



ALTERNATIVAS

Alternativas:

Cuando se proyecta, independientemente de aquello que se diseñe, es importante poder plantear alternativas.

Usualmente tenemos ideas para el proyecto. Imaginamos soluciones para alguna pregunta que nos formulamos, nos surgen naturalmente o, podemos proponernos tener alternativas.

Evidentemente las ideas pueden surgir de la nada, lo que se ha llamado en diseño “caja negra” en alusión a que no se ve ni se puede saber lo que hay allí adentro, como tampoco se puede determinar el mecanismo por el cual nuestro cerebro propone, luego de una conveniente información, una solución al planteo de problema.

De tal manera, que este tipo de acción no la tomaremos en cuenta aquí, ya que es una actividad natural que surge espontáneamente o, de manera inducida, pero que no nos preocupa por el momento.

Sin embargo, la inexistencia de una idea en tiempo y forma complica la acción del diseñador razón por la cual, es necesario saber establecer alternativas.

En este TP, se ha pedido elaborar un objeto, volumen que tenga una cierta lectura de “unicidad” y este es un punto importante a lograr. Por otro lado, se nos pide de manera lateral y casi sin nombrarlo, que tenga algún “interés”. Esto se contrapone a la idea de unicidad en la medida que lo que presenta varias fisonomías distintas suele aproximarse más a la fragmentación que la unicidad. De tal manera que el conflicto que se presenta es la razón por la cual aparecerá el diseño.

Por otro lado podemos utilizar ciertos elementos y operaciones. Los elementos son tres prismas rectangulares. Las operaciones son la adición y sustracción con las alternativas que cada una plantea. En particular la adición puede ser suma directa, penetración de un cuerpo en otro o, interpenetración.

La resta no plantea más que una alternativa que es restar algo más pequeño de otro algo más grande.

Sabemos además que la lectura que se haga del resultado no puede confundirse con otras operaciones ni plantear una mayor cantidad de elementos involucrados, sino solamente tres primas.

Otra operación que nos permiten es la variación de las proporciones de cada uno de los cuerpos y del producto final.

Con todos estos elementos debemos plantear una estrategia para generar proyecto, es decir, alternativas para luego, poder elegir algunas para su estudio más detallado.

La pregunta entonces es: cómo planteamos las alternativas?



Para comenzar con una cierta metodología diremos que lo primero será graficar los factores disponibles. Así, podemos disponer al menos tres elementos diferentes de donde partir.

1. Tres adiciones:
 - 1.1. Adición simple.
 - 1.2. Penetración.
 - 1.3. Interpenetración.
2. Dos adiciones y una sustracción.
 - 2.1. Dos prismas adicionados y uno sustraído al conjunto.
 - 2.2. Un prisma sustraído a otro y el tercero sumado al conjunto.
3. Dos sustracciones.

Esto ya nos determina una cantidad de posibles modos de operar. No hace falta cambiar de figuras sino hacer las combinaciones que se plantean en la lista, y además de ellas, la combinación entre ellas. Por ejemplo, podría sumar dos prismas en forma simple (uno al lado del otro sin que haya separación alguna) y a eso sumarle un tercero por penetración; o, interpenetrar los tres prismas, etc.

Como en la formulación del proyecto nada se dice de las posiciones relativas, es posible que los cuerpos giren y no estén siempre en forma ortogonal entre sí.

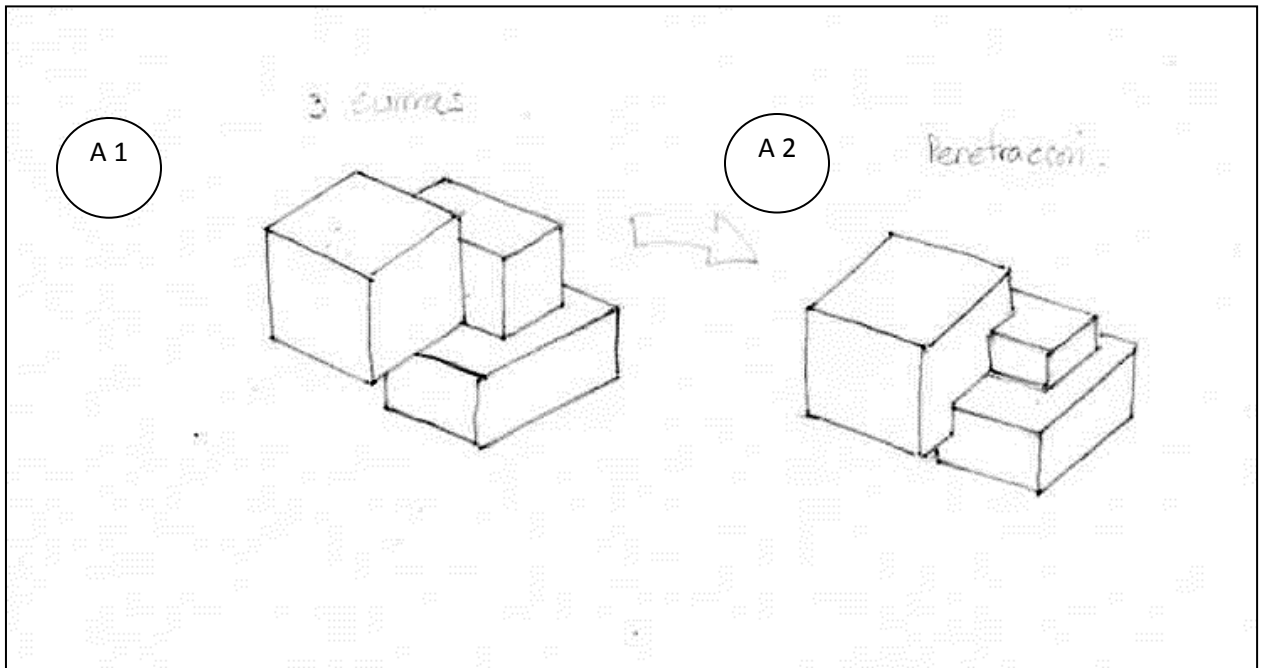
De esto se desprende que si proponemos sobre alternativas iniciales encontradas con las operaciones básicas anteriores, giro de alguno de los componentes, habrá nuevas posibles alternativas que derivan de las anteriores. Ya estaríamos en un nivel más complejo de producción por la cantidad de combinatorias posibles.

Por último, al encontrar opciones que nos resulten interesantes, podremos efectuar ajustes relacionados con las proporciones de las partes tanto en cada uno de los componentes, como entre componentes, lo que posibilita posicionarnos en el nivel de lectura del "usuario". Interesa que el que mira la forma final, pueda establecer una descripción a partir de lo único y además, que distinga los tres cuerpos y las operaciones realizadas.

EJEMPLOS:

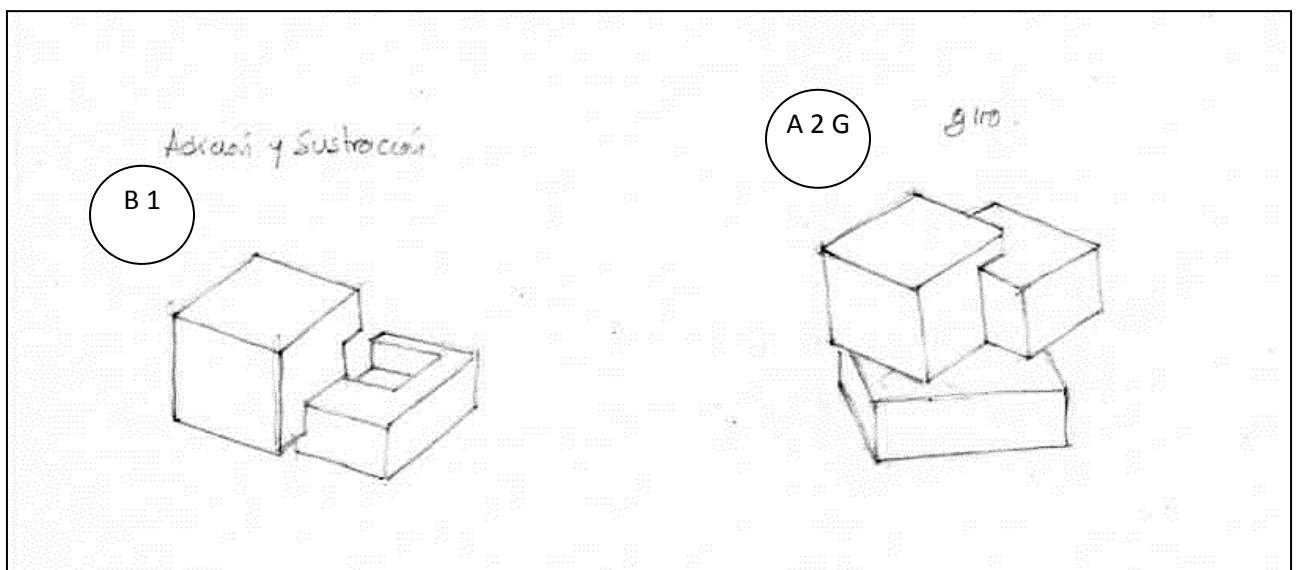
Mostramos algunos ejemplos surgidos de la idea inicial de sumar tres primas tal como marca la figura 1.

A partir de esa articulación, inicial y sin ninguna premeditación, simplemente lo que surgió con el dibujo, situación que podría haber sido plasmada en una maqueta y luego dibujada, se inició una secuencia de aplicación de los puntos previstos para mostrar el estudio que implica encontrar alternativas.

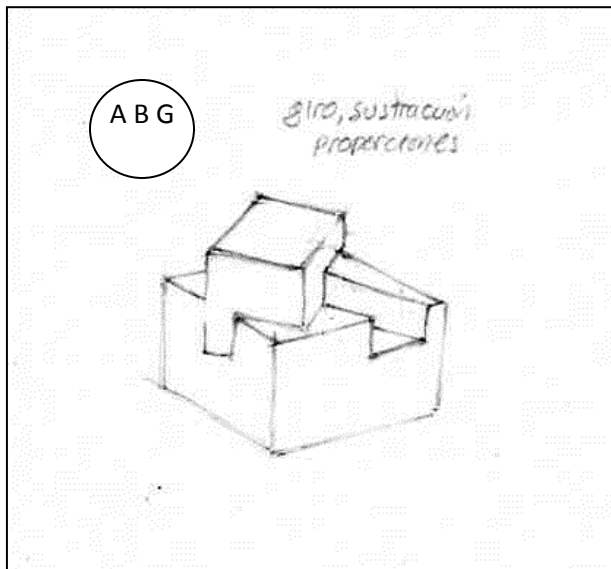


En la figura 1, se ve la articulación de los tres prismas sumados. En la 2, se han penetrado tanto el posterior en el más cúbico, como ese resultado en el prisma de base.

Como es una opción que se puede seguir explorando, se proponen otros cambios como se muestran abajo.



En el ejemplo 3, se sustrajo el prisma posterior dejando la evidencia de esa falta. En el 4, se optó por usar la relación entre el más cúbico y el posterior que se habían sumado por penetración y se giró el de base modificando sus proporciones.



En esta última muestra se propone cambiar las proporciones del prisma de base que se había girado en la alternativa 4 y, sumar por penetración los dos prismas superiores y luego, se optó por ensayar sustrayendo el posterior.

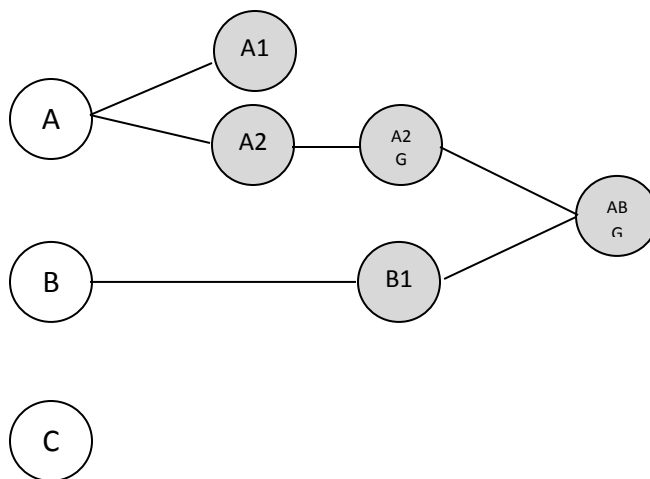
El resultado no es lo que nos interesa aquí, sino la manera de proponer alternativas.

Una cuestión básica a tener en cuenta es que si lo único que proponemos es a partir de ideas que surgen sin un análisis de las mismas, sin una catalogación, sin que, en definitiva, tengamos idea clara de qué tipo de alternativa se está manejando, se puede caer fácilmente en una búsqueda sin sentido, que no permita al diseñador hacer un barrido sistemático que

de alguna manera le asegure no haber dejado posibilidades fuera de estudio.

Por supuesto que un barrido total es muy extenso, pero al menos se puede tener la certeza de haber pasado por la mayoría de las opciones disponibles.

El grafo que explica un poco este proceso es el que sigue y dentro del mismo se marcan en gris las combinaciones particulares de estos ejemplos, aunque en forma abstracta.



La opción C de efectuar dos sustracciones, no se utilizó, por lo cual ha quedado vacía la progresión.



La intención de este apunte es poner de manifiesto la capacidad de generar propuestas a partir de visualizar claramente los factores que concurren en el proyecto en cuestión. En nuestro caso se trata de todos elementos que hacen a la forma del objeto resultante sin otras complejidades.

De cualquier manera, la situación es análoga para otros casos en los que en lugar de ser aspectos formales fuesen aspectos de uso, funcionales u otros. Cada uno de ellos propone una cierta cantidad de posibles variaciones o límites dentro de los cuales es posible operar. Esos son los puntos a tener en cuenta para efectuar el recorrido.

Toda exploración que se efectúa de esta forma se transforma en un “mapa” que nos ayuda para recorrer el territorio. El mapa no es el territorio sino una abstracción que nos resulta operativa.