

El Ingreso Al Mundo Proyectual

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires

Materia: Introducción al Conocimiento Proyectual 1

Catedra: Ex-Saldaña

Profesor: Leandro Caro C.

Alumnos: Agustin Torchia

Año: 2026

Introducción: El ingreso al mundo proyectual

Cuando comencé mi cursada de Proyectual 1, la realidad es que no sabía qué esperar, pero rápidamente descubrí lo importante que es para todas las carreras de nuestra universidad. Todavía creo que "Diseño 0" podría ser un mejor nombre, pero razones habrá para que así no sea.

Sin embargo, realmente es la materia que nos introduce completamente al mundo del diseño y nos prepara para ir construyendo nuestros conocimientos como futuros diseñadores, ya sea un arquitecto o un diseñador gráfico, todos con sus diferentes disciplinas, pero compartiendo las mismas bases.

TP1 Objeto, usuario y contexto

Desde un principio empezamos a entender qué es un objeto de diseño, el usuario y su contexto. Aprendimos cómo el ser humano, desde el comienzo, ha diseñado para solventar una necesidad o un problema. Pasamos por diferentes etapas de desarrollo, comenzando con las fases más primitivas donde se creaban herramientas con un puro valor de uso, pensadas para cumplir una tarea específica de supervivencia con lo que daba la naturaleza.

Con el tiempo, el humano pasa a controlar la naturaleza cada vez más. Los diseños empiezan a ser planificados a través de la prefiguración y la memoria cultural, usándolos ya no solo para reaccionar al entorno, sino para saciar deseos y moldear el ambiente según sus propias exigencias. Es el quiebre donde el diseño deja de ser una respuesta automática al frío o al hambre y pasa a ser una herramienta racional para dominar el contexto.

TP2 Comunicación visual y ambiente

Luego pasamos a trabajar más a fondo en el área de la comunicación, un bloque que me entusiasmó un montón porque está conectado directamente con mi carrera, que es Diseño Gráfico. El desafío fue realizar una infografía grupal basada en una problemática socioambiental de nuestro país. Para esto, primero tuvimos que aprender las características principales del formato y entender que la infografía no es solo ilustrar un dato, sino una función comunicativa en sí misma, un lenguaje que cruza textos, gráficos y esquemas para producir sentido.

Experimentamos mucho con las estructuras de las piezas y las grillas, pensando críticamente en cómo iba a impactar el mensaje en el usuario que interactúa con la infografía: desde definir los puntos de entrada visual hasta controlar los tiempos y distancias de lectura. El uso de la tipografía y la jerarquización de los textos dejaron de ser decisiones puramente estéticas y pasaron a ser herramientas de diseño.

Lo más interesante fue el cruce teórico: tuvimos que traducir un informe escrito complejo sobre el ambiente, a una pieza gráfica sintética y clara. Ahí descubrí el verdadero rol ético que tenemos como diseñadores gráficos: la capacidad de ordenar la información y visibilizar una problemática para que deje de ser un hecho técnico abstracto y se convierta en un mensaje comprensible para la sociedad.

TP3 Análisis del relato y síntesis de la imagen

El pasaje al TP3 significó uno de los trabajos que más me desafió en lo que va de la cursada. En él, no solo tuvimos que hacer un análisis relacional y profundo de la estructura narrativa de una película, entendiendo la diferencia entre la historia cronológica y el relato audiovisual propuesto por el director, sino algo mucho más complejo: comunicar la premisa o idea central del film mediante una sola imagen fija y sin utilizar palabras.

Este ejercicio puso a prueba nuestra capacidad de prefiguración proyectual. Para lograrlo, fue indispensable dominar la diferencia entre el nivel denotado (lo que la imagen muestra de forma explícita) y el nivel connotado (los sentidos implícitos y metafóricos que se activan en el espectador).

Descubrí un abanico inmenso de herramientas gráficas y sintácticas propias del diseño, como el juego compositivo entre el fondo y la figura, el manejo de las escalas, las proporciones y la retórica visual. Fue un trabajo que requirió muchísima creatividad pero con una base teórica muy estricta.

Como dice Eisenstein sobre el montaje, la imagen no es algo fijo, sino un proceso dinámico que termina de nacer y completarse en la mente de quien la mira. Al quitar el texto, la pieza gráfica se convirtió en un cruce de significados donde el usuario no es un receptor pasivo, sino un co-creador que reconstruye la complejidad de la película a través de los estímulos visuales que decidimos proyectar.

TP4 Fotografía, video y el espacio vivido

Finalmente, llegamos al TP4, el trabajo más completo, exigente y recompensado de toda la cursada, donde trasladamos el desarrollo comunicativo hacia los lenguajes de la fotografía y el video documental. Este ejercicio nos desafió a salir a la calle para explorar el hábitat urbano y las formas en que habitamos estas ciudades inmensas, entendiendo que la ciudad no es solo una dimensión física de cemento, sino un espacio vivido construido a través de las prácticas de apropiación de los sujetos en su vida cotidiana.

La primera etapa fue fotográfica y nos obligó a usar la cámara no como un espejo objetivo, sino como una herramienta proyectual para capturar el espacio-tiempo donde ocurre la realidad. Basándonos en el texto de Alberto Cortés, aprendimos a elegir puntos de vista, manipular escalas y recortar encuadres, entendiendo lo que Roland Barthes llama la "paradoja fotográfica": esa coexistencia entre la huella analógica de la realidad y el mensaje codificado que nosotros decidimos construir al obturar. Con esta base sólida, salimos a registrar un sitio público significativo para armar un relato visual con un eje conceptual claro. Fue fascinante cruzar la bibliografía con el terreno: usamos las categorías de Kevin Lynch (como sendas y nodos) para analizar la estructura física del sitio, y la teoría de Marc Augé para identificar la tensión entre el "lugar antropológico" cargado de identidad, relación e historia, y los "no lugares" del anonimato y el tránsito efímero.

La segunda etapa, el video documental de dos minutos, requirió un nivel de organización y madurez que no habíamos tenido en otros tps. Trabajar codo a codo con un compañero implicó debatir, formular una hipótesis narrativa y estructurar un guión flexible que pudiera incorporar los hallazgos espontáneos del rodaje. El proceso fue verdaderamente continuo y desafiante; tuvimos que desarrollar el proyecto clase a clase, cambiando ideas y reescribiendo el guión sobre la marcha a medida que la realidad de la locación nos transformaba el relato. La verdadera magia apareció en la instancia del montaje, donde el guión se escribe por última vez con el material filmado. Allí articulamos un lenguaje polimórfico uniendo planos, silencios, ruidos de ambiente y relatos en off, logrando una síntesis visual y sonora con la que estuvimos conformes. Este cierre me demostró cómo todas las disciplinas proyectuales compartimos las mismas bases al momento de prefigurar y dar sentido al hábitat humano.