

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

clase, lográndose en algunos casos resultados sorprendentes, teniendo en cuenta que se trata, las más de las veces, de alumnos que nunca antes habían tenido otro contacto con la publicidad como no fuera el de consumidores.

De esta y otras maneras, la publicidad del día, particularmente la de los medios gráficos, se constituye en un material sumamente útil que permite una adecuada integración de teoría y práctica, motivando al mismo tiempo al alumno a descubrir sus propias posibilidades.

El diseño del paisaje en la formación del Diseñador de Interiores

José Guillermo Torres

El diseño arquitectónico, el diseño de interiores y el diseño del paisaje se encuentran íntimamente ligados entre sí, formando una unidad, no sólo por una proximidad o imbricación física y espacial en el proyecto y en la concreción de éste, sino por una coexistencia conceptual en el interior del ser humano, en su mundo mental. Los volúmenes y los espacios que los conforman crean además contenidos vivenciales, son espacios significantes.

Las construcciones, desde sus orígenes - como se puede apreciar aún en las arquitecturas primitivas actuales- hasta el presente, son un recorte físico y cultural en el medio ambiente natural que las rodea. El hombre habita en la naturaleza, variando con el lugar y las épocas sólo el grado y la forma de su relación con la misma.

Los grandes cambios científicos y artísticos de comienzos del siglo XX, desde Einstein a Picasso, demostraron y establecieron la unidad y continuidad del espacio-tiempo, concepto que fue plasmado por medio del diseño en la arquitectura de los principales maestros del Movimiento Moderno, y esta unidad quedó instalada en la cultura del siglo XX.

El espacio en el cual se mueve el hombre a través del tiempo es un "continuum", que abarca desde la omnipresente naturaleza que lo rodea, hasta el recinto más íntimo de una construcción para habitar. Desde los reducidos patios de las casas romanas -que circunscribían un espacio y lo poblaban con plantas frutales, aromáticas y de flor- hasta los más ambiciosos planeamientos del paisaje en la actualidad, el hombre ha venido acondicionando su hábitat con diseños que incorporan el «material verde» - las plantas- afuera y adentro de los espacios habitables, de manera tal que se puede afirmar sin lugar a dudas la íntima ligazón con la arquitectura a la que se alude más arriba.

La arquitectura y el diseño de interiores traducen significados existenciales a formas espaciales, o sea

lugares, recorridos y áreas. Pero el diseño del paisaje, y también la decoración de interiores con plantas, poseen una característica propia y única, que los hace esencialmente diferentes a la arquitectura y también, aunque en menor medida, al diseño de interiores: su permanente cambio, crecimiento y mutación según el paso del tiempo y el ciclo de las estaciones. El diseño del paisaje es proyectar para un permanente devenir. La arquitectura y los interiores de ésta pueden cambiar levemente por acción del tiempo, o por modificaciones que les va realizando el hombre, pero en sí mismas son esencialmente fijas e inmutables, mientras que un paisaje -natural o creado- lleva en sí mismo el cambio como cualidad intrínseca.

Por lo tanto, diseñar una decoración interior con plantas o proyectar con material verde el paisaje que acompaña a la arquitectura, implica tener en cuenta básica y permanentemente que el material con que se trabaja es vivo y continuamente cambiante, que crece de año en año, que varía según las estaciones del año, que puede enfermar y aún morir.

Por todo esto es que más allá de las cualidades estéticas o funcionales del diseño en general, el diseño de un paisaje es una aproximación diferente a la realidad del ser humano y a sus necesidades, ya que éste es también permanentemente cambiante. El ser humano es, como expresó Heidegger, ser en el tiempo; el hombre desenvuelve su vida inmerso en el tiempo.

El diseño del paisaje requiere contar con el tiempo, le recuerda al hombre que existe en el devenir temporal, y suma una dimensión existencial que no poseen el diseño arquitectónico o de interiores. A los significados de lugar, recorrido y área, agrega un nuevo significado existencial traducido en formas espaciales, estructurando concretamente el ambiente humano en su paso y permanencia en el tiempo. El tiempo como "cuarta dimensión" se concreta existencialmente en un diseño. Diseñar un paisaje es diseñar el tiempo de un espacio.

Para poder realizar seriamente y con éxito el diseño de un paisaje, no sólo se debe saber manejar bien todas las variables del diseño y sus significados, sino que es imprescindible el conocimiento de la "materia prima" propia de esta disciplina, el material vegetal - árboles, arbustos, herbáceas, florales, etc.

También es necesario tener un adecuado conocimiento de la biología y la sanidad vegetal, de los suelos, del asoleamiento y la insolación, del agua, del clima y la temperatura. Estos son los "materiales" con que se compone y trabaja en el diseño del paisaje, todos los cuales están afectados por el "coeficiente tiempo", ya que varían hora a hora (caso de la luz) de año en año y de estación a estación (caso de las plantas) o de tiempo en tiempo (caso del clima y de los suelos). Tanto la "materia prima" -las plantas- como muchos de los otros materiales son o contienen seres vivos, por lo que el cambio, crecimiento y muerte son factores constantes que se hallan inevitablemente y deben ser tenidos en cuenta para el diseño.