

más de los preexistentes. Se apropian de los negocios de la cuadra, realizan BTL en el patio de la universidad, generan buenos diseños para promocionar sus eventos, convocan a amigos y familiares, todo en pos de alcanzar la convocatoria deseada.

Ante la importancia que reviste la formación del docente como parte importante en una educación de calidad, Schön (1992) expone lo siguiente: como alternativa se postula la experiencia de aprender haciendo y el arte de una buena acción tutorial, puesto que los estudiantes aprenden las formas del arte profesional mediante la práctica de hacer o ejecutar reflexivamente aquello en lo que buscan convertirse en expertos, y se les ayuda a hacerlos así gracias a la mediación que ejercen sobre ellos otros prácticos reflexivos, más experimentados, que usualmente son los profesores.

Con los eventos jóvenes aprendemos todos y en la primera edición de 2007 saqué varias conclusiones que espero puedan ayudar a mejorar estos *practicums* que desde ya considero excelentes. Sería bueno realizar acuerdos con profesores del área de diseño para que sus estudiantes también aprovecharan esta situación de práctica profesional, donde los organizadores de eventos solicitarán trabajos a los diseñadores gráficos, algo que habitualmente sucederá en el futuro.

También creo que sería bueno aprovechar la semana de la moda, que se realiza paralelamente y en el mismo espacio que los eventos jóvenes, pero en este caso los diseñadores de moda podrían contar con organizadores de eventos para producir sus desfiles, o para generar un evento post o pre desfile, tipo cocktail de bienvenida, fiesta de cierre, etc.

La interconexión con otras materias y profesiones ayudaría a la convocatoria, además de ser para todos una experiencia curricular.

Si de alguna manera los eventos jóvenes pudieran estar interconectados, la convocatoria podría mejorar. La conexión podría ser por la temática (la misma temática abordada desde diferentes lugares), por la organización del tiempo (en un *timing* conjunto donde cuando algo sucede en uno en el otro se genera un compás de espera), o por la logística del espacio (he notado que al haber varios eventos en un mismo piso se retroalimentan).

Luego creo que también sería bueno que todo el público interno de la UP estuviera al tanto de los eventos, los que tienen relación con el público asistente y con los alumnos, y especialmente los que normalmente no habrían tenido una relación directa a no ser por el evento joven.

Pero ante todo y para finalizar creo que los eventos jóvenes son la práctica ideal para los alumnos interesados en conocer aprender a ser organizadores de eventos profesionales.

#### Referencia bibliográfica

- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos*. Barcelona: Paidós/MEC.

## Leer el paisaje

Patricia Noemí Casco

*El paisaje es un valioso recurso natural cuya gestión y protección requiere a la vez conocimientos (ciencia) y sensibilidad, pero que al mismo tiempo tiene un valor pedagógico pudiendo utilizarse para el aprendizaje y la formación estética.*

González Bernáldez, Ecología y Paisaje, 1981

Postula Aristóteles “No hay nada en el espíritu que no pase a través de los sentidos”.

El hombre es susceptible de seleccionar informaciones del entorno y reaccionar sólo ante lo que le concierne. Cualquiera que sea la forma del mensaje, sólo es posible una comunicación entre un emisor y un receptor en la medida en que ambos compartan cierta comunidad de intereses.

Los informes recibidos por los diversos sistemas perceptivos (orientación, audición, tacto, olfato, visión) son enviados al cerebro que los organiza. La transmisión de estos mensajes está sometida a las tensiones propias de la función emisor – receptor y como el hombre es a la vez receptor y emisor las interacciones son continuas. Pero es la memoria con su carga reciente y pasada la que distinguirá las señales indeseables y los mensajes significativos, ordenará y estructurará las informaciones. Luego, reagrupando estas sensaciones la memoria crea símbolos que influyen en las actitudes.

El proceso cognitivo corresponde a las posibilidades de organización de los signos en relación con nuestra experiencia. Se postula que son cuatro los elementos que intervienen en el proceso:

1. Nociones de densidad; 2. Categorías socio-económicas; 3. Grupo de edad; 4. Calidad del hábitat.

Entonces el espacio simbólico, el paisaje, puede ser aprehendido mediante la comprensión de los mecanismos perceptivos a nivel del individuo y por análisis del medio. El sentido de lugar resulta de los vínculos que un sujeto mantiene con el espacio. La percepción del espacio se basa en una acumulación de informaciones e imágenes percibidas y éstas se jerarquizan de acuerdo a la ubicación del individuo y sus posibilidades de desplazamiento. Además cada persona percibe a través de sus preocupaciones -sociales, culturales y económicas- y su experiencia.

“Esta imagen a partir de la cual se decide el comportamiento espacial de los habitantes de la ciudad, es una mezcla de elementos reales y de ideas falsas, sobrealizando determinados aspectos y dejando otros en penumbra; es el resultado de la información recibida personalmente por cada individuo, de informaciones indirectas, mas o menos fiable, de datos, sistemas de valores expandidos por el medio cultural o manipulados por los medios de comunicación de masas”.<sup>1</sup>

Esto implica que las percepciones finales del individuo no siempre coinciden con el objetivo del técnico, la valoración del individuo o de algunos grupos de individuos se sirve de diversas vertientes que es necesario encauzar para lograr un diseño espacial que satisfaga las necesidades de una comunidad.

La misión, si bien aparece compleja, tiene puntos que facilitan la tarea: la imagen no está formada solamente por elementos espaciales memorizados, es también simbólica. “Los individuos, todos ellos, cuentan con un potencial para enriquecer su experiencia del entorno. La percepción es un proceso activo y creativo, es el punto de partida de una síntesis cognitiva” (Herbert Leff, 1974) El paisaje se deja leer e interpretar, cada individuo identifica determinados elementos (relación con la memoria) y estímulos, con ellos construye sus imagen y sus sensaciones. Frecuentemente el criterio para enjuiciar un medio ya no se relaciona tanto con es bello, es feo, sino si es funcional a los deseos y necesidades del individuo o comunidad, porque, como postula Rimbart (1973), “el único medio que afecta al hombre es el subjetivo y afectivo; la objetividad morfológica solo tiene valor para los especialistas.”

Parecería que la percepción del paisaje tiene una bifurcación definitiva, por un lado la comprensión emotiva-sensorial del usuario común y por el otro la concepción del técnico urbanista que impone un diseño y orden.

En auxilio de salvar esta dicotomía viene González Bernáldez, reconociendo esta dualidad del paisaje, define dos conceptos distintos pero en absoluto antagónicos, sino complementarios:

- Fenosistema: conjunto de componentes perceptivos en forma de panorama, escena o paisaje. Allí se establece la dominancia de la sensibilidad y la intuición con un enfoque intuitivo, global, sensorial. Se ve a simple vista.
- Criptosistema: componentes ocultos o de difícil observación que proporcionan la explicación a la escena observada. Se relaciona con las circunstancias físicas, bióticas, geológicas, climáticas, antrópicas que la originaron. Para su comprensión se requiere el uso de instrumentos de observación o medición.<sup>2</sup>

El paisaje constituye ciertamente un sistema, identificamos entonces un fenopaisaje y un criptopaisaje. El fenosistema es el resultado visible del criptosistema, éste último es el verdadero modelador.

En la práctica en el diseño de un espacio tiene buenos resultados la aplicación del conocimiento sensorial que prefiere respetar la complejidad de los sistemas reales (incluyendo el elemento humano) antes que construir con la teoría y la abstracción.

Las preferencias paisajísticas pueden ser a menudo coherentes con ciertas propiedades relativas a la organización del paisaje. El paisaje constituye entonces una escala muy humana de expresión del ambiente.

#### Notas

<sup>1</sup> Horacio Capel, 1975

<sup>2</sup> González Bernáldez, Fernando (1981), *Ecología y paisaje*, Madrid: Blume.

## Evaluar el diseño: los programas

**Roberto Céspedes**

Los docentes a cargo de los talleres de diseño o materias similares se encuentran a cada momento evaluando los trabajos de sus alumnos, sus procesos productivos

o bien los resultados del esfuerzo realizado a lo largo de un determinado período de actividad académica. Independientemente de las diferentes disciplinas -arquitectura, diseño industrial, de interiores, indumentaria, gráfico, etc.- y de sus particularidades, existe sin dudas, un problema común.

Miguel Ángel unía el concepto de diseño al de perfección, con todo lo que se refiere a creación y abstracción. Resulta, entonces, difícil esa evaluación entendida como lo definiría Stufflebeam: “la comunicación efectiva sobre el mérito y el valor de un objeto” en este caso, de diseño. Otorgar valor de verdad, belleza o bien absolutos a los productos de terceros conlleva una carga de connotaciones estéticas, científicas y hasta éticas. Es por lo tanto un tema que, cuando menos, merece una reflexión previa.

Los alumnos suelen relativizar la cuestión con comentarios acerca del gusto, las nuevas tendencias, la moda y, finalmente, relegan las observaciones del docente a comentarios subjetivos tan parciales y cuestionables como los de sus compañeros, amigos o parientes. La relativización de los referentes educativos justifica, entre otras cuestiones, la transferencia de la autoridad en favor de los pares o la sociedad toda.

El éxito comercial y público de algunos autodidactas en esas disciplinas, colabora con esta suerte de descrédito por una evaluación sistemática.

Cabe preguntarse, cuál es la responsabilidad que corresponde a los docentes en esta nueva versión del todo vale en la que nos encontramos inmersos ¿Es lo mismo valorar el esfuerzo realizado que el talento innato? ¿Da igual el trabajo que coincide con nuestra tendencia personal de diseño, con aquel que desde las antípodas estilísticas nos cuestiona y hasta nos agrade? ¿Vale todo si tiene justificación desde la razón, aunque los valores estéticos sean cuestionables? ¿Debe destacarse la innovación, la originalidad y la creatividad como temas centrales? ¿Los conceptos de escala, proporción, armonía son reconocibles después de la irrupción de las vanguardias? ¿La funcionalidad de los diseños tiene entidad suficiente en estos tiempos postmodernos? ¿La nobleza y dignidad de los materiales sigue siendo firme en la constante profusión de nuevos productos de la tecnología? ¿La secuencia de profundización que proponen los planes de estudios en relación a la escala de complejidad es la más adecuada? ¿La reproducción, la copia, la reminiscencia, la cita o el plagio son sencillos de distinguir a la hora de evaluar? Estos y otros tantos temas hacen que la confusión de los destinatarios de la evaluación docente se vea reforzada y adquiriera por momentos una envergadura difícil de revertir.

Algunos teóricos de la educación plantean una serie de temas que pueden adaptarse perfectamente a la evaluación del diseño y pueden a la vez cuestionar nuestra práctica para mejorarla y de ese modo mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, inclusive la producción de los alumnos de las diferentes áreas del diseño. Esta reflexión se propone abordar las preocupaciones de algunos autores y contrastarlas con la tarea cotidiana del docente de diseño a fin de echar luz sobre un tema tan complejo como apasionante. En esta primera entrega se abordarán los programas y su evaluación.