tal como se puede apreciar en las arquitecturas primitivas que aún existen en algunos lugares del planeta. Luego, la humanidad perfeccionó progresivamente la función de procurar comodidad y bienestar. Al mismo tiempo, la arquitectura contiene y expresa valores religiosos, culturales y estéticos. Representa en cada época una cosmovisión, respondiendo a necesidades que han evolucionado según las distintas culturas, concretada con técnicas que han ido cambiando y enriqueciéndose con el tiempo, acordes al lugar geográfico y a los materiales disponibles.

La arquitectura y el diseño del paisaje son fenómenos concretos, ambos son realidades y han ayudado al hombre a darle significado a la existencia, trascendiendo así a los meros requerimientos prácticos y económicos. Ambos suceden en el espacio y en el tiempo, y poseen características morfológicas perceptibles, principalmente por medio de la vista. Esto no excluye que se produzcan también percepciones olfativas, táctiles, auditivas y kinestésicas en un edificio o en un jardín, pero las principales son percibidas visualmente.

Esta es la visión histórica y estilística tradicional de la arquitectura. Pero lo aportado por C.N.S. va más allá, cala más profundo. Cuando escribe: «Una de las necesidades fundamentales del hombre es la de experimentar **significados** en el ambiente que lo circunda», este concepto subyace en toda arquitectura, aún la más primitiva y elemental, y no depende de los medios disponibles ni de la evolución cultural. Se está refiriendo a algo que el ser humano parece haber necesitado desde que es tal, e incluso se podría hacer la pregunta de si esto no es aplicable también a algunas especies animales, porque cuando un león de Serengeti, o un can doméstico, delimita su territorio de vida y caza marcándolo con su olor, está diferenciando ese sitio del resto del espacio y le está dando significado para él y para los otros de su especie. Mediante el olfato está signando un espacio, dándole a sus congéneres una experiencia significativa: ésta es mi propiedad, mi exclusividad.

Según C.N.S., existen en la arquitectura lugares especiales que hacen de centros, recorridos fundamentales que determinan ejes, y áreas determinadas; tres categorías que son formas espaciales y que tienen significados existenciales. Un somero vistazo al diseño del paisaje basta para acordar que en éste también están presentes estas tres categorías, estas formas espaciales, aunque materializadas con diferentes elementos.

En un primer análisis, hay tres diferencias fundamentales entre la arquitectura y un paisaje diseñado, que se refieren a la función, el grado de necesidad y la temporalidad.

a) Función: la arquitectura tiene principalmente funciones y objetivos prácticos, utilitarios, muy concretos; si no los cumple pierde gran parte de su razón de ser y se transforma en escultura, arte puro u otras cosas que no cabe analizar aquí. Sin la construcción, que luego se transformó en arquitectura, por elemental que sea, el hombre no habría podido perdurar sobre el planeta.

El paisaje creado por el hombre tiene en cambio otra función y finalidad. Algunos de los estudios teóricos sobre el tema⁶ iluminan sobre esto cuando, después de muchas elucubraciones, llegan a la conclusión de que el diseño del paisaje, en última instancia, busca producir un goce estético y mejorar la calidad de vida.

También la arquitectura tiene este objetivo, pero sólo cuando una organización social, una estructura económica y otros factores lo permiten. Mucha arquitectura que se construyó y que se sigue haciendo cumple sólo con lo elemental: dar protección, seguridad, sin aportar demasiado en cuanto a fruición estética ni a calidad de vida.

b) Necesidad: en cuanto al grado de necesidad de una y otro, el paisaje creado o acondicionado por el hombre tiene y ha tenido siempre connotaciones más accesorias. De hecho, muchas veces constituyó y aún es un lujo, o algo posible solamente para ciertos sectores. No se puede vivir sin tener un mínimo de «arquitectura», por rudimentaria que ésta sea, pero en cambio se puede vivir sin crear paisaje.

Desde que la raza humana habita el planeta, existió un paisaje natural en cada sitio sobre la tierra, aunque desgraciadamente cada vez menos, por la degradación y contaminación del mismo por obra del hombre. Muchas culturas incorporaron directamente el paisaje en estado natural a su vida; basta pensar en los pueblos nómades y en los primitivos, de los que aún perduran algunos. También es el caso de algunas civilizaciones del pasado, para las cuales el entorno o paisaje natural fue determinante en muchos aspectos. Ciertamente es que siempre la acción del hombre modifica algo del mismo, pero esa modificación puede no ser importante ni significativa. Así que el carácter de necesaria que tiene la arquitectura no lo tiene el diseño del paisaje: se puede prescindir de crearlo, viviendo simplemente con el que la naturaleza ha ido haciendo, o aceptando la «falta de paisaje» (caso de numerosos asentamientos urbanos y suburbanos donde la degradación del entorno ha llevado al «paisaje-basura»).

c) Temporalidad: la tercera diferencia entre la arquitectura y el paisaje diseñado es el devenir de éste en el tiempo. Las construcciones, desde las pirámides egipcias hasta las torres de «curtain wall» actuales, se hacen para perdurar en el tiempo, ya sea por economía de esfuerzos y materiales, de seguridad basada en su resistencia, o por motivos simbólicos y significativos. Cuando Keops se hacía construir su gran pirámide, hacía su casa para la eternidad, para el más allá, y esa arquitectura debía ser invariable, perfecta, eterna. Y cuando hoy se diseña un edificio, los motivos son otros, pero igualmente se los proyecta para perdurar. Se excluyen aquí, lógicamente, ciertas construcciones efímeras como las escenografías o las exposiciones, que entrarían en otra categoría.

Heráclito, filósofo griego presocrático (576-480 a.C.), legó a la humanidad su inquietante pensamiento de que «nadie se baña dos veces en el mismo río», significando con ello el incesante cambio de las cosas, que para él eran sólo eso: el devenir del ser, oponiéndose así a su coetáneo Parménides, para quien el ser era eterno e inmutable y todo cambio era sólo ficción y apariencia.

La arquitectura parece haber elegido la línea de Parménides: permanecer, ser inmutable, o lo más duradera posible. Naturalmente la arquitectura —el «hard» del diseño— sufre ciertos cambios en el tiempo por degradación de los materiales e intervenciones posteriores

del hombre que muchas veces la modifican, remodelan, demuelen, restauran o reciclan como consecuencia de necesidades constructivas o de la moda, pero en el fondo, la arquitectura se hace para perdurar, al menos por períodos más o menos largos de tiempo.

En cambio, el paisaje diseñado por el hombre es el «soft» de la actividad creadora de formas visuales. Su elemento principal—el material verde, las plantas—es un material orgánico, vivo, que nace, se desarrolla y crece, florece y fructifica, cambia según las horas del día, según las estaciones del año, de año en año, muta según las condiciones climáticas y edafológicas, se enferma, decae y a veces se repone, y a la larga muere. El paisaje es algo permanente entre cambiante, deviene en el tiempo, dándole aparentemente la razón a Heráclito.

Por lo tanto, diseñar un paisaje es diseñar el tiempo de un espacio⁷ y el hombre debe aceptarlo así. Quien le pida permanencia e inmutabilidad en el tiempo a un diseño del paisaje, no ha comprendido la esencia del mismo. El paisaje opera en el tiempo, el devenir es parte esencial de él. Y ésta es una diferencia esencial entre arquitectura y paisaje, que ha sido desarrollada anteriormente por el autor y sobre la cual se volverá más adelante en este trabajo.

Establecidas estas concordancias y diferencias, se pasa a analizar si el pensamiento expuesto por C.N.S. es aplicable al diseño del paisaje, y en qué medida.

El paisaje creado, al tener al devenir en el tiempo como una importante variable más, excederá a la aplicación estricta y exclusiva de la teoría de C.N.S., que fue pensada para la arquitectura.

Dice C.N.S.: “Desde tiempos remotos, la arquitectura ha ayudado al hombre a dar significado a la existencia. Mediante la arquitectura se ha conquistado un equilibrio en el espacio y en el tiempo. En consecuencia, la arquitectura trasciende las necesidades prácticas y la economía; se ocupa de significados existenciales. Los significados existenciales derivan de fenómenos naturales, humanos y espirituales, y la arquitectura los traduce a formas espaciales. Las formas espaciales, en arquitectura, no son ni euclidianas ni einsteinianas. En arquitectura, forma espacial significa **lugar, recorrido y área**, o sea la estructura concreta del ambiente humano. En consecuencia, la arquitectura no puede describirse sólo en términos de conceptos geométricos o seriológicos, la arquitectura debe entenderse en términos de formas significativas. La historia de la arquitectura es la historia de las formas significativas”.⁸

Hasta aquí, las tres categorías espaciales arquitectónicas enunciadas por C.N.S. son plenamente aplicables al diseño del paisaje. Si bien sus consideraciones sobre la arquitectura en cuanto a que «se ocupa de significados existenciales dando significado a la existencia humana» y que mediante la misma «se ha conquistado un equilibrio en el espacio y en el tiempo» son algo amplias para tomarlas literalmente para el diseño del paisaje, no se las puede desestimar en sentido general. Sólo habría que reducir su importancia, ya que el diseño del paisaje no pretende objetivos tan absolutos, de modo que a modo de hipótesis se las aceptará, pero con reservas o limitaciones, que serán consideradas oportunamente.

Pero sí quedan plenamente en pie las tres categorías o formas espaciales enunciadas. Si se toman como ejemplos para el análisis tanto una obra de diseño del paisaje de la antigüedad como la Villa del emperador Adriano en Tívoli, del siglo II dC, o una actual como el Parc André Citroën en París, de 1992, o una realización local como el Parque 3 de Febrero en Buenos Aires, se puede verificar sin dificultad su presencia y validez. En todas ellas se encuentran lugares o centros de composición, atracción o confluencia; hay recorridos o ejes que organizan espacios, conectan o conducen a lugares; se forman áreas homogéneas de usos o percepciones particulares y significativas.

Las formas arquitectónicas—que son el «hard» del diseño—están presentes en los dos primeros ejemplos y poseen situaciones espaciales según las tres categorías de C.N.S. y de hecho han perdurado en el tiempo, en el caso de la Villa de Adriano sólo algunas de sus partes pero durante siglos, y se supone que en el Parc Citroën también duren—aunque no tanto—por otras razones, atribuibles a la frecuente renovación edilicia que forma parte de la cultura occidental actual.

En cambio, todo lo que es específicamente material del diseño del paisaje, las plantas, que constituyen el «soft», ha tenido y tiene permanentemente las mutaciones propias del tiempo. Si se quisiera mantener idéntico un paisaje, se debería cada tanto—días, meses, años, según el caso—dar forma, reemplazar las plantas, cuidar su estado sanitario, pero ni aún así sería igual en forma constante y permanente. El barroco recurrió insistentemente a la geometría, a la simetría y al arte topiario en un intento imposible de «congelar» las formas de las plantas según su intención absolutista de imponer orden aún a la misma naturaleza.

En el diseño del paisaje, las tres categorías de C.N.S. se desvuelven en el tiempo, tienen como elemento inherente el devenir, el cambio. Esta temporalidad les agrega un elemento diferenciador respecto a la arquitectura, de modo que al hacer una historia del paisaje creado por el hombre, una teoría sobre el diseño del mismo o un estudio crítico sobre una obra, la consideración de cómo se ha tratado el devenir del diseño en el tiempo debe ocupar un lugar especial.

Esto es fundamental en el diseño del paisaje, es la cuarta dimensión en la que se desenvolverá y será percibida cualquier realización. El tiempo es esencial en el diseño del paisaje, y no solamente como en el cubismo, que representa simultáneamente distintos puntos de vista, o en la arquitectura, donde para captar una obra se la debe recorrer—la «promenade architecturale» en la Ville Savoie de Le Corbusier—, sino en un sentido de tiempo real, continuo y extenso.

Al utilizar plantas, el diseño del paisaje, además de los parámetros morfológicos clásicos (tamaño, forma, color, textura, densidad, brillo), debe tener en cuenta el tiempo, porque un paisaje no es inmutable sino que cambia de aspecto en cada estación y año tras año, dependiendo de las especies elegidas, del suelo y del clima, y se lo deberá proyectar según los resultados deseados en primavera, verano, otoño e invierno. La elección de plantas, su proporción relativa y ubicación, etc., determinarán los efectos que se producirán, lo mismo que sus períodos de foliación y floración. El tamaño y la forma de las especies determinará tanto el estado «final» de la composición como el aspecto progresivo de la misma a lo largo de esa evolución hacia la adultez.

Hay vegetales de lento crecimiento, con los que no se puede contar con un resultado final sino hasta después de muchos años⁹.

Un paisaje debe ser pensado como una constante evolución, al igual que las ciudades, nunca «congeladas» sino cambiantes día a día por la acción conjunta de todos sus habitantes. Con el diseño del paisaje, afortunadamente, la escala es más manejable y se cuenta además con un gran factor a favor: el reino vegetal es tan rico en matices y tan noble en resultados, que una solución de proyecto apenas discreta produce buenos efectos visuales finales. Solamente un profesional puede ver a priori las fallas en estos diseños, pero éstas a la larga se muestran por los efectos que producen. Las ciencias ambientales van a demostrar seguramente en un futuro que muchas de las actuales panaceas en materia de diseño del paisaje van a resultar en deterioros ecológicos casi imposibles de remediar.

Estas consideraciones sobre el diseño del paisaje tienen que ver con el tiempo, con el devenir. Pero cuál es específicamente el significado existencial que el factor tiempo tiene en el diseño del paisaje? ¿Dónde está el «se ocupa de significados existenciales dando significado a la existencia humana»?¹⁰ Si se encuentra respuesta adecuada a esta pregunta, a las tres categorías de C.N.S. se podrá agregar otra, la «temporal», que en realidad no tiene forma, pero no por eso es una entelequia, sino algo muy concreto.

Todo ser humano sabe experimentalmente que vive inmerso en el tiempo, aunque no lo vea ni lo pueda tocar y solamente pueda medirlo con relojes. El paso del tiempo constituye una experiencia personal, íntima y subjetiva de cada uno, pero no por eso menos real. Al «Pienso, luego existo» de Descartes quizá hoy se lo podría reemplazar por «Tiempizo, luego existo», creando un neologismo digno de Julián Marías¹¹, que exprese esta percepción interna y silente de cada persona y que le hace saber que está existiendo porque es un «ser en el tiempo», como escribiera Martin Heidegger.¹²

De modo que el tiempo, la mutación a lo largo de períodos de tiempo, tiene para el hombre un significado existencial, ya que le muestra su propio ciclo vital y lo hace consciente de su temporalidad, de su fragilidad, de su finitud y de su mortalidad. La filosofía existencialista y la fenomenología han cambiado el acento que estuvo puesto durante siglos por la filosofía aristotélica y tomista en la esencia de las cosas, y lo han volcado a la existencia, a las estructuras de la experiencia tal y como se presentan en la conciencia, sin recurrir a teorías procedentes de otras disciplinas. Heidegger escribió que «la vida adquiere perfil definitivo gracias a su fin, la existencia es ser-para-la- muerte».¹³

Nada hay tan existencial como el tiempo. A la inversa que para los egipcios, que construían para siempre, la cultura contemporánea pone cada vez más acento en lo temporal, en lo perecedero, en lo cambiante, en lo sustituible y efímero.

¿Qué más hace falta argumentar para aceptar que el tiempo es un significado existencial?

El paisaje se proyecta para devenir en el tiempo; no es inmutable como la piedra de las pirámides ni como el hormigón armado de las modernas torres de oficinas. El paisaje diseñado es, intrínsecamente, un significante del tiempo, de la vida misma. Ese es su significado existencial propio, que lo diferencia esencialmente de la arquitectura. Por lo demás, trabaja con formas, colores, espacios y texturas, propone usos, resuelve necesidades, representa conceptos, expresa contenidos sociales, y en todo eso se asemeja a la arquitectura. Pero tiene su propio lenguaje, lo tiene en el tiempo. El significado existencial, diferencial y propio del diseño del paisaje, es la vida misma.

Así como las nociones de lugar, recorrido y área tienen significados existenciales para el hombre en el caso de la arquitectura, el diseño del paisaje posee una más, el devenir, símbolo de la vida misma.

El diseño del paisaje debe ser mucho más que una cosa pensada y hecha para el «show-off» o una decoración amenizante según la moda; tiene un destino más alto: proponer, por medio de la creación de lugares, recorridos y áreas, formas espaciales con significación existencial en el tiempo. Diseñándolo con el acento puesto en los cambios que se producirán en él de día en día, en las transformaciones que se sucederán en el correr de los años, el paisaje creado contendrá significados alusivos a la vida y sus ciclos, acompañará a ésta y se constituirá en un arte significativo para el ser humano. Se le estará dando su principal y profunda significación: mostrar la vida, que deviene en el tiempo.

4. Road-Test

La verificación -o no- de lo dicho se completará realizando un recorrido histórico con el modelo teórico planteado, probándolo a la manera del «road-test» al que se somete un nuevo modelo de automóvil para comprobar su funcionamiento y su rendimiento, buscando desentrañar qué ha significado existencialmente el paisaje en las principales culturas occidentales desde la antigüedad hasta el presente. Este desarrollo histórico y los dibujos pertinentes se completarán para la edición final del presente trabajo como Proyecto de Desarrollo durante el año lectivo 2003.

5. Conclusión

Lo hasta aquí expuesto determina los criterios con que se diseña el paisaje, su metodología y la forma en que se lo enseña. Es muy diferente diseñar un paisaje que hacer una decoración con plantas. En ésta se aplica un criterio eminentemente decorativo, ornamental, es solamente una composición en la que los elementos vegetales se usan por su aspecto formal y se rige por las pautas generales del gusto lo mismo que cualquier otro diseño.

En cambio, diseñar un paisaje es algo mucho más complejo y profundo, debe cumplir con múltiples necesidades y expectativas humanas de distinto tipo, las que surgen justamente de su significado y del material con que se lo realiza, y por lo tanto no le son legítimamente aplicables los criterios usuales de los otros campos del diseño.

El diseño de un paisaje apunta fundamentalmente a crear los ámbitos espaciales necesarios para permitir la reconexión del ser humano con la naturaleza y no a crear solamente una composición estética ente agradable. El paisaje es una necesidad primaria del ser humano porque además de producir el deleite de la percepción de la belleza, le da la posibilidad de sumergirse en una comunicación profunda, vital y significativa con su entorno. El hombre sigue siendo un «ser-en-la-naturaleza», y de ésta toma energía. La naturaleza—el paisaje—le permite la contemplación del cosmos, crea el ámbito necesario para el ocio creativo, que se halla en la percepción del orden subyacente en el mundo natural. El diseño de un paisaje no es un artefacto, sino algo vivo y cambiante, como la misma existencia del hombre, y de ahí su necesidad, su profundidad y sus características diferenciales en cuanto a cómo debe ser diseñado.

Sobre esto se hará un análisis en un futuro trabajo, apuntando a establecer criterios específicos de diseño para el paisaje, los que también deben formar la base metodológica de la enseñanza de dicha disciplina.

Notas

¹ Norberg-Schulz, Christian, *Meaning in western architecture*, Biblioteca UP, 722, NOR. Hay versión en castellano: “El significado en la arquitectura occidental”, Buenos Aires, Ediciones Summa, 1973.

² Norberg-Schulz, Christian, *Existence, space and architecture*, London, 1971.

³ Fenología, movimiento filosófico de principios del siglo XX, iniciado por Husserl como método de descripción del contenido intencional de las actitudes y vivencias psíquicas, y desarrollado por Martin Heidegger (1889-1976) en su obra «*Sein und Zeit*» («Ser y tiempo», 1927), donde abordó el problema de la existencia humana encerrada en la temporalidad, el «ser-en-el-undo», necesariamente determinado como «ser en los otros». La fenología describe las estructuras de la experiencia tal y como se presentan en la conciencia, sin recurrir a teoría, deducción o suposiciones procedentes de otras disciplinas tales como las ciencias naturales.

⁴ Torres Arroyo, José Guillermo, *El paisaje, objeto del diseño*, Buenos Aires, UP, 2002 (publicado como Proyecto de Desarrollo dentro del Programa de Desarrollo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo).

⁵ El autor ha observado con frecuencia que los alumnos tienen una confusión respecto a la manera de abordar el diseño del paisaje, aplicando a éste una metodología proyectual que es propia de los diseños “hard”, como la arquitectura y el interiorismo.

⁶ César Naselli, *El diseño del paisaje*, colección Summarios, volumen V, Buenos Aires, 1978; Jean Zeitoun, *La notion de paysage*, revista AA N° 145.

⁷ Torres Arroyo, José Guillermo – op. cit.

⁸ Norberg-Schulz, Christian – op. cit.

⁹ En realidad, un diseño del paisaje nunca tiene un «estado final», pero se lo suele proyectar pensando en todas las plantas habiendo alcanzado su tamaño máximo, lo cual es una falacia. Las plantas cambian día a día y de año en año, por sí mismas crecen vegetativamente, y para hacer más complejo aún el problema, esto depende también del clima (tema estudiado por la Fenología), del suelo (Edafología) y del estado fitosanitario de los individuos (Fitopatología).

¹⁰ Norberg-Schulz, Christian – op. cit.

¹¹ Julián Marías, filósofo español, discípulo de José Ortega y Gasset, en un ciclo de conferencias en Buenos Aires, Colegio de La Salle, 1961.

¹² Heidegger, Martin – «Ser y tiempo», 1927.

¹³ Heidegger, Martin, op. cit.

Crónica casi académica de una experiencia de aprendizaje.

Gustavo Valdés de León

*“Desde el Cerro de La Silla
se divisa el panorama
cuando empieza a amanecer
de esta tierra noble y sultana
y que por nombre lleva, si señor
Ciudad de Monterrey”*

Corrido popular norteño

Presentación

Monterrey, fundada en 1596, capital del estado de Nueva León, es uno de los más importantes polos de desarrollo industrial del norte de México; a la producción de cemento, vidrio, acero, cerveza y maquinarias se suma la actividad de miles de empresas dedicadas a la «maquila», que proveen de piezas semiterminadas a las grandes transnacionales.

Es también un dinámico centro cultural; además de la Universidad Autónoma de Nuevo León (tercera de México en población estudiantil: 110.000 alumnos distribuidos en 25 escuelas preparatorias, 3 escuelas técnicas y 26 carreras de grado) cuyo folleto informativo significativamente se edita en inglés, funcionan en la ciudad, el Instituto Tecnológico de Monterrey, de prestigio internacional, la Universidad de Monterrey y la Regiomontana, entre otras instituciones de enseñanza superior.

Monterrey, la «Ciudad de las Montañas», también conocida como «La Sultana del Norte» está asentada en un valle y se extiende por las estribaciones de la Sierra Madre, coronada por el Cerro de La Silla—que tiene, para mí, entrañables resonancias de niñez—y es una urbe moderna, atravesada por autopistas—sin peaje—más parecida a una ciudad del «Primer mundo que al estereotipado modelo latinoamericano, pobre y subdesarrollado.

Fue en este escenario en el cual, gracias a una invitación de la Facultad de Artes Visuales de la UANL, el profesor Adrián Candelmi y el autor de esta nota, cumplimos una intensa labor académica, entre el 14 y el 18 de octubre pasado, en el marco del 13avo. Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico allí realizado.

Enseñar diseño en México

Nuestro compromiso como invitados especiales—es decir, extranjeros, categoría que compartimos con Norberto Chaves y con integrantes del Estudio Mariscal, de Barcelona—consistió en coordinar sendos talleres de diseño gráfico con alumnos provenientes de distintas universidades mexicanas y, además, en lo que a mí respecta, dictar una conferencia pública sobre el estado actual de la teoría del diseño gráfico y la presentación de la Maestría de Diseño de la Universidad de Palermo—cuya representación asumimos.

En el taller

Bajo el título “Globalización, diseño e identidad nacional”, el Taller que coordiné se desarrolló abordando la globalización como modalidad económica del capitalismo tardío, caracterizada por la