

Nuevas tecnologías informáticas y el Diseño de Interiores

Antonio Tecchia

Frente a la indiscutible gravitación de las nuevas tecnologías informáticas como instrumentos de producción en las diferentes ramas del Diseño, planteamos aquí una reflexión acerca de los alcances actuales y proyecciones futuras de esas tecnologías sobre la práctica profesional y la enseñanza/aprendizaje en el área específica del Diseño de Interiores.

Partiendo de tal reflexión, una vez reconocidas las particularidades que diferencian al Diseño de Interiores de las demás ramas del Diseño, en lo que respecta a su situación frente a los medios informatizados de producción de proyectos, se analizan algunas experiencias académicas desarrolladas durante los últimos años en las materias Taller V / VI (Computer Aided Design).

A modo de conclusión se plantea una serie de propuestas de ajuste a la estrategia didáctica actualmente utilizada, dejando abierto el debate acerca de cuál es el rol que deben tomar las nuevas tecnologías informáticas en la formación de profesionales del Diseño de Interiores.

En todos los ámbitos académicos dedicados a la enseñanza de la proyectación, existe acuerdo respecto de que la acción de diseñar solo puede darse de manera coherente, si el diseñador es capaz de realizar la prefiguración de su objeto de diseño, es decir si puede representar a sí mismo esa realidad futura que será su obra, materializándola transitoriamente en uno o varios modelos de representación, para operar con ella tomando las complejas decisiones que implica el proceso de diseño. Tradicionalmente la estrategia utilizada para la enseñanza de la proyectación y el diseño fue, y en gran medida aún es, capacitar al alumno en la manipulación de los diferentes modelos de representación (sistemas geométricos, proyecciones cilíndricas y polares, etc) para prefigurar los diferentes aspectos de la realidad futura, mientras paralelamente se formaban en él los criterios que determinarían sus propias pautas valorativas respecto de lo diseñado.

Con el advenimiento de las nuevas tecnologías informáticas que dieron origen al diseño asistido, surgió un estado inicial de confusión respecto del rol y pertinencia de las mismas en los procesos de diseño. Inicialmente dichas tecnologías fueron aceptadas como uno más de los modelos de representación utilizados hasta entonces, y su incorporación a la enseñanza fue condicionada por ese enfoque parcializado. En la mayoría de los casos, se tomó al nuevo recurso como una forma nueva (más rápida, más precisa, etc.) de dibujar, desaprovechándose su verdadera esencia consistente en la capacidad de asistir verdaderamente al diseñador

durante el proceso de diseño con una potencialidad incomparable. Actualmente, desde el punto de vista conceptual, la situación no ha cambiado mucho. Todavía, muchos diseñadores siguen utilizando los medios informatizados solo para dibujar o hacer dibujar sus proyectos una vez proyectados, permaneciendo en la era del dibujo asistido, y subutilizando hardware y software por no haber ingresado aún a la era del diseño asistido. En el área específica del Diseño de Interiores, donde gran parte de las decisiones del diseñador tienen que ver con las características sensibles del espacio a diseñar, las condiciones de transparencia, reflejos, efectos de la iluminación artificial, etc., los medios digitales de prefiguración tri y tetradimensional adquieren una importancia fundamental como instrumentos de simulación de todos estos aspectos del proyecto como realidad futura. Es en este sentido de instrumentos de simulación para proyectar, en el cual deben ser explotadas las nuevas tecnologías, procurando que su incorporación a la enseñanza del Diseño de Interiores no se limite a la inclusión de meras herramientas para realizar bonitas presentaciones como fin en sí mismas. El desafío requiere un repensamiento de los tiempos reales de cursado asignados a estos contenidos y de la relación de sincronización con las demás materias de la carrera en el proceso de formación de los futuros Diseñadores de Interiores.

La Publicidad del día como recurso articulado a la teoría

Ricardo Tescione

“Del dicho al hecho hay mucho trecho”, dice un antiguo refrán. Y como desde la teoría de la publicidad al aviso terminado existe igualmente una distancia considerable, el desafío de todos los días consiste en obtener una adecuada articulación entre lo uno y lo otro, particularmente con los alumnos de primer año.

Según mi experiencia, el primer paso consiste en lograr que desde el comienzo el alumno deje de ser un receptor pasivo de mensajes, y adopte una actitud crítica hacia los mismos, aprendiendo a decodificar sus contenidos y confrontándolos con los conocimientos que ha ido adquiriendo; previamente, deberá inculcársele la noción de que no todo lo que se publica está bien ni cumple necesariamente con algún objetivo de comunicación relevante, como frecuentemente es posible constatar en los distintos medios.

A partir de esa constatación, el alumno es inducido a realizar, en un aviso que a su juicio presente problemas de comunicación, las modificaciones que crea necesarias a fin de disminuir o eliminar dichos problemas. Los trabajos realizados son luego analizados y debatidos en