

## **La historia del diseño de interiores y equipamiento como área específica del conocimiento**

María Graciela Valberdi<sup>1</sup>, Inés Ester Cárdenas<sup>2</sup>

### **Resumen**

*El objetivo de este trabajo, surge principalmente del hecho de que la Historia del Diseño de Interiores y Equipamiento, como tal, no está escrita. Siendo docentes de esta disciplina, perteneciente a la currícula de la carrera Diseño de Interiores y Equipamiento (FAUNT), hace años venimos enfrentando la dificultad de trabajar con una bibliografía específica. Para abordar la asignatura, necesariamente debemos hacer referencia a diferentes textos de historia que involucran nuestra disciplina, como por ejemplo: la historia de una cultura determinada, que aporta contextualización y situaciones a referenciar; la historia de la arquitectura, como generadora del espacio interior donde se desarrollan las propuestas de diseño; la historia del arte, ya que pintura, escultura, cerámica y otras expresiones artísticas, configuran el espacio interior, y la historia del diseño industrial, relacionado fundamentalmente con el diseño de mobiliario y de objetos específicos que intervienen en los interiores, y que le aportan una caracterización final. En este contexto, en las cátedras de historia del diseño de interiores y equipamiento apelamos a un trabajo de reflexión e investigación multidisciplinar para consolidar un objeto de estudio desde*

---

<sup>1</sup> Universidad Nacional de Tucumán. Facultad de Artes.

<sup>2</sup> Universidad Nacional de Tucumán. Facultad de Artes.

*dos ópticas. Por un lado, se busca que esas distintas miradas converjan en la unidad. Desde esta óptica, en las distintas cátedras, pues contamos con tres niveles, se encaran intra cátedra, proyectos de investigación de escalas reducidas en los cuales los alumnos indagan cada aspecto (contextual, arquitectónico, artístico y el equipamiento) de un ejemplo específico en donde se desarrolla el espacio interior en cuestión, para dar la unidad que requiere toda investigación específica*

*Por otro lado, a nivel estructural, estamos en la reflexión, discusión y experimentación en cuanto a la enseñanza de una historia del diseño de interiores y equipamiento sincrónica (en referencia a la coexistencia o combinación de sucesos en un mismo período temporal, es decir, hechos que se desarrollan simultáneamente o de manera concordante) o diacrónica, “a través del tiempo”, concepto que alude a la sucesión de acontecimientos a lo largo del tiempo. Esta discusión pasa por la reestructuración de los contenidos en cada una de las cátedras, ya que hasta ahora hemos presentado una historia diacrónica, separando los sucesos europeos y los americanos de acuerdo a cómo se sucedieron en un continente primero y luego en el otro. En la práctica diaria, en cada tema que se aborda, se trata de relacionar situaciones sincrónicas de lo europeo con lo americano.*

*La tarea de construcción de los contenidos en base a múltiples fuentes, sumado a lo indefinido de los límites en las investigaciones, complejiza la escritura de una historia del diseño de interiores y equipamiento como área del conocimiento específica.*

### **Planteo inicial**

Para comenzar con el desarrollo de nuestro planteo, partiremos comentando cómo se generó nuestra carrera. La misma surge en el año 1977 como carrera de Decoración de Interiores, en la cual la disciplina “*historia*” se estructuraba en una “Historia del Arte”, una “Historia de Arte y del Diseño Industrial” y una “Historia del Mueble”. Estas historias estuvieron a cargo de licenciados en arte y de arquitectos que le dieron la impronta fundamentalmente desde su visión disciplinar, buscando una orientación al diseño.

Con el tiempo, ante nuevas necesidades del medio y las transformaciones de la sociedad, se ve la necesidad de reestructuración de la carrera, por lo que en el año 1994 deja de ser de tres años de duración, carrera corta universitaria, para ser de cuatro como carrera de grado. Pasa a denominarse Diseño de Interiores y Equipamiento. Esa búsqueda de orientación específica hacia el diseño, deriva en el nombre que adquiere la disciplina: “Historia del Diseño de Interiores y

---

Equipamiento I, II y III”, de acuerdo al nivel, razón por la que los docentes del área de las cátedras de historia, venimos debatiendo hace tiempo, cuál es la manera más adecuada de abordar la enseñanza de la Historia del Diseño de Interiores y Equipamiento.

Nuestra disciplina es un producto de la elaboración del hombre y su historia, la que está relacionada con la de la humanidad y la de cada cultura o sociedad en particular. Estos conceptos nos deben ayudar a entender el incremento y relevancia del diseño de interiores y equipamiento en el tiempo.

Para poder analizarla debemos partir de la cosmovisión de cada cultura y sociedad, poniendo el énfasis en la base de nuestra disciplina, que como ya se dijo, que se sustenta en la arquitectura y que en muchas épocas fue un servicio de lujo para aquellos que tuvieran el dinero para sustentar proyectos, tecnologías y honorarios. Más allá de la arquitectura, que es el soporte del diseño de interiores, la plástica, relacionada con las manifestaciones estéticas, son las que dan significado a ese espacio interior, que, junto con el diseño del equipamiento, le dan vida, y que se completa finalmente con la vivencia del usuario.

Desde esta óptica, queda clara la necesidad de la multidisciplinariedad para su estudio. Al decir de Céspedes (2011) “Historiadores del arte y la arquitectura se han ocupado del devenir de los espacios interiores de los edificios, pero sólo como un apéndice”, es decir que falta una mirada integral.

### **Multidisciplinariedad como fuente de contenidos**

Partiendo de la antigüedad, en las primeras civilizaciones, lo que preocupa al hombre es la trascendencia, la eternidad, que vemos reflejado en la civilización egipcia, por lo que su arquitectura, plástica y diseño no quedan en vestigios relacionados a viviendas y edificios de uso diario del hombre, sino en sus tumbas y templos que traspasan los tiempos. Lo más significativo de esta civilización relacionado con el diseño, es su equipamiento, pues a pesar de ser una de las más antiguas, es la que ya plantea las tipologías básicas de muebles usados hasta hoy: de asiento, apoyo, reposo y guardar, a la vez que desarrolla con criterios de buen diseño y ergonomía, prototipos variados dentro de las distintas tipologías.

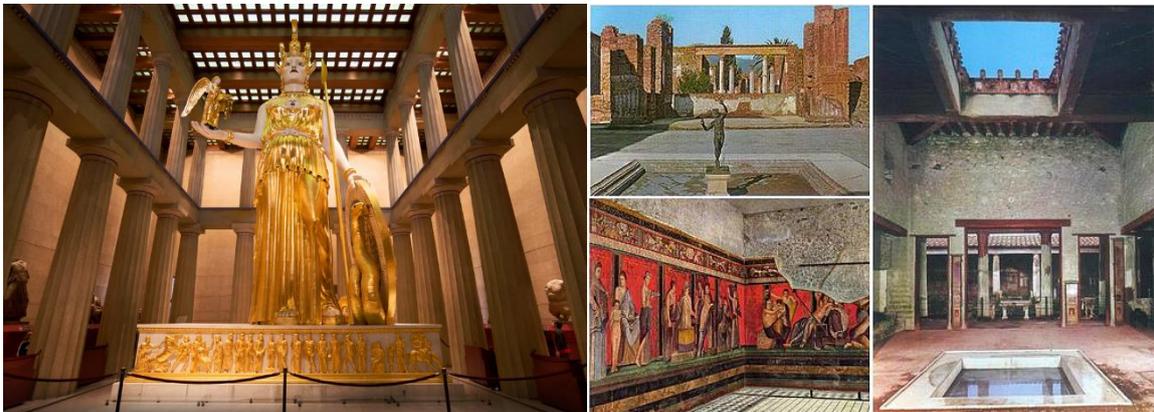
En esta búsqueda, podemos observar y afirmar que la primera civilización que plantea un diseño de interiores con una plástica y equipamiento para una función específica, es la Minoica, que se encuentra en el Palacio de Knossos, Creta, antecedente de la cultura griega: la famosa Sala del Trono del rey Minos. La organización arquitectónica caótica de este palacio, considerado el laberinto del célebre mito del Minotauro, logra el orden y armonía en esta Sala del Trono (Imagen 1), por medio del uso de materiales, colores y organización espacial, con el trono del rey

Minos en el centro de la habitación protegido por figuras míticas. Este ámbito, como otros, tales los corredores y habitaciones, particularmente el de la reina, demuestran que esta cultura gustaba del color, de la vida al aire libre y la libertad en el diseño de sus interiores.



1-Sala del Trono, en Palacio de Knossos

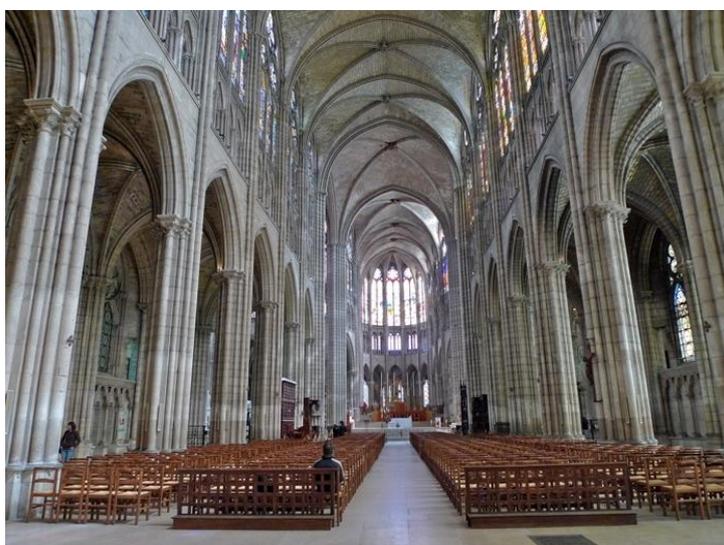
En el desarrollo de la cultura clásica, Grecia, centra su pensamiento en el hombre y el mundo que lo rodea, y esa cosmovisión impulsa una arquitectura de órdenes estilísticos, usados en sus edificios principales, los templos, y modelos en la escultura que presentan una tipología de diseño que busca el orden, la armonía, la proporción y la belleza, que mantienen su esplendor y jerarquía hasta nuestros días (Imagen 2). A estos modelos se suman los aportados por la cultura romana que introduce nuevas formas y estructuras en la arquitectura, como el arco de medio punto y edificios circulares, también novedades en la escultura, como el retrato y fundamentalmente en la decoración mural pictórica (Imagen 3), los bellos mosaicos y los variados modelos de mobiliario, que hacen de los edificios públicos y privados ámbitos confortables y acogedores.



## 2-Naos de Atenea en Partenón

## 3- Interiores de domus Pompeyanas

Ya en la edad media, cambia la cosmovisión y lo importante es la religión, todo gira alrededor de ella. El diseño se centra fundamentalmente en el edificio religioso. Evoluciona desde la oscuridad y opresión de las iglesias románicas, resultado del temor a Dios y al fin del mundo cuando se acerca al año 1000, en que se exalta a un Dios Todopoderoso en la decoración mural y el Juicio final en sus portales, al esplendor y magnificencia de las esbeltas e iluminadas catedrales góticas, en las que un Dios presente, más humano, penetra por las coloridas vidrieras y crea una atmósfera espiritual que envuelve positivamente al fiel. (Imagen 4)



4-Interior de la Basílica de Saint Denis (Francia), s. XII a s. XIV.

En el Renacimiento, el hombre vuelve a jugar un papel destacado en el desarrollo del diseño, pues mientras en la edad media casi no se conocen los artífices de las distintas obras, a partir de este momento no solamente se conocen los nombres de arquitectos y artistas destacados, sino que hacen galas de sus logros por medio de distintas expresiones: firmas, retratos, autorretratos, biografías y autobiografías. Esto hace que en las distintas expresiones estéticas que conforman el diseño, el esplendor de edificios públicos y privados, sean joyas de la arquitectura, pintura, escultura y diseño de mobiliario. Es el caso de los palacios renacentistas o los distintos edificios religiosos, como ejemplo: la basílica de San Pedro, en Roma, iniciada en el renacimiento y concluida en el barroco con su espléndida plaza y columnata diseñada por Bernini, o las incomparables decoraciones murales de la capilla Sixtina, obras de Miguel Angel, o las de las Estancias Vaticanas de Rafael, entre muchas otras.

Ya durante el Barroco, las expresiones estéticas están al servicio del poder, tanto de la iglesia, como de la monarquía. Los logros en el diseño alcanzados en esta etapa quedaron plasmados en edificios como el palacio de Versalles, en Francia, en el cual vemos una arquitectura con un uso de materiales y texturas esplendoroso, una pintura que exalta la figura de su rey, Luis XIV, la escultura de referencias clásicas y alegóricas en interiores y exteriores del palacio, y la exquisita maestría de un ebanista como Boullé con sus trabajos de marquetería para la corte; o los extraordinarios logros en palacios e iglesias en Italia, como es el Palacio Barberini, de los arquitectos Maderno, Bernini y Borromini y con decoración mural de Pietro Da Cortona, que permiten afirmar que el Barroco fue uno de los momentos más destacados para el diseño de interiores y equipamiento.

Durante el Neoclasicismo, las nuevas búsquedas y concepciones del hombre, desembocan en dos grandes acontecimientos que marcan nuevos rumbos, no sólo para Europa, sino para la humanidad, como son la Revolución Industrial y la Revolución Francesa. En el campo del diseño, estos acontecimientos revolucionan el uso de los materiales, las formas, las técnicas, hay búsquedas nuevas en todos los sentidos, y las nuevas ideas trascienden los límites europeos, llegan a América y comienzan las luchas de independencia. Este es un punto crucial para nuestra enseñanza de la historia, porque es el momento en que lo europeo y americano, fundamentalmente latinoamericano, se encuentran. En la actualidad, lo europeo se enseña primero, hasta la actualidad, y luego lo americano, principalmente, lo latinoamericano y argentino.

Neoclasicismo y Romanticismo, son los momentos finales de los estilos históricos, ya que a fines del s. XIX el afán de renovación y cambios constantes en distintas facetas del desarrollo humano, dan lugar al inicio de las conocidas vanguardias o Modernidad, que impactan en la arquitectura, el arte y el diseño. Pero un momento, el correspondiente al estilo Art Nouveau, se toma como transición entre estos momentos por darse en el fin del s.XIX e inicio del s. Lo que se destaca, es el esplendor logrado en el campo del diseño, ya que todos los campos creativos tienen su sello "*art nouveau*" pues esta corriente invade todo lo diseñable. El diseño de interiores y equipamiento logra una unidad excepcional, a la vez que se sintetiza lo artesanal e industrial en esta propuesta. Un claro ejemplo es el de los muebles en madera curvada del austríaco Michel Thonet, que permitieron la producción industrial en serie, pero que requería el armado de modo artesanal.

Un aspecto a destacar es que cada vez más, el diseño de interiores y equipamiento se va afianzando como disciplina. A principios del siglo XX el diseño juega un papel decisivo en el desarrollo cultural. Las consignas sobre las que descansa la Modernidad son "Lo útil es bello", "la

forma sigue a la función" y "menos es más", pronunciamientos que definen y resumen el fundamento del movimiento moderno, tanto en arquitectura como en diseño. El racionalismo y el funcionalismo abandonan definitivamente el ornamento y se constituyen como doctrina de un diseño que debía ser la base del progreso, de un mundo mejor y de un universo de objetos útiles y bellos al alcance de todo el mundo. Un ejemplo es cuando Gerrit Rietveld interpreta los principios de la plástica de De Stijl en la casa Schöder y proyecta muebles de forma depurada, o cuando Marcel Breuer crea la primera silla de acero tubular en la Bauhaus, cambiando el paradigma del diseño de muebles hasta ese momento, en que la madera era el material usado primordialmente, pero además, mostrando una estética de líneas puras tanto en el diseño de los muebles como en el arquitectónico, que también se observa en el diseño de Gropius del nuevo edificio de la Bauhaus, la que se constituye en la primera escuela integral de diseño. (Imagen 5)



5-Salón de clase de Bauhaus en Dessau con banquetas de acero tubular de Breuer

Otro momento significativo es el que tiene al arquitecto Alvar Aalto, por ser el primero en usar una nueva técnica de madera laminada, encolada y curvada con calor y vapor para sus diseños de muebles. Uno de sus ejemplos más destacados es la "silla Paimio", que responde a la búsqueda de la forma óptima para facilitar la respiración, como parte de un proyecto integral del Sanatorio para tuberculosos, que lo llevó a definir un mobiliario específico.

Luego de la Segunda Guerra Mundial los diseñadores americanos comienzan a colaborar estrechamente con la Industria y a experimentar con los materiales, las técnicas y las formas. Diseñadores como Charles Eames, Eero Saarinen y Harry Bertoia realizan modelos que se deben

producir en serie para decorar las casas americanas en una sociedad de consumo altamente tecnológica. El diseño se convierte en un elemento esencial de la vida cotidiana.

En la misma época, en Europa el diseño se desarrolla con el mismo espíritu y lo hace principalmente en Italia y en la región escandinava. El objetivo es el mismo que en EE.UU: hacer que el Diseño sea accesible y esté al alcance de todo público. Las creaciones de muebles en madera siguen las experimentaciones con la madera multilaminada en los países nórdicos: un diseñador destacado es Arne Jacobsen. En Italia la exploración de las posibilidades de nuevos materiales como el caucho y el plástico son la novedad. La gran versatilidad de estos materiales y el desarrollo de nuevos tipos de espumas permiten una gran fantasía creativa en la década del 60. Los principales representantes de esta tendencia son Joe Colombo, Marco Zanuso, entre otros, en Italia, y Verner-Panton, en Escandinavia.

En la década del 70, se inicia una nueva etapa en el diseño, que se hace más radical, oponiéndose a las reglas de la Modernidad e iniciando una nueva época: la Postmodernidad. Grupos de diseñadores como Memphis o Archizoom enfatizan el carácter divertido y lúdico de las formas, tanto en diseño de interiores como de mobiliario, más que el carácter funcional del diseño, ya que se impone lo antifuncional y antirracional. Una de las figuras destacadas del momento es Ettore Sottsass.

Ya en los 80, avanzando con los nuevos planteos de la Postmodernidad, se observa una gran búsqueda de simultaneidad, de individualismo y pluralismo, que lleva a una diversidad de estilos hasta esos momentos desconocidos. Phillipe Starck y Ron Arad son importantes representantes de esta tendencia, y en la actualidad siguen siendo artífices de importante y novedosos ejemplos de diseño de interiores y equipamiento.

La década de los 90 se caracteriza por una búsqueda de formas y materiales simples pero innovadores. Frank Gehry es una de las figuras claves de este período. Sigue la fantasía como criterio importante en la concepción de las formas y usa materiales pobres como el cartón corrugado, a otros más tecnológicos, como los polímeros moldeados o aluminio cepillado para sus diseños de mobiliario. Sus diseños arquitectónicos y de muebles son concebidos como esculturas, porque para él, fundamentalmente la arquitectura es un arte.

A partir del 2000, el diseño se muestra liberado definitivamente de limitaciones del dogma moderno del funcionalismo y de la estética de la máquina. El diseño contemporáneo se relaciona con un espíritu de individualismo e influencias internacionales, en la era de la globalización y las comunicaciones. El diseño de interiores y equipamiento contemporáneo es ecléctico, moderno, tradicional, expresivo, urbano, ambiental, escultórico, cultural y global. Traspone los límites considerados tradicionales del tiempo y del espacio.

En relación a la historia del diseño de interiores y equipamiento en Latinoamérica y Argentina, se tienen en cuenta los mismos aspectos señalados, y se estudian desde el período precolombino hasta la actualidad.

Se pone en énfasis en nuestro país a partir del momento en que el “diseño” surge institucionalmente, como una actividad enmarcada dentro de los procesos de producción industrial durante la década del ‘50, concibiéndolo como un factor articulador de los aspectos funcionales, estéticos y productivos para la configuración de los productos y las comunicaciones. En esta misma década, el desarrollismo alienta la expansión industrial y favorece la interacción entre los sectores públicos y privados.

En 1958, bajo el gobierno de Frondizi, se convoca a todos los actores para dar impulso a la industria, poniendo el tema del desarrollo como cuestión central del debate político-ideológico. Es en este contexto de iniciativas y confianza en la proyección de la industria en que se abrieron espacios en universidades, empresas y agencias estatales orientadas al estudio, investigación, práctica y promoción del “Diseño” (De Ponti, 2012).

La inserción del diseño en las universidades comprende una etapa de profundos cambios, que se caracterizó por un proceso de desperonización que signó la vida académica de varias generaciones (Buchbinder, 2005:159). Una red de actores, cuyo punto de convergencia fue Tomás Maldonado, quién emergió en los años ‘40 en el liderazgo del “Arte Concreto-Invencción” junto al “constructivismo”, propusieron un arte productivo que atendiera la realización de objetos útiles. Verónica Devalle afirma que el diseño en la Argentina, entendido como la formalización de un cuerpo de discursos, prácticas e instituciones, presenta en un comienzo “una historia que casi puede leerse en términos de biografía: la de Tomás Maldonado” (2009:136).

El puntapié inicial en las carreras de diseño en la Argentina, surgió influenciada por las teorías de Le Corbusier, César Janello, el Instituto de Diseño de Chicago, Amancio Williams, el Instituto de Arquitectura y Urbanismo de la facultad de Tucumán, entre otros personajes que conformaron una verdadera trama de relaciones alrededor de Maldonado.

### **La investigación de casos concretos**

La síntesis de contenidos planteados hasta aquí, sirve para presentar lo amplio de los temas que se transmiten a los alumnos, pero para que puedan ser aprehendidos con una mayor riqueza, es necesaria la integración de los mismos. Para ello y en vista de lograrlo, se guía al alumno en la investigación de un edificio en particular de un período determinado, para que de él realicen el análisis contextual de acuerdo al período al que corresponde el ejemplo, las características de su arquitectura según la época, ubicación y diseñador, realizando un análisis de su planta y cortes

que muestren el aporte de la plástica para su diseño de interiores y equipamiento, el que es también analizado de acuerdo a características generales y particulares. De esa forma, el alumno posee los elementos que lo ayudan a que llegue a la síntesis conceptual, de los principios estudiados en el desarrollo de la materia.

### **La enseñanza sincrónica y diacrónica**

La otra discusión: enseñanza sincrónica o diacrónica de la historia, hasta este momento se hizo con una estructura diacrónica. La carrera se reestructuró en un nuevo plan de estudio y allí se plantea una enseñanza sincrónica de la historia del diseño de interiores y equipamiento entre lo ocurrido en Europa, Latinoamérica y Argentina desde la antigüedad hasta nuestros días. Todavía no se puso en vigencia el nuevo plan, pero los docentes del área estamos haciendo algunos recortes de lo diacrónico e insertando la mirada sincrónica para que los alumnos puedan establecer relaciones más certeras y adecuadas de la historia en el tiempo y espacio.

### **Conclusión**

La Historia del Diseño de Interiores y Equipamiento, como tal, no tiene existencia sino es a partir de su necesaria creación para dar un marco conceptual a los estudiantes del área disciplinar. Dada la multidisciplinariedad que la atraviesa, son numerosas las voces que participan, lo cual pone al docente en la posición de un content curator que sepa armonizar los diversos contenidos para crear un corpus pleno de sentido.

### **Bibliografía**

De Ponti, J. (2012) Diseño Industrial y Comunicación Visual en Argentina. Entre la Universidad, la empresa y el Estado (1950-1970). Rosario: Prohistoria Ediciones.

Buchbinder, P. (2005) Historia de las Universidades Argentinas. Buenos Aires: Sudamericana

Maldonado, T. (1970) La Formación del Diseñador, La Plata: CEV.DI.FBA.

Bertalanffy, L. von. (1968). General system theory: foundations, development, applications. New York: George Braziller.