

2. Planeamiento del sitio: abarca el diseño físico de los elementos naturales y construidos presentes en un terreno. Un proyecto de planeamiento puede incluir el emplazamiento de una sola residencia; un complejo de oficinas; un centro comercial o una comunidad residencial en su totalidad, integrando de una manera ordenada, eficiente, estética y ecológica aquellas obras propuestas por el hombre con las características naturales del terreno incluyendo la topografía, la vegetación, el correcto drenaje del agua, los impactos al medio ambiente y los costos del proyecto, añadiendo siempre valor agregado al terreno.

3. Planeamiento urbano: comprende el diseño y el planeamiento de comunidades y ciudades aplicando zonificaciones existentes o propuestas, confeccionando planos conceptuales, planos generales, estudios sobre la utilización del suelo con el fin de lograr el óptimo emplazamiento y organización de las zonas urbanas y el diseño de los espacios públicos abiertos como plazas, parques y calles.

4. Planeamiento paisajístico regional: emerge como un área fundamental en los últimos 30 años en el mundo debido a la toma de conciencia del medio ambiente por parte del público. Unifica la práctica profesional del arquitecto paisajista con la del planificador del medio ambiente, trabajando en el planeamiento y la administración de los recursos naturales, incluyendo el relevamiento de los mismos y la preparación de trabajos sobre impactos ambientales, análisis visuales y la administración de zonas costeras en peligro.

5. Planeamiento de parques y áreas recreativas: involucra la creación y el diseño de parques y áreas de recreación en ciudades, suburbios y zonas rurales, incluyendo parques nacionales, y refugios naturales.

6. Desarrollo de proyectos: se ocupa del planeamiento de proyectos de gran envergadura ubicados en zonas urbanas, rurales o de relevancia histórica presentando un acercamiento entre políticas de planeamiento y desarrollos inmobiliarios y un entendimiento por las restricciones físicas del lugar provenientes del trabajo con la naturaleza. El desafío es integrar los factores económicos con buen diseño con el fin de obtener un medio ambiente de calidad.

7. Planeamiento y diseño ecológico: analiza la interacción entre el ser humano y su medio ambiente natural, interpretando el análisis de los recursos y formulando políticas y normas que aseguren la calidad del medio ambiente.

8. Preservación histórica: incluye la preservación de una obra en condiciones estáticas, la conservación de un terreno perteneciente a un área mayor con relevancia histórica y la rehabilitación de un espacio a un tiempo o calidad específicos.

9. Comportamiento social: mantiene su atención en la dimensión humana del diseño con el fin de integrar en los proyectos las necesidades específicas del ser humano, incluyendo por ejemplo las necesidades de los ancianos y de los discapacitados. Involucra estudios en ciencias sociales, psicología del comportamiento, sociología, antropología, evaluación y percepción del medio ambiente y los efectos que el medio ejerce sobre el ser humano.

La profesión del futuro

La creciente preocupación por la problemática del medio ambiente requiere soluciones a problemas cada vez más complejos que necesitan del aporte, la cooperación y la experiencia de equipos de profesionales pertenecientes a diversas disciplinas incluyendo la arquitectura paisajista. Esta profesión en expansión continúa desarrollándose para proponer solu-

ciones a nuevos desafíos impuestos por la sociedad mejorando la calidad de vida del ser humano y determinando el mejor uso de los recursos naturales con el fin de encontrar una forma de vida en armonía con nuestra tierra protegiendo, preservando y ejerciendo arte y belleza en nuestro paisaje. El uso inteligente de los recursos naturales abre posibilidades de trabajo hoy y seguirá teniendo alta demanda en un futuro brindando infinidad de oportunidades.

En Vogue se habla...

Verónica Balzano

Hoy que estudiar moda esta de moda, bien podría decirse que la moda esta de moda.

Para entender su importancia cultural, nada mas repasemos esas estéticas de cada época: los cuarenta, los cincuenta, los setenta y así.

Bien. Diseño es la mayoría de los elementos que componen esas estéticas. El auto. El reloj. Los electrodomésticos. Los textiles. Los carteles. La indumentaria.

Cuando está inserto en la industria, el diseño inside en la economía agregando el valor a los productos.

Y su injerencia en la vida urbana queda fuera de toda discusión si se tiene en cuenta que cualquiera se enfrenta con unos 4800 diseños a diario.

Curiosa (o lógicamente) para tiempos de crisis, el diseño fue figura del último año en la Argentina y todo indica que lo seguirá siendo.

Lo interesante es que, en el último tiempo, hay un movimiento positivo en las empresas en tanto empiezan a reconocer la necesidad de contar con un diseñador para mejorar sus productos.

De a poco, van creciendo las oportunidades laborales de los diseñadores dentro de las empresas. Se esta creando conciencia de la importancia del diseño.

Un censo porteño dice que son unos 5000 los diseñadores que actúan en la ciudad.

Ferias, muestras, la explosión comercial, y la puerta de salida al comercio exterior, son apenas algunas de las tantas caras de este fenómeno que estalló junto con la crisis. Por detrás de todo esto se teje una red que involucra a profesionales, empresarios, e industriales, universitarios y políticas de promoción.

Esta es una oportunidad clave para reactivar la economía con creatividad.

La máquina se mueve...

Devaluación mediante, además los profesionales del diseño pasamos a formar parte de la bolsa de trabajo internacional, pero aquí las reglas del juego pasan a ser otras, y es donde, hay que comenzar a adaptarse al cambio.

Trabajar para empresas internacionales significa entre otras cosas estar sumamente capacitados en el manejo del ordenador, el trabajo online y adentrarse en el terreno de las tendencias en contra temporada.

Teniendo en cuenta que la mayoría que no decidan trabajar en la Argentina, el teletrabajo es un cambio significativo en la forma de trabajar de las personas, si consideramos que desde la revolución industrial se fue consolidando la idea de trabajo en las fábricas o en grandes edificios de oficina. Este en un nuevo paradigma cultural que los mas jóvenes seguramente no tendrán problemas en abrazar por no haber

tenido esa experiencia de planta que tuvieron sus padres o sus abuelos.

EL entorno de Windows de Microsoft se ha convertido en el standar por el que opera la mayoría de los programas. Esto, junto con la creciente disponibilidad de programas de terceros, significa que ahora se puede aprender a usar un ordenador de modo que sea extremadamente útil, en la mayoría de los puestos de trabajo.

Las formas más originales de ilustración por ordenador son los dibujos técnicos y las especificaciones. Ambas son necesarias para el proceso de diseño porque están menos expuestas a las malas interpretaciones por parte del fabricante que un dibujo a mano alzada.

El modo más efectivo de hacer este trabajo en un ordenador es un lenguaje matemático llamado vectores. El lenguaje vectorial poscript, desarrollado por Adobe, es ideal para dibujar líneas, curvas, y formas geométricas. Los archivos vectoriales, ocupan poca memoria y no pierden calidad en función del tamaño.

Programas vectoriales comerciales, como el Adobe Illustrator, el Corel Draw, Macromedia Freehand, han introducido funciones, como el color, gradaciones, texto, y texto envolvente, repetición de dibujos sin costura y rotuladores adaptados al cliente y cientos de filtros.

Es posible escanear un trabajo dibujado a mano y convertirlo en un suave dibujo vectorial.

Por otro lado tenemos los programas de mapas bits, que son más apropiados para imágenes realistas, como si fueran fotografías.

Puesto que cada píxel puede editarse o ajustarse, esto es muy bueno para los detalles de tono y color. Los dibujos de dos dimensiones, fotografías y muestras pueden escanearse en el ordenador, guardarse como archivo de imagen y ajustarse o combinarse. Los pequeños objetos y bastante plano como los botones, los adornos, los hilos, por ejemplo, se pueden escanear y reducir en escala para usarlos en el trabajo artístico. Los dibujos lineales escaneados pueden ser útiles plantillas para trabajar, y con una impresora se puede imprimir cualquier número de duplicados, o variaciones girando la imagen. Otra opción consiste en emplear páginas de revistas de poses de modelos y de materiales y accesorios como punto de partida para diseños de collages rápidos y efectivos, los fondos se pueden limpiar y también se pueden trabajar texturas.

Cuando la gama de diseño crece, el ordenador sirve para mantener en un archivo el trabajo diario, las etapas se pueden guardar y se muestran como informes de desarrollo.

Con una cámara digital, se pueden introducir al instante objetos tridimensionales y fotografías de prendas en proceso de producción ya acabadas, o prototipos. Esta técnica además es usada como elemento de la investigación del proceso de diseño.

«He ilustrado durante veinticinco años y siempre dije que nunca usaría un ordenador pero ahora no puedo separar del mío. El tiempo perdido en rehacer cosas si el cliente quiere cambiarlas es menor, y se cobra lo mismo. Cada céntimo ha valido la pena. El gran avance ha sido el lápiz digitalizador, que es como usar la plumilla y el lápiz» opina Neil Greer, ilustrador de modas.

Una reflexión acerca de la enseñanza de metodología de la investigación.

Alicia Banchemo

«El método no es susceptible de ser estudiado separadamente de las investigaciones en que se lo emplea; o por lo menos, sería éste un estudio muerto, incapaz de fecundar el espíritu que a él se consagra».

Augusto Comte, 1926

Evidentemente y más allá de la frase anterior, la problemática en torno al procedimiento a seguir en una investigación, no es nueva. Por eso me he planteado como un desafío la enseñanza de Metodología de la Investigación a alumnos de la Carrera de Publicidad; desafío originado en la común disociación existente en el imaginario, entre prácticas concretas, como la Publicidad, y la adquisición de conocimientos teóricos y métodos para arribar a la realidad a través de la investigación. Sin embargo esta aparente desconexión no es tal, ya que ambas hacen base en el ámbito académico, y por otra parte la Publicidad se inscribe en el espacio de la Ciencias de la Comunicación, una de las Ciencias Sociales. Es por eso que resulta tan importante, como también revelador, conocer ese camino que, aunque ligado a la tradición positivista, nos permite indagar más allá de lo que vemos. Ayudar a revelarlo fue, durante el primer cuatrimestre de 2003, parte de la tarea que intenté emprender y varios han sido, en mi práctica, los indicadores que me mostraron que no era un error haber pensado en este proceso de enseñanza - aprendizaje como un desafío. Sobre aquellas marcas intentaré reflexionar, tomando como disparadores:

- la búsqueda de temáticas
- la creación del marco teórico
- las técnicas de recolección de datos

El tema: un lugar de incertidumbre

El primer paso que procede en la Investigación es la búsqueda de un tema y problema concreto de estudio. Esto implica un primer recorte de la realidad, recorte artificial, pero necesario para buscar relaciones que den finalmente respuesta a ese problema. Sólo es posible realizarlo si se reconoce que la realidad es compleja, multicausal. Posicionar al que está aprendiendo, suponiendo que fuera el alumno, en este lugar es realmente desafiante: implica un proceso que no siempre resulta igual, y que de por sí moviliza ideas, preconceptos y sentidos comunes. Apoyar este desarrollo con nociones teóricas y epistemológicas que encuadran ciertos tipos de pensamiento y de conocimiento es aún más rico, aunque no sencillo. La posibilidad de abstracción, sinónimo de un razonamiento más complejo, es entonces la primera vuelta de tuerca que se plantea a aquel que se enfrenta con la realidad. Y aquí no hay demasiadas guías posibles. En palabras de Catalina Wainerman «Nadie me había dicho que no hay un tema, sino que el tema es producto de intereses, conocimientos y circunstancias histórico - político - económicas e institucionales. Nadie me había dicho que es lícito, más aun esperable, que un/a joven estudiante no tenga un tema de investigación.» Quizás este es un buen momento para incorporar una herramienta didáctica que utilizaba un profesor de Metodología: la lectura del cuento de Julio Cortázar «Posibilidades de la abstracción», cuyo personaje no soportaba esta problemática, sino más bien la contraria.