Diseños que duran poco

Por Patricia Bosch Estrada

El diseño arquitectónico de stands para ferias y exposiciones plantea el difícil desafío de dejar huella en la memoria del público con un mensaje de vida muy breve.

Cuando hablamos de diseño se abre un universo respecto del área de trabajo. Trabajo en diseño de arquitectura efímera: obras arquitectónicas que incluyen los ámbitos de la

publicidad, eventos, stands y exhibiciones. Es diseño con una vida acotada, que nace y desaparece en nuestros tiempos, no perdura. Conocemos todo su tiempo de vida, desde la idea y los bocetos, la fabricación y construcción, el armado y el desarme, hasta el tiempo del archivo de la carpeta y la foto que lo documenta como constancia de que ha existido. En contraposición con la vida o durabilidad de la obra construida, se encuentra el desafío de transcender en la memoria colectiva.

Es un diseño que presenta muchas variantes, debido a que la necesidad de comunicación de una empresa que participa de una exposición tiene un programa amplio de necesidades funcionales, estéticas, económicas y, principalmente, de comunicación.

Se conjuga la identificación e identidad de la compañía con el producto o servicio que exhibe o presenta, y con el público al que va destinado el mensaje. Surge así un diseño arquitectónico, con todos sus naturales componentes (como los de una obra tradicional) pero que replantea la función intrínseca del «significado». Este tipo de espacio es un elemento de comunicación poderoso y determinante del resultado, responsable de cumplir con el objetivo de participar de un evento o exposición.

En resumen desde el hecho práctico de exhibir un producto o comunicar un servicio, hasta una referencia institucional basada en la presencia, el requisito es ser rápidos porque los tiempos son escasos; y muy efectivos, porque el público estará en contacto con nuestra «obra comunicadora» poco tiempo. Debemos conseguir que el recuerdo perdure. Tal vez un impacto visual, un contacto sonoro, o ¿por qué no? el nuevo sistema de arquitectura efímera le propone al visitante vivir una experiencia, y no sólo llevarse un folleto o *merchandising*.

La necesidad de comunicar

El diseño de obras efímeras permite experimentar con elementos arriesgados, con materiales no convencionales, complementarse con otras disciplinas, como la escenografía, el arte, la música. A las bases de la arquitectura que identificó Vitruvio, y los tres pilares que debía respetar: Venustas, Firmitas y Utilitas (belleza, resistencia y funcionalidad) vale agregar los siguientes elementos constitutivos del diseño de comunicación, entre otros: significado, simbología y lenguaje.

La arquitectura efímera es una especialidad de la disciplina y trasciende los vínculos con otras, creando un espacio de diseño definido por su transversalidad: comparte su trabajo con el diseño gráfico, industrial, editorial, entre otros. Infinitas formas de comunicar arquitectónicamente se conjugan con el tiempo que transcurre atravesando la obra, en un período que deja la posibilidad de evaluar si la premisa y el diseño se han comportado como se esperaba, o si el resultado no condice con la necesidad.

Diseñar rápido, construir rápido, deconstruir rápido, evaluar resultados, efectos, experiencia, y diagramar la nueva forma de resolver el próximo paso. Si el resultado es negativo, nos encontramos, ante la necesidad de volver a pensar el problema y la solución, con amplitud de pensamiento para no volver a repetir el error. En cambio, si el resultado es positivo, más allá de no poder multiplicarlo o repetirlo para no aburrir o quedar inmersos en la «creatividad alcanzada», la nueva oportunidad nos ofrece un nuevo desafío: más creatividad, más

efectividad, no replicar, renovarse. Un infinito camino de no rutina.

Interesa trascender pero, paradójicamente, contamos con un lapso breve de tiempo para conseguir el objetivo. Luego la obra desaparece —y esto no es una metáfora—, terminado el evento no queda nada más que en los registros: documentación técnica y fotografías.

La misma naturaleza de una arquitectura que desaparecerá en unos días permite correr riesgos que no correríamos en el caso de una obra tradicional. Nos permite ser osados, más libres, impertinentes, jugar con elementos o materiales que pertenecen a otros ámbitos (no la construcción, sino tal vez al arte), ser groseros, desalineados, extremistas, o extremadamente «blancos» como he llamado a algunos proyectos, donde todo se vuelve del mismo color, como una síntesis de marca, más arquitectura, más mensaje; con el monocromo no se diferencian los limites pero sí se diferencia el conjunto, y sin estridencias el *stand* logra destacarse.

Otras veces se puede actuar de manera opuesta, y ser clásicos, racionalistas, «dar lo esperado» y llegar al objetivo buscado. Otras veces, se plantea la posibilidad de «contar la historia» con otro lenguaje y, además de trascender, es posible innovar. La consigna fundamental parece ser: una constante creatividad sumergida en el constante cambio.

Vale destacar que una y otra vez se vive la secuencia, pero prácticamente nunca se repite la obra y mucho menos el resultado.

Publicado el 01/06/2010

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/disenos-que-duran-poco