UNIVERSIDAD DE BELGRANO

Las tesinas de Belgrano

Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Carrera Licenciatura en Diseño de Interiores

Rupturas y expresión en diseño
de interiores

N° 470 María Lorenza Lazarte Rambeaud

Tutora: Gabriela Trotta

Departamento de Investigaciones
2010

Universidad de Belgrano
Zabala 1837 (C1426DQ6)
Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina
Tel.: 011-4788-5400 int. 2533
e-mail: invest@ub.edu.ar
url: http://www.ub.edu.ar/investigaciones

Índice

Introducción 5

Metodología 6

Marco teórico:
Acerca del aprendizaje y el estructuralismo 6
Estructuralismo en la lingüística 7
Analogía entre el lenguaje verbal y Diseño de Interiores 7
Sintaxis 7
Ejemplo de ruptura en sintaxis 8
La apariencia de las cosas 8
La esencia de las cosas 9
Concepto de metáfora 9

Análisis de casos:
Introducción a los análisis de casos 10
Del mundo de la objetualidad: 10
Albus Volker: “Down Light”
Gruppo Strum: “Patrone”
John Brauer: “Mesa Ilusión”
DroogDesign: “El diseño desde la metáfora” 11

Marcel Wanders: 13
Del mundo de la objetualidad 14
Mandarina Duck 15
Villa Moda 16
Kameha Grand 19
Conclusión 21

IppolitoFleitz Group: 22
Waku Waku 23
Belfry 25
Bella Italia Weine 28
Conclusión 30

RosselaJardini y Moschino: 31
MaisonMoschino 32
Conclusión 34

Fabio Novembre: 35
Del mundo de la objetualidad 36
Bludisco Lodi 38
Shu Café 39
Conclusión 40

Los hermanos Campana 41
Del mundo de la objetualidad 42
Camper 44
Campanas foreCosentino 46
Conclusión 47

Conclusión 48

Bibliografía 38

Introducción

A través de la incorporación de conocimientos, el hombre enriquece su comprensión del mundo que lo rodea.

Frente a cualquier estímulo nuevo lo primero que hace es buscar asociaciones con lo conocido.

Es motivo de esta investigación, **mi interés** como Diseñadora de Interiores por comprender qué sucede cuando el Diseño de Interiores opta por romper con las estructuras u organizaciones dentro del espacio ygenera estímulos perceptuales de manera no convencional, **alejándose de lo habitual para acercarse a una dimensión intelectual**.

Esta búsqueda se orienta hacia la **comprensión de las variables comunes** en los ejemplos de **Diseño de Interiores**, donde se propone la ruptura con el universo de conceptos conocidos para ofrecer **una experiencia totalmente nueva**.

Dicha experiencia no desde la relación con el pasado, sino desde la vivencia de un presente con una **reformulación cargada de estímulos** provenientes de distintos mundos que enriquecen el Diseño de Interiores.

"Saber decodificar ya no tiene importancia, simplemente, el lenguaje no es un código al que asignar significados (que esto significa esto). El placer reside en reconocer algo como lenguaje (esto ES)."[1]

[1] Eisenman Peter. ¨The end of the classical: the end of the beginning, the end of the end.¨ Perspecta. 1984

Metodología

Es necesario establecer un marco teórico para poder abordar la hipótesis del presente trabajo de investigación, cuya estructura pretende facilitar la comprensión de los temas de interés.

En tal sentido, a través de este trabajo se ahondará en distintos caminos tomados por Diseñadores en la búsqueda una ruptura con lo habitual. Cuando se incorporan conceptos y/o estructuras nuevas a las propuestas de Diseño.

Finalmente mi curiosidad radica en cómo el observador, recibe y experimenta el Diseño y lo incorpora en su universo de conceptos y significados.

Podríamos decir que a través de ***"una experiencia vivencial y perceptual nueva"*** propuesta por el Diseñador, se obtiene un resultado enriquecedor del intelecto y los sentidos del destinatario.

A manera de introducción, se tomó como referente el **estructuralismo en la literatura**, que permite establecer cierta analogía con los casos descriptos dentro del Diseño de Interiores.

Para el desarrollo de este trabajo de investigación se consideró necesario abordar en una primera instancia, el análisis de **objetos de diseño** que en sí mismo proponen **la ruptura con la idea** que tenemos sobre ellos, para finalmente profundizar en ejemplos de **Diseños de Interiores y Arquitectura** que podríamos enrolar dentro de la misma postura conceptual.

Dicho abordaje permitirá arribar a **conclusiones** que son finalmente el objetivo de este trabajo. Pudiendo así construir cierto conocimiento acerca de una mirada fundamentalmente basada en el **significado** dentro del **Diseño de Interiores**.

Acerca del aprendizaje y el estructuralismo

Nuestra capacidad de comprender y aprender permite que el hombre incorpore conocimientos, conceptos, día a día, sin embargo es la relación de los conocimientos con el contexto lo que hace que un concepto quede en nuestra memoria con su significado.

El proceso de **aprendizaje** es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. En cualquier caso, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional.

Culturalmente en cada etapa vamos aprendiendo estos códigos como verdades universales, pero éstos son una construcción social.

El hombre está tan acostumbrado a encontrarle una palabra a cada sensación, a cada objeto, a cada situación que simplemente vemos y no observamos, vemos lo que la apariencia de la realidad nos quiere decir pero no observamos lo que la realidad interior nos quiere transmitir.

El comportamiento que el hombre adopta ante estas situaciones se da mediante las **estructuras** que fue incorporando durante sus años, las estructuras están en todas las ramas, desde cómo trabajamos hasta en la matemática.

El significado de **estructuralismo** es que todo está ligado con una estructura, si una parte se altera, todo se ve afectado. Para poder identificar el todo debe modificarse una parte de la estructura. Según la teoría del estructuralismo el valor de cada elemento se define por oposición o diferenciación con los demás elementos.

Tomaremos como ejemplo el color ROJO, no sabemos lo que rojo es por el valor intrínseco de la palabra, sino porque sabemos que no es lila, ni naranja ni azul.

Estructuralismo en la lingüística

El estructuralismo en la lingüística busca la disciplina, el orden y la jerarquía.

La corriente estructuralista se ve afectada por el lingüista Ferdinand Sassaure (Ginebra, Suiza, 1857) en su escrito ¨Curso de lingüística general¨, publicado por sus alumnos. En este escrito separa el lenguaje en:

- Lengua: sistema de signos
- Habla: manifestación particular de ese sistema en un acto de comunicación

De este modo también está separando lo que es social (la lengua-sistema de signos) de lo que es individual (habla-particular) y lo que es esencial (lengua) de lo que es accesorio (habla).

Saussure defendió que el lenguaje es un sistema formal basado en la diferenciación de los elementos que lo constituyen. Este sistema fue posteriormente llamado ¨**estructura**¨

La **lengua** es lo que las personas registramos por la información dada, es un registro de lo aprehendido, no podemos modificarlo, en cambio el habla es individual y voluntaria y cada persona lo hace a su manera

El **signo** lingüístico es definido como una entidad psíquica que tiene dos caras que se necesitan la una a la otra:

- Significante: el habla, imagen acústica
- Significado: concepto mental al que corresponde la imagen acústica.

Analogía entre el lenguaje verbal y Diseño de Interiores

Las formas y sus cualidades comprenden el **lenguaje del Diseño**, se comportan al igual que en la lengua en sus valor de signo y significados.

Al diseñar estamos trasmitiendo de otra manera la relación entre lo que es lengua y el habla.

Como Diseñadores utilizamos un sistema de signos (lengua-significado) y tenemos un receptor que según un estímulo visual –que sería acústico en el habla– va a interpretar nuestro Diseño.

Como Sassaure decía el significado es uno sólo pero la interpretación de eso mismo según cada persona va a variar porque al ser una construcción social el mensaje va a estar condicionado por la misma.

Volviendo al ejemplo del color rojo, en un momento de nuestra vida alguien nos dijo que “eso” que nos mostraban era rojo, en ese preciso momento se genera la conexión arbitraria entre significado y significante (entre el concepto mental y la imagen acústica).

Esto significa que los signos adquieren su función (contenedores de significado) en la práctica social y el intercambio humano.

“El hombre es la medida de todas las cosas, de las que son en cuanto que son, de las que no son en cuanto que no son.”[2]

Sintaxis

Así como los signos llevan implícito un significado, en el lenguaje es necesaria la **sintaxis** entre las distintas partes (ordenamiento-estructura) para la **construcción de un mensaje**.

---

[2]. Protágoras. De su obra perdida ¨Los discursos demoledores¨, citada por Platón.

La **sintaxis** es la parte de la gramática que estudia las reglas que gobiernan la combinatoria de constituyentes sintácticos y la formación de unidades superiores a estos, como los **sintagmas** y oraciones gramaticales. La sintaxis, por tanto, estudia las formas en que se combinan las palabras, así como **las relaciones sintagmáticas y paradigmáticas** existentes entre ellas.

Sin embargo también existen los **hipérbatos**, estos son figuras literarias que consisten en **trastocar o desordenar el orden natural sintáctico de la oración**. En consecuencia de los hipérbatos se produce una **extrema dislocación sintáctica** denominadasínquisis.

Cuando alguien hace uso de estos métodos provoca sorpresa, al desordenar las palabras, al cambiar su orden correcto, descoloca al lector, genera duda, la comprensión no es tan clara, provocando una **ruptura** dentro de lo cotidiano, ya que no responde a la sintaxis.

Será parte de este estudio tratar de encontrar cuáles serían las intervenciones sintácticas dentro del Diseño y de qué manera se produce **la sínquisis en el Diseño de Interiores**.

Ejemplo de rutpura en sintaxis

Tomaremos como ejemplo de lo dicho en el párrafo precedente, un pequeño cuento escrito por **Julio Cortázar: "Por escrito gallina una"** del libro **"La vuelta al día en 80 mundos"**.

"Con lo que pasa es nosotras exaltante. Rápidamente del posesionadas mundo estamos hurra. Era un inofensivo aparentemente cohete lanzado Cañaveral americanos Cabo por los desde. Razones se desconocidas por órbita de la desvió, y probablemente algo al rozar invisible la tierra devolvió a. Cresta nos cayó en la plaf, y mutación golpe entramos de. Rápidamente la multiplicar aprendiendo de tabla estamos, dotadas muy literatura para la somos de historia, química menos un poco, desastre ahora hasta deportes, no importa pero: de será gallinas cosmos el carajo qué."

Julio Cortázar

Como podemos apreciar, el cuento de Cortázar utiliza la ruptura de la sintaxis como estrategia para provocar el desconcierto en el lector, proponiendo así una manera no convencional de narrar.

De manera natural, el cerebro hace una reconstrucción lógica del mensaje durante la lectura.

La apariencia de las cosas

Dejaremos de lado el tema de la lengua para poder indagar en temas relacionados a las **formas y leyes morfológicas**.

Como mencionamos en la introducción, con el ejemplo del color rojo, la mente se encuentra constantemente incorporando información a través de las situaciones que vivimos. El aprendizaje que quedara registrado se verá afectado por la relación forma-experiencia dada en ese instante, es decir, al conocer una forma en un determinado momento, nuestro registro de información estará relacionando la forma con el contexto y la manera en la cual se presentó.

Veamos entonces qué sucede cuando el **lenguaje** está compuesto por **formas** en lugar de palabras y **leyes que las ordenan o estructuran**.

Si profundizamos en la definición de la palabra forma, descubrimos el concepto de **apariencia**.

Definición de **apariencia** según enciclopedia:

1. Aspecto exterior de una persona o cosa.
2. Verosimilitud, probabilidad.
3. Cosa que aparece y no es. Sinónimo: ***forma***

Immanuel Kant (filósofo y geógrafo alemán nacido en 1804) habla del **fenómeno**, significando este el aspecto que las cosas ofrecen ante nuestros sentidos en el primer contacto que tenemos ante ellas, esto se denomina **experiencia**. Y enfatiza el concepto que habíamos mencionado en la estructura donde nuevamente sirve de ejemplo el color rojo, que indica que al momento de conocer algo nuevo estamos generando una experiencia.

Sin embargo detrás del fenómeno puede existir una estructura interna que no se percibe quizá en el primer momento por estar viviendo la experiencia directa con la forma visible

"Tal como me parecen las cosas, tales son para mí, tal como te parecen las cosas, tales son para ti. Pues tú eres hombre y yo también."[3]

La esencia de las cosas

En contraposición Kant nombra la **esencia** de las cosas bajo el término de **noúmeno**, significando la esencia no la apariencia, el mundo como existe independientemente de nuestra experiencia personal, y la denomina como"la cosa en sí misma."

El concepto de **forma** en los últimos años se asocia a la apariencia de las cosas, el contorno, la silueta. Sin embargo como Josep Maria Montaner expresa en su libro ¨Las formas del siglo XX¨: ***"(…) la concepción que se adopta como seminal es la de la forma entendida como estructura esencial e interna, como construcción del espacio de la materia. Desde esta concepción, forma y contenido tienden a coincidir. El término estructura sería el puente que anudaría los diversos significados de la forma."***[4]

Incluso **Aristóteles** hablaba de la **forma** como sustancia y como componente necesario. Entendida como la acción y la energía, como el propósito y el elemento activo de la existencia del objeto.

Tomaremos éste concepto de **forma**, dado que resulta funcional al desarrollo de este trabajo de investigación, en tanto nos permite descubrir *"la idea deestructura en el diseño"*, no aquello que definimos como las partes, sino aquello que conforma la totalidad del mensaje.

Establecemos entonces que si bien necesitamos entender las partes, el interés principal de este trabajo es ahondar en la estructura interna del Diseño.

Concepto de metáfora

Es importante entender el término metáfora ya que este es utilizado como recurso en los análisis de casos elegidos.

Consiste en el uso de una expresión con un significado distinto o en contexto diferente al habitual. Establece una relación de identidad total entre dos seres, reflexiones o conceptos, de tal forma que para referirse a uno de los elementos de la metáfora se organiza el nombre de otro. Significa comparar dos elementos sin ocupar nexos.

La palabra metáfora proviene del concepto latino *metaphora*, y éste a su vez de un término griego que significa "traslación". Se trata de la aplicación de una palabra o de una expresión sobre un concepto o un objeto, al cual no lo denota en forma literal, con la intención de sugerir una comparación con otro concepto u objeto y facilitar su comprensión.

[3] Protágoras. De su obra perdida ¨Los discursos demoledores¨, citada por Platón por medio de Socrátes en el Teeteto.
[4] Montaner Josep Maria, "Las formas del siglo XX". GG. Barcelona 2002

Introducción a los análisis de casos

Es el objetivo de este trabajo de investigación profundizar en aquellos ejemplos de Diseño de Interiores donde la **metáfora** es la generadora de una idea, construida a partir de la búsqueda de la ruptura.

A través de este interés por lo diferente, se podría generar una analogía con la comunicación lingüística donde se produce el noúmeno, obteniendo en la rama del diseño de interiores, un objeto o un espacio inquietante disparador de la sorpresa en el observador, donde es inevitable el quiebre o la desestabilización de los conceptos adquiridos hasta el momento.

Como fue mencionado anteriormente, existen distintas variables en el Diseño de Interiores, pero son de nuestro particular interés los ejemplos que el significado transciende considerablemente la variable función para dar como resultado la **ruptura**.

Se tomarán primero unos ejemplos de objetualidad donde claramente se ve la **ruptura** con lo cotidiano, para luego ahondar en ejemplos de Diseño de Interiores.

Del mundo de la objetualidad

"Down light"
AlbusVolker. 2004

En el ejemplo que vemos en la imagen se ve claramente como si existe un concepto de lámpara donde hay un ordenamiento de las partes que componen al objeto, el diseñador reformula ese **ordenamiento** desplazando el elemento lumínico hacia la base generando así una **ruptura** con el concepto de lámpara de pie.

"Patrone"
GruppoStrum

¿Hay algo más relajante que tirarse sobre un césped a descansar?

El GruppoStrum realiza un asiento meramente conceptual simulando ser césped, donde la **ruptura** se encuentra en el uso de la **escala** aumentada de manera tal que nos sentimos sumergidos en un gran prado.

"Mesa Ilusión"
John Brauer

El interés en este diseño no sólo está dado por el **material** sino también por el **concepto**.

A través acrílico plegado, de gran resistencia se crea esta sensación de ilusión, de inmaterialidad, que juega con el concepto del mantel sobre la mesa, siendo ésta un mantel que flota sobre una mesa que no existe.

"El diseño desde la metáfora"

DroogDesign

"El diseño desde la metáfora"

Este es el concepto que utiliza ***DroogDesign*** a la hora de diseñar y plantear sus ideas. Piensan el objeto desde sí mismo, no desde el usuario.

Stickylamp"
Chris Kabel. 2002

Estas lámparas vienen con un adhesivo que permite darle diferentes ubicaciones, tanto en la pared, piso, techo o muebles.

La **ruptura** aquí se verifica en la reformulación nuevamente del concepto de lámpara, donde se han eliminado prácticamente todos los **elementos componentes** quedando solamente los esenciales.

Es de vital importancia para el resultado final el diálogo que establece el objeto con los elementos que se convertirán en su estructura de soporte.

"Tree-trunk bench"
JugenBey. 1999

Utilizar un tronco como asiento en un entorno natural es muy común, sin embargo, colocar a un tronco elementos estilísticos como los respaldos que se ven en el objeto diseñado por *Jurgen Bey*, genera una asociación con la **idea** de asiento que sorprende al espectador, provocando en su mente un cruce entre la naturaleza y la historia.

Un **quiebre** muy claro entre lo que es el objeto y su uso.

Ragchair"
Tejo Remi. 1991

Con una clara **ironía**, aquí el diseñador trabaja a manera de **rescatela idea de esa silla** donde solemos acumular nuestra ropa, generalmente en el dormitorio o el cuarto de vestir. En cuyo caso alteramos el uso del objeto.

El concepto de diseño en este objeto, es que el usuario pueda utilizar sus prendas viejas para diseñar su propio asiento, generando así modelos únicos para cada usuario.

"El diseño desde la metáfora"

"Chest of drawers"
TejoRemi. 1991

Nada más lejano al concepto de cómoda que este diseño donde se rompe con todas las imágenes que uno tiene sobre la misma.

En este objeto, el diseñador vuelve a reformular el **orden/estructura** del objeto cómoda para **inquietar** por completo la mente del observador.

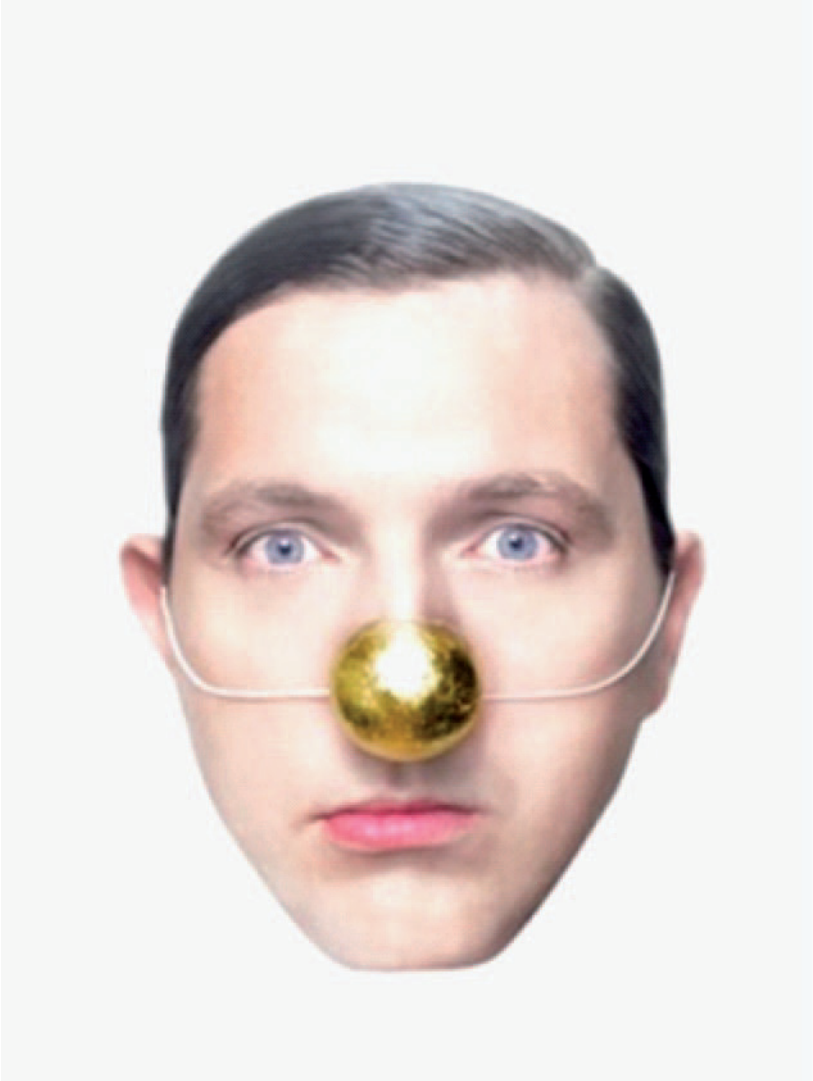
Es a través de lo conceptual donde nace la inspiración: cajones que parecieran caerse y que sólo se mantienen por un elemento que los sujeta, obteniendo así la posibilidad de múltiples combinaciones también en este caso para cada usuario.

Marcel Wanders

Introducción

"Soy una especie de amateur, y los amateurs no están muy seguros de las cosas, por eso investigan y aportan nuevas ideas que los expertos pueden dejar pasar. Trabajo con la durabilidad en el diseño, productos que permanecerán como nuevos a lo largo del tiempo. Tengo un especial respeto por las personas y por el mundo, y creo que este respeto es la base del buen diseño."[5]

Marcel Wanders



[5] Wanders sobre Wanders, biografía. Picassomio

Del mundo de la objetualidad

"Sky Garden"

"En mi antigua casa tenía un fabuloso techo antiguo de escayola decorado, lo llamaba mi ¨skygarden¨ (…). Me encantaba tanto que al momento de mudarme no podía dejarlo. Tomé mis herramientas y lo robé del techo. Esta fabulosa pieza está ahora secretamente oculta dentro de una esfera minimalista en el corazón de mi nueva casa."[6]

Una combinación de contemporaneidad con historia, el hecho de capturar dentro de una semiesfera un techo de escayola antiguo que tenía maravillado a Wanders, **resignifica** al objeto y lo saca de su lectura habitual.

"B.L.O"

La **ironía** de tomar la forma de un objeto que pertenece a la historia como elemento para iluminar y **resignificarlo** como objeto de diseño contemporáneo.

La idea de utilizar la ironía como herramienta de diseño se enfatiza aún más cuando para prender o apagar la luz, debemos soplar "la vela".

La carga de significado que le adhiere al objeto la historia, lo coloca en la mente del observador asociado a interpretaciones afectivas.

6. Wanders Marcel. www.marcelwanders.com

Mandarina Duck

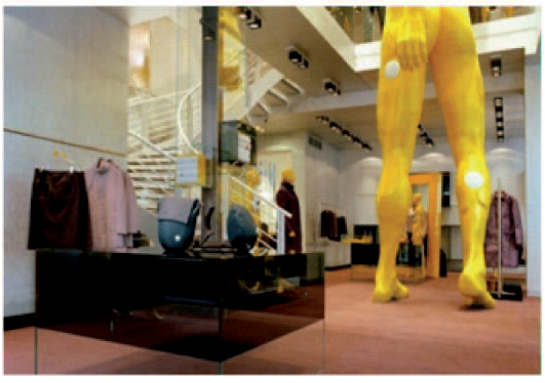
En esta imagen claramente se ve idea de **fantasía**, donde se presenta al local en un mundo de **sueños**.

En el exterior y en el interior podemos observar un espacio simple, una caja blanca donde son los maniquíes los que dan un color amarillo brillante.

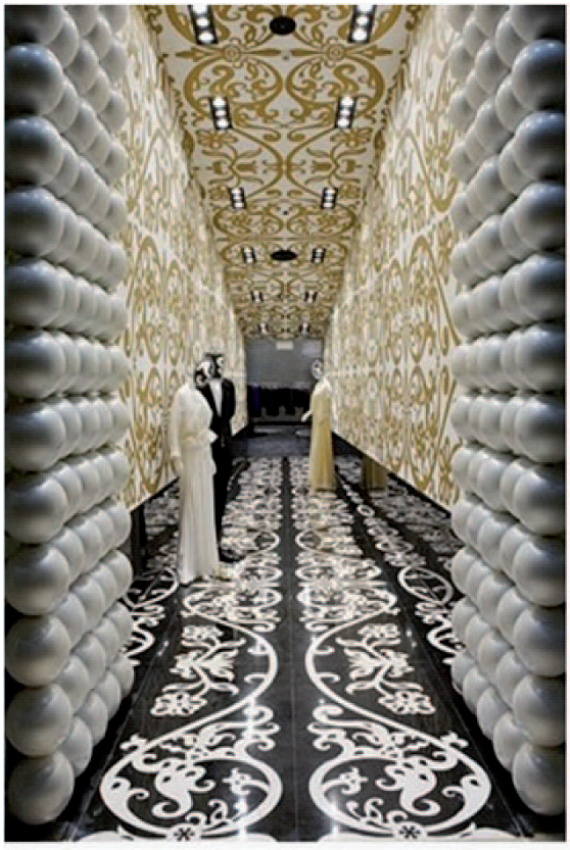
Los materiales utilizados enfatizan la idea de una caja sencilla. La exhibición de la ropa está dada de una manera convencional.

Tanto los materiales, como la iluminación, los propios productos, las texturas, son los encargados de **enfatizar la escultura central**, la cual no sólo sorprende por su ubicación, sino que al llevarla a una **escala monumental** y al hacerla atravesar los dos pisos provoca la **desestabilización** por parte del observador.

No sólo por tu tamaño sino por el hecho de usar un injerto en un local, algo proveniente del mundo del arte al Diseño de Interiores.



Villa Moda
Bahrain-2008



Sin saber si uno está en un local de ropa o en un **set para una película** este diseño de Wanders trabaja en un espacio donde son las formas, los materiales, las texturas, son lo que le da sentido a la idea.

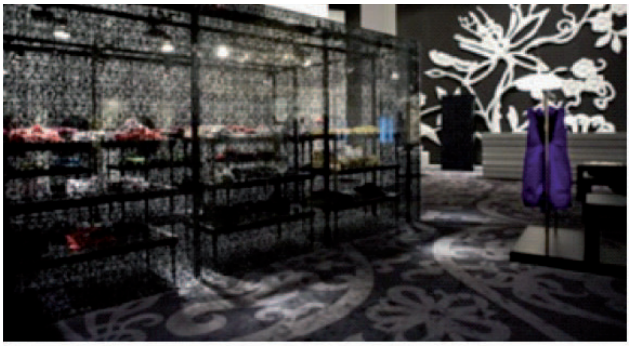
La caja arquitectónica parece no notarse ante tanta información visual, los sentidos intentar unir y entender qué es cada cosa y por qué.

El tratamiento organizativo del espacio es sencillo, sin dificultades pero al recibir tanto estímulo visual pareciera ser confuso.

Maneja la **escala** como factor fundamental en los objetos sueltos, como lo es esta lámpara enorme que cuelga sobre tres maniquíes, los cuales nunca están colocados de manera convencional, sino que incluso hay maniquíes que están colocados intencionalmente frente a un espejo, observando sus prendas más bellas. Una manera diferente y sumamente interesante de mostrar su vestimenta, siendo lo que los clientes hacen.

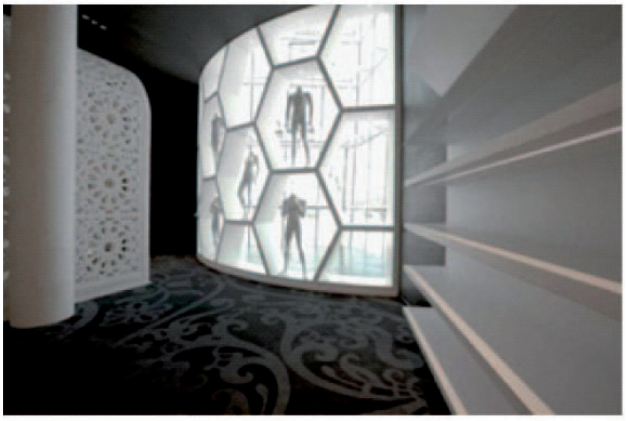
Villa Moda

Calados, transparencias, maniquíes, iluminación, son los elementos elegidos por Wanders para darle diseño a este espacio.



Trabaja los colores blanco y negro para que sea la ropa lo que genere contraste con el espacio.

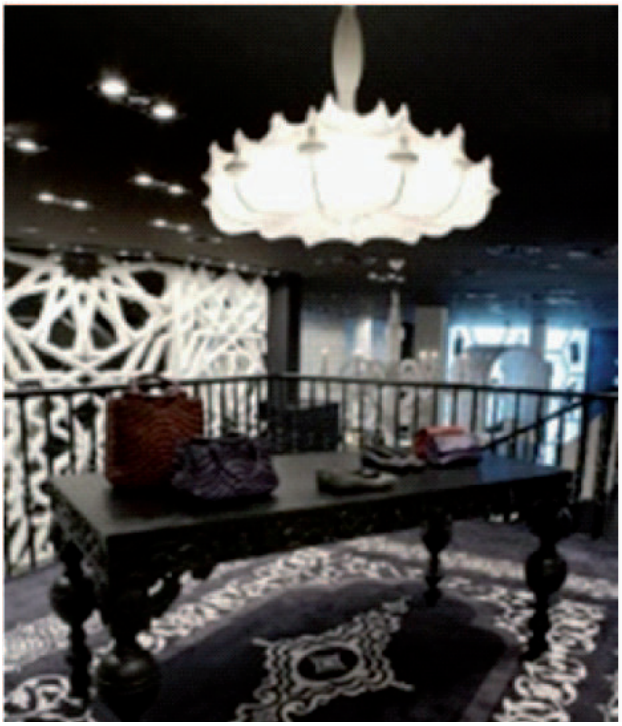
Sin embargo al estar trabajando con calados y cuerpos se genera un interesante contraste en las paredes, donde todo parece competir por igual.



Las alfombras, las paredes, las lámparas, todo con el mismo lenguaje visual: flores.

Una mezcla de historia con contemporaneidad.

Villa Moda



Kameha Grand

El hotel Kameha Grand provoca la misma sensación que el local Villa Moda, ya que uno no sabe si está en un **lugar real** o si lo trasladaron al set de una película de Tim Burton, donde nada es real, donde todo es magnífico y perfecto.

Una de las ideas de este hotel es que el usuario vea mucha transparencia, el ingreso de luz a través de los grandes ventanales, sin embargo teniendo tanta transparencia logran generar un espacio donde la persona se sienta segura y tranquila. Como se define en su página, el Kameha Grand es ***"Un oasis de paz y un lugar para el individualismo."***[7]

Individualismo porque cada espacio, cada habitación, es una **pieza única**, donde cada usuario puede elegir en que sector estar.

Existen dentro del hotel múltiples relatos enriquecidos por formas, colores, texturas, etc, que obligan al observador a detenerse y tratar de decodificar cuál es la narrativa de cada uno de ellos.

[7] Hotel Kameha Grand. www.kamehagrand.com

Kameha Grand

Un elemento fundamental y el generador de ruptura en la resolución de este espacio es la **escala**, se toman objetos y formas pertenecientes a otro mundo y se las traslada a este nuevo universo.

Los **colores** vibrantes, brillos, el cristal reflejante y particionado, las formas, la iluminación, las texturas, todo forman parte de un conjunto que forman la totalidad del espacio, un espacio que pareciera de juguete.

No hay duda de que el **mobiliario** fue elegido particularmente para esto, bandejas que son mesas sujetadas por cerditos negros; mesas de té con formas de copa; sillas repletas de texturas; sillones rojos circulares, todo hacen de este hotel un espacio **único** y **maravilloso**.

Conclusión

"Una pieza de diseño es algo muy especial que cambia la manera de sentir la vida."[8]

Marcel Wanders

Marcel Wanders genera en cada espacio un lugar único e irrepetible, situación que sucede gracias a la utilización de diversos materiales, texturas, mobiliario, el manejo de la escala y sobre todo ideas conceptuales para cada espacio.

Es a través de la **metáfora** y lo conceptual que logra que el observador se sienta en un lugar totalmente nuevo, nunca antes visto.

[8] Wanders Marcel para Magazine REM ¨Kameha Grand Hotel¨

IppolitoFleitzGroup

Introducción

"Somos arquitectos de identidad. Trabajamos al unísono con nuestros clientes para desarrollar la arquitectura, los productos y la comunicación que forman parte de un todo y, sin embargo distintivo en su propio derecho."[9]

IppolitoFleitzGroup

[9] IppolitoFleitzGroup en la presentación de su trabajo.

Waku Waku
Hamburgo, Alemania 2008

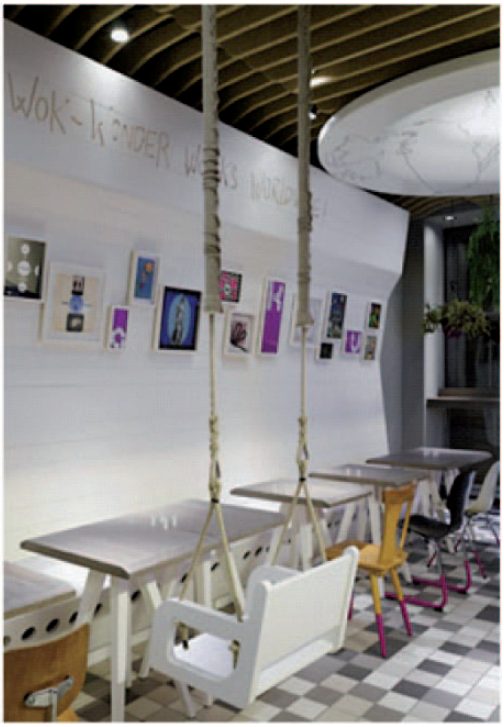
Esta propuesta es **innovadora** desde cualquier punto de vista, ya que éste tiene una visual sumamente limpia y prolija, un espacio cómodo y organizado, con interesantes resoluciones, diferente a lo que suele ser un lugar de ¨comida rápida¨.

La **caja arquitectónica** es angosta y larga, se trabaja un eje para el sector de las mesas que están todas sobre una línea rectora en el sector blanco cercano a la entrada, por lo contrario hacia otro lateral generan un lugar más privado que rompe con el blanco donde se trabaja un muro de aspecto de madera marrón, a éste se le calan sub-espacios donde se producen estos sectores confortables y privados. El sector de la comida está hacia un costado, ocupando gran parte del espacio.

El **espacio** es mayormente blanco, un blanco brillante reflejante de la limpieza y que enfatiza el color violeta de la marca.

Waku Waku

El **mobiliario** rompe con el concepto de utilizar un mismo modelo de asiento en cada sector, en este caso el diseñador opta por poner diversos modelos, incluso cuelga hamacas que inquietan desde su contextualización más lógica en una plaza o un patio familiar y las unificapintando parte de las patas de color violeta.



Para colocar los condimentos al alcance de la gente utilizan un mueble conceptual, una escalera a la cual le salen estantes para el apoyo de diversos elementos y que se apoya sobre las paredes.

En el cielorraso se colocan lámparas de forma circular donde parece estar dibujados diferentes mapas, hablando de la **diversidad** y **unificación** del lugar.

El **color** violeta de la marca es un recurso utilizado en cada definición del espacio, tenemos un muro donde se coloca el nombre del lugar; todas las sillas pintadas de violeta en el sector de las patas como detalle; la pared blanca donde se exhiben obras elegidas las cuales tienen en su mayoría una tonalidad de este color; la cocina; las tazas, vasos, todo con un mismo discurso.

Belfry
Tashkent, Uzbeskitán - 2009

El concepto de este diseño es el de una ¨caja de joyas¨. Se trabaja desde una caja arquitectónica que denota historia, se genera un espacio que como dice IppolitoFleitz ¨la habitación **no tiene fin**¨.

El grupo quiso conservar los elementos **históricos** tratándolos de una manera **contemporánea**.

El **espacio** es alargado y angosto, se enfatiza un eje a lo largo del espacio mediante el trabajo de la **luz**, una luminaria con forma de serpentina que atraviesa el espacio y le da continuidad, un recorrido que da la sensación de que nunca termina.

Este elemento le da continuidad a la visual pero de manera confusa, mezclándose con los reflejos de las paredes, de las mesas, de las joyas y de los espejos colocados estratégicamente para dar sensación de mayor longitud.

Belfry

Se trabaja con efectos de pieles, los muros se pintan de un color oscuro para luego colocarle una **malla** de acero inoxidable con diferentes profundidades para **engañar** la vista, provocando que el observador no sepa dónde empieza y donde termina una pared, el techo, el espacio en sí.

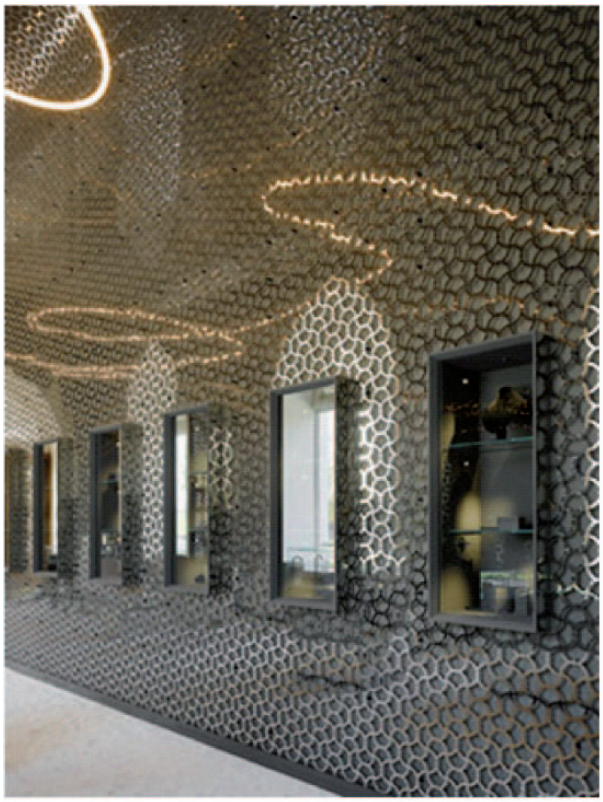
Es a través de la **materialidad** que se puede generar esta idea, gracias a su textura, maleabilidad, brillo y calado.

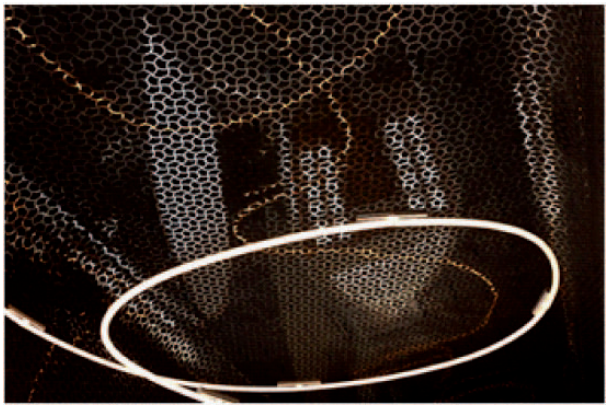
Para mostrar las **joyas** se utilizan vitrinas, algunas presentadas sobre mesas con cajas de vidrio, como grandes reliquias, y otras mediante calados en la pared, que enfatizar la idea de lo que si estoy viendo es otro espacio o si pertenece a un mismo lugar.

En este **espacio** donde los **límites se pierde**n, donde la materialidad se funde con las formas arquitectónicas, donde no se sabe si estoy viendo el reflejo de los materiales escogidos o si ésta es transparente y veo la habitación siguiente.

Belfry

Es a través del tratamiento de los límites, el uso de la luz como elemento de diseño y elemento inquietante, como conector y conductor; la materialidad que juega con la profundidad mediante la luz y los reflejos; las cajas de cristales mostrando las joyas, todos estos son **elementos** utilizados por el Diseñador que forman el conjunto de variantes que **rompen con el concepto de joyería** y llevan al espectador a sumergirse en un mundo donde todo, desde el objeto que se vende hasta el espacio está respondiendo a la **metáfora** de joya.





Bella Italia Weine
Alemania - 2007

Bella Italia Weine es un restaurante que intenta trasladar el espíritu italiano a Alemania.

El concepto que la marca busca, es el de un restaurante de barrio, con clima familiar.

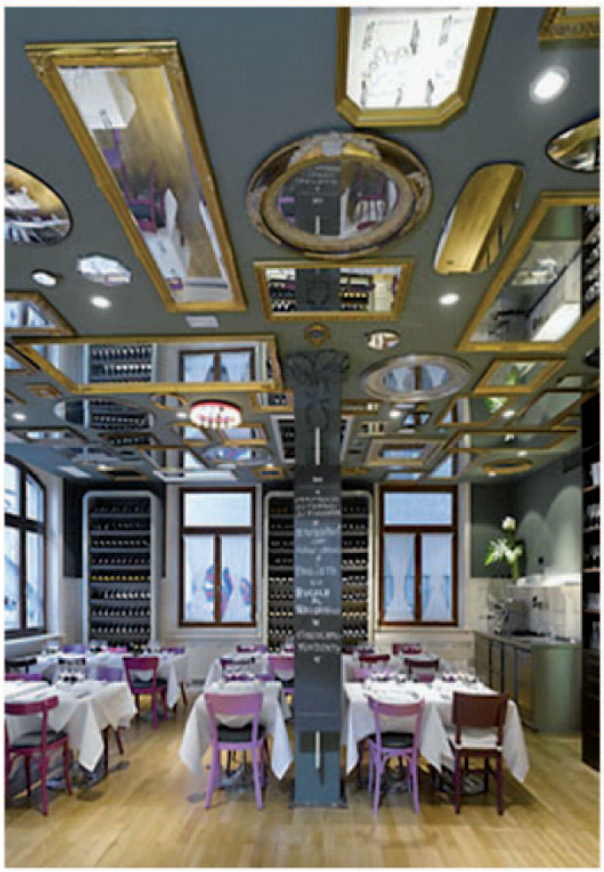
Los techos pintados de gris oscuro, las paredes grises y blancas, y un piso de madera tradicional, respetando la caja arquitectónica.

El **mobiliario** es sencillo y refleja la idea de simplicidad y están colocados de una manera tradicional.

El punto de **ruptura** que presenta este lugar no está dado mediante la organización espacial, envolventes o mobiliario.

Es a través de la reubicación de elementos sacados de contexto que se genera la sorpresa.

El Diseñador opta por colocar espejos enmarcados de diversas formas en el techo, generando **infinitasvisuales**, el usuario se encuentra en un lugar que le permite concentrar su atención en las diferentes vistas que recibe del espacio.



Bella Italia Weine

Coloca un elemento que habitualmente se encuentra sobre una pared como son los espejos antes mencionados, y los dispone por acumulación en el cielorraso, generando así la fragmentación y multiplicación del espacio además del desconcierto del observador.

En otro sector del restaurante se genera una situación igual de atractiva.

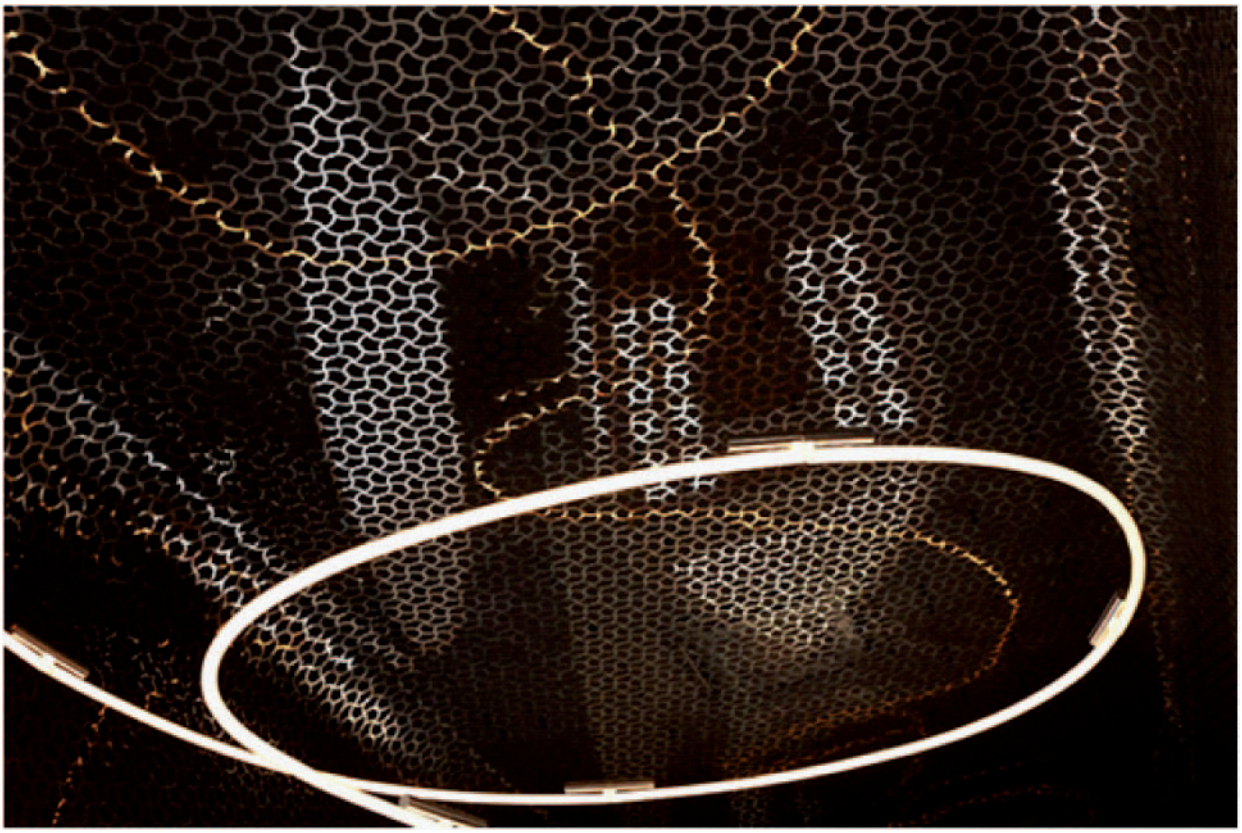
Sobre una mesa oval se agruparon distintas lámparas, en un lugar de una sola como sería lo habitual, perfectamente centrada para una iluminación puntual.

Un espacio con resoluciones totalmente **inesperadas** que brindan un resultado muy **interesante** e inquietante para el observador.

Conclusión

A través del análisis de las obras de ***IppolitoFleitzGroup***, no encontramos invariantes que nos permitan hablar de ¨diseño de autor¨, como rasgos característicos.

Para cada marca desarrolla un concepto diferente, lo que si podemos decir que es común en todos los casos es la **búsqueda de la sorpresa** generada a través de intervenciones **no convencionales** en la disposición de los elementos determinantes en el clima de Diseño de Interiores.



RossellaJardini y Moschino

MaisonMoschino

> ***"¿Qué sucede cuando usted entra en un sueño? O más bien ¿qué pasa cuando usted sueña dentro de otro sueño?, esa es la pregunta que nos planteamos en la quimérica MaisonMoschino, donde sensualmente se le añaden a los espacios un toque de fantasía en el interior."***[10]

Si bien MaisonMoschino es la única obra elegida para analizar de RossellaJardin y Moschino, se consideró de suficiente valor expresivo a los efectos de la búsqueda de este trabajo de investigación.

Una vez que entramos a la MaisonMoshino la consigna es dejarnos invadir los sentidos y transportarnos al mundo de los cuentos y de la fantasía. El recurso utilizado por RossellaJardini y Moschino es fundamentalmente la carga significativa de los objetos en los distintos espacios en clave escenográfica.

[10] MaisonMoschino, introducción a las habitaciones en su página web. www.maisonmoschino.com

MaisonMoschino

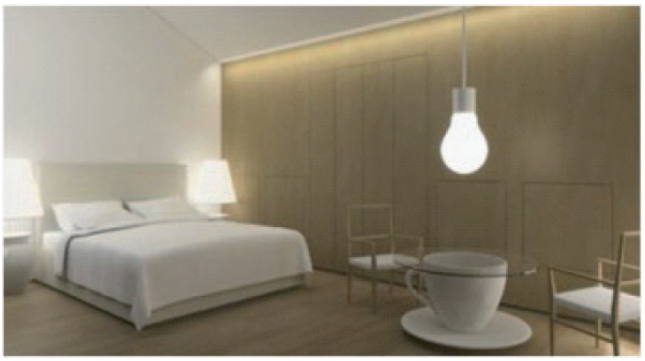
"Sleeping in a Ballgown"

Como si de habitar un **cuento** se tratara, en esta habitación lo que la diseñadora nos propone es la fantasía de dormir dentro de un vestido de gala, fusionando de manera **lúdica** el cabecero con la cama propiamente dicha, convirtiéndose de esta manera en el **elemento** con alta carga significativa y jugando con la idea de **escala**.

"Theforest"

En este caso la propuesta nos traslada imaginariamente a un bosque, donde el cabecero remite a los árboles y la lámpara es un búho, **objetos evocativos** de un **contexto** ubicados en otro totalmente diferente.

"Alice´sroom"



Nuevamente el recurso del **cambio de escala**, nos remite al cuento de **"Alicia en el país de las Maravillas"** y define la idea de esta habitación.

La mesa con forma de taza y un foco de luz de gran tamaño, vuelven a ambos los elementos de mayor expresión en este espacio.

MaisonMoschino

"Zzzzzzzzzzzzz"

Zzzzzzzz, expresión de dormir, en esta habitación se coloca **irónicamente** arriba de la cama muchas Z y una mosca volando entre ellas, ambos recursos evocativos del sueño.

El usuario a pesar de ausente está presente a través de estos elementos que todos asociamos con el sueño.

El famoso "cliché" de contar ovejitas para dormir trasciende las habitaciones y se hace presente nuevamente a través de la **ironía** en uno de los espacios dentro de un área pública, siempre en **clave escenográfica**, se reafirma la idea expresiva de la autora.

Conclusión

"El hilo común que conecta el planteamiento de diseño de las habitaciones es el cuento de hadas, porque dormir es tal vez soñar, y en los cuentos de hadas de los sueños se nos permite experimentar de primera mano las fábulas de un mundo de fantasía imaginario."

Es a través de la **metáfora** y la ironía que *RossellaJardini y Moschino* diseñan todas estas habitaciones, generando en cada una de ellas una idea diferente y particular, provocando en el observador una ruptura de sus conceptos, ya que permanentemente es trasladado a un mundo irreal.

Fabio Novembre

Introducción

"Uno sólo confía por conocimiento de un trabajo, y yo no tenía ninguna experiencia, o por amistad. Nunca había trabajado en un estudio de arquitectura. Pero la idea de poder construir mis ideas en tres dimensiones me hizo crecer. Y creer. Me hizo libre. Y me enseñó el esfuerzo que requiere ser libre. Y la necesidad de mantener la libertad, cuando la has conocido."[11]

[11] Fabio Novembre en la entrevista ¨Desbordante Novembre¨ del diario El país. 2006

Del mundo de la objetualidad

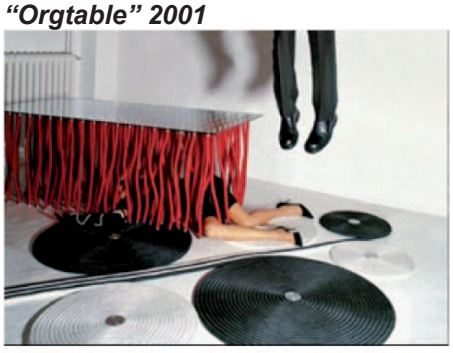
"Nemo" 2010

En este caso el diseño de un asiento con forma de rostro, nos sorprende cuando encontramos asociaciones a la idea de **máscara** o de **escultura**, que demuestran la **libertad** con que Fabio Novembre desarrolla sus diseños.

El objeto es capaz de generar en el espacio donde se encuentra, asociaciones con el **teatro**.

Este asiento con forma de rostro, oculta al usuario de un lado y lo revela completamente del otro. Finalmente su uso refuerza cualitativamente su significado. **¿Cuál es su uso finalmente?**

"Orgtable" 2001

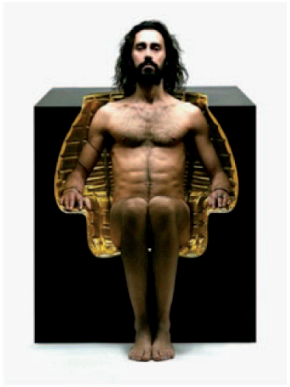


La lectura de una mesa, que pareciera estar sujeta mediante elementos flexibles como si se tratara de *"spaghettis"*, propone una **trasgresión** a la ley de gravedad, otra vez la **libertad** y la ruptura de la lógica, el uso del **absurdo**, son **invariantes en el lenguaje del diseñador**.

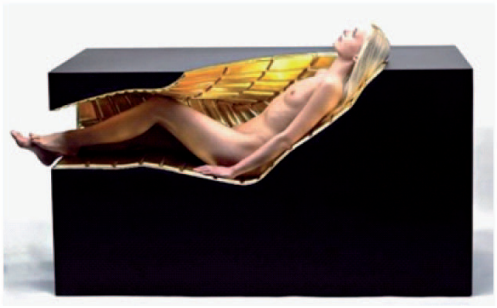
Del mundo de la objetualidad

"S.O.S chair" 2003

"S.O.S es el sofá de la soledad, un llanto por ayuda. En este archipiélago de soledad individual, donde el uso del espacio es un abuso de poder, S.O.S chair es una solución homeopática, una jaula dorada suspendida dentro de un volumen de color negro pesimista. S.O.S es la incapacidad de comunicar la condición existencial donde cada intento de amor queda encallado" [12]



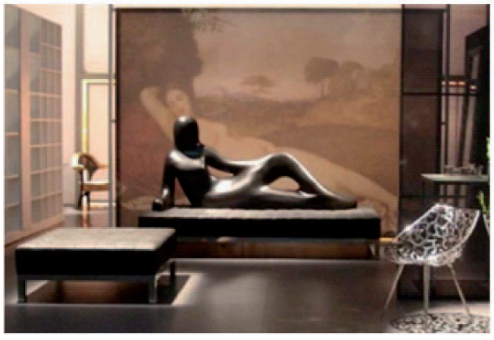
Las palabras de *Fabio Novembre* encierran todo el concepto sobre este objeto.



"Divina" 2008

Una de las partes del objeto (el respaldo), es depositaria de la carga significativa, donde la figura humana nuevamente presente es uno de los elementos recurrentes en el lenguaje de Fabio Novembre.

El usuario del objeto es intimidado a la hora de hacer uso del mismo.



[12] Fabio Novembre en la entrevista de Big Creative Industries. MatteaPantter. 2009

Bludisco Lodi
1996

Respondiendo a la estética nocturna, este lugar diseñado por *Fabio Novembre* pareciera ser sacado de una película de **ciencia ficción**.

El **lenguaje expresivo** evoca permanentemente formas que no son reconocibles como pertenecientes a lo “terrestre”.

El alejamiento de una lectura clara de los **materiales** que conforman los objetos y el espacio refuerzan la idea de **no pertenencia al mundo de lo conocido**.

El equipamiento, el tratamiento de los límites, el uso del color, etc, hacen que este lugar sea considerado como un espacio que **rompe** con lo cotidiano y sorprende al **observador** atacando todos los sentidos y transportándolo a otra dimensión.

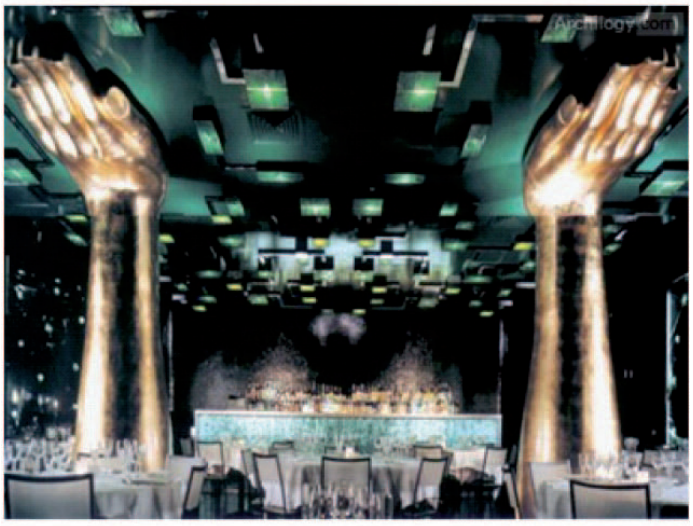
Shu Café
Milán 1999

En este lujoso café, los elementos **inquietantes** son dos columnas resueltas en forma de **brazos de gran escala** que enmarcan visualmente la barra de tragos y parecieran sujetar el techo, como si de un gigante oculto se tratara.

El espacio totalmente oscuro se somete al protagonismo de estos dos brazos.

El equipamiento acompaña silenciosamente y resuelve la función sin más pretensiones.

Podemos decir que el techo y la iluminación en color verde, colaboran con el efecto escenográfico buscado logrando así un resultado muy interesante.



Conclusión

"Cuando tomo una decisión, las otras aparecen solas, siguen a la idea inicial. Todo fluye. Como el agua."[13]

"Para mí, el proceso creativo es ser yo mismo. Mis trabajos no son más que espejos de mi vida."[14]

En estas palabras *Fabio Novembre* reafirma su **libertad** a la hora de diseñar, donde no se limita y utiliza cualquier recurso exportado de distintos mundos, (el del teatro, la escultura, la psicología, la ciencia ficción, etc.) para **resignificarlo** aunque sea por medio del absurdo, y utilizarlo en sus proyectos con carácter e identidad.

En su obra podemos rastrear rasgos comunes que nos permitirían hablar de "Diseño de Autor"

[13-14] Fabio Novembre en la entrevista ¨Desbordante Novembre¨ del diario El país. 2006

Los hermanos Campana

Introducción

"Nos gusta trabajar sin amarres. También trabajamos con un briefing aunque muchas veces, cuando se trabaja libre, se puede ser más osado."[15]

¿Cuáles son las palabras claves para un diseñador?

"Creatividad entendida como voluntad para crear. Después también sirve la perseverancia, la observación, la irreverencia y el humor." [16]

[15-16] Entrevista con los hermanos Campana. RL Diseño 2008.

Del mundo de la objetualidad

"El sueño de un niño hecho realidad".

En las tres versiones de sillones que vemos en las imágenes, los **muñecos de peluches** de diferente tipo definen la variable significado del objeto.

Sin necesidad de más datos, todos podemos hacer asociaciones comunes a la hora de interpretar el objeto.

La innovación se da por haber tomado la **acumulación de peluches**, de la misma manera que el Grupo Droog (Tejo Remi) lo hace en el "RagChair" con la acumulación de ropa.

Una vez más, **un objeto proveniente de otro contexto, cargado de significado**, le otorga al diseño su mensaje.

"Banquete"

"Alligatorchair"

"Panda chair"

Del mundo de la objetualidad

El interés de este objeto radica en la estructura de sostén que actúa en todos los casos como **elemento de diseño**, **generando diferentes tramas**, de apariencia inestable, según su función.

La preocupación por generar un nuevo sistema para el desarrollo de objetos con distintos usos.

Camper
Nueva York, Estados Unidos - 2009

La idea en este espacio es la de **evocar** la geografía rocosa de Mallorca a la ciudad de Nueva York.

En el interior dicho paisaje está sintetizado a través de la **abstracción morfológica** y el uso del **material** (mimbre).

El color rojo como **color** predominante, hace referencia a la marca y coexiste con la piel de mimbre que se expande a través de las paredes, muebles y luces y que está evocando el paisaje rocoso.

La manera que se trabaja esta **piel** con las diferentes profundidades y con las terminaciones a distintas alturas se verifica la **metáfora** de dicha geografía.

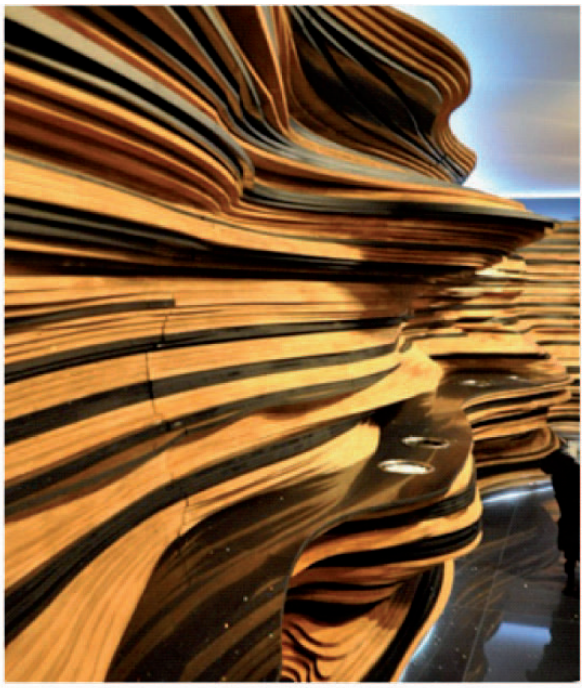
La presencia de Nueva York, tal como lo definen los autores se expresa a través del uso del plástico en el equipamiento como material artificial que remite a la ciudad.

La **ruptura** está dada mediante las texturas, el material y la ironía de envolver un asiento de plástico con una piel de mimbre que lo devora.

Camper

Campanas foreCosentino
Stand en Milán

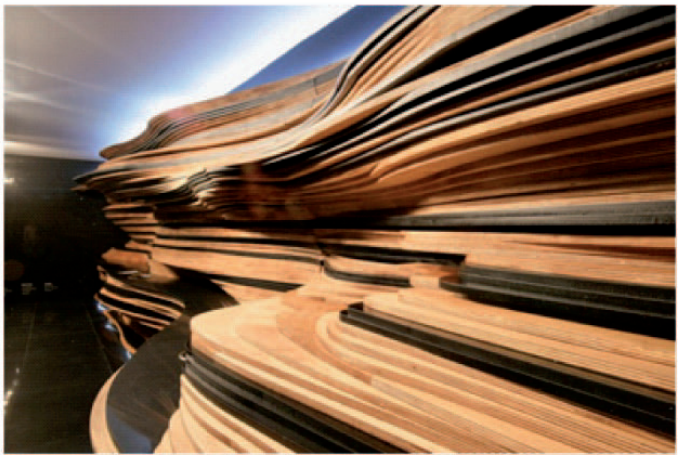
Si bien es un stand y no un interior permanente, este ejemplo enfatiza las ideas que utilizan los hermanos Campana: trabajar con **materiales que evocan** a Brasil y sus texturas.



El stand está trabajando con una piel que, al **acumular** el material en distintas **capas**, remite a sedimentos de rocas, siempre haciendo referencia a la naturaleza como conformante del espacio interior y determinante en la generación de un clima.

Es en definitiva el tratamiento de los límites el recurso de mayor valor expresivo en esta propuesta para Campanas foreCosentino.

El rol de la iluminación es de refuerzo de lo antes expresado.



Conclusión

> ***"Todo lo que es diferente causa extrañeza, que puede ser expresada como repulsión, alegría o buen humor. Nosotros causamos esa extrañeza porque reinterpretamos iconos del mobiliario."***[17]

En esta afirmación de los hermanos Campana radica mi interés por estudiar su obra, puesto que está en sintonía con el tema de este trabajo de investigación.

Fundamentalmente el interés de ellos por la **expresión de los materiales** no utilizados habitualmente, el uso de la metáfora, la idea de **evocación** de "algo" en otro contexto, hace que sus diseños estén en el marco de "la ruptura como concepto".

[17] Entrevista con los hermanos Campana. RL Diseño 2008.

Conclusión

Si bien en la introducción al estructuralismo se menciona el interés por encontrar las variables que rompen con lo cotidiano para generar un lenguaje nuevo, mediante los análisis de casos podemos observar que es muy difícil para la mente no relacionar casos nuevos con conceptos ya aprehendidos.

Como en el ejemplo de Julio Cortázar donde el cerebro reconstruye inmediatamente las oraciones de manera sintáctica, ante nuevas situaciones espaciales u objetuales el observador busca en su mundo de conceptos similitudes o relaciones abstractas para reconstruir el mensaje espacial según sus vivencias.

Sin embargo gracias a los análisis elegidos podemos detectar mediante qué variables el **Diseñador de Interiores puede lograr un lenguaje** diferente provocando en el **observador la desestabilización de sus conceptos** para poder entregarse completamente a un mundo metafórico.

Sin dudas hemos visto en cada caso, sea de la objetualidad o diseño de espacios, que es mediante la **generación de un proyecto intelectual** que el Diseñador de Interiores logra romper con lo tradicional y culturalmente aceptado, para **trasladar al observador** a un **estado** meramente **conceptual**.

Es a través de la **metáfora y de la realización de una idea con un sustento** que permite trasladar al observador a un **mundo poético**, donde mediante un hilo conductor se le **narra una historia** que quedara en sus recuerdos como un lenguaje totalmente nuevo, el cual probablemente, utilice en un futuro como asociación ante una situación nueva.

Bibliografía

- Josep Maria Montaner. **“Las formas del siglo XX”**. GG. Barcelona, 2002
- Jean Baudrillard y Jean Nouvel. **“Los objetos singulares”**. Arquitectura y filosofía. Fondo de cultura económica. ISBN 950-557-508-4

Sitios web:

- www.campanas.com.br
- www.droog.com
- www.ifgroup.org
- www.maisonmoschino.com
- www.marcelwanders.com
- www.novembre.it

Imágenes y entrevistas:

- www.decoluxe.com
- www.elpais.com
- www.magazine-rem.es
- www.megantic13.wordpress.com
- www.zavodbig.com