

Carnaval y consciencia a la hora de la cena

Ingry Marcela Marino Molano

Actualmente en Francia se habla y se trabaja en un concepto anónimo para muchos "Diseño de Alimentos"; ésta nueva tendencia surge de la necesidad de repensar la comida, cambiarle la apariencia, las texturas e innovar en combinaciones de olores y sabores. Los creadores de esta idea fueron los señores Edouard Malbois y Philippe Baumont-Pagani, los fundadores de Enivrance, una empresa que se dedica a crear colecciones de "alta costura" de alimentos y bebidas.

No hay duda de que la comida entra por los ojos y el diseño se convierte en una herramienta de gestión que materializa la estrategia; la idea. En su intervención vemos aspectos como la reconversión de la materia a través de la innovación y el mismo diseño, la competitividad y el desarrollo.

Resulta extraño combinar la gastronomía con el diseño, pero tan sólo basta con preguntarnos cómo queremos que se sienta el usuario final respecto al producto; cómo queremos que se sienta una persona que al comer más

que una comestible consuma un producto que le permita crear nuevas formas de ser, que genere nuevos conceptos de vida a través del alimento.

La generación de un sistema Diseño-Gastronomía implica entender el alimento como algo esencial para el ser humano, que sin esa simple actividad tal vez dejaríamos de ser; teniendo en cuenta este indicio al diseñador le corresponde crear en la comida un carnaval de formas, colores y olores, que el comer vaya más allá de la simple necesidad de alimento, crear una revolución tanto para el ojo como para el paladar. Es la simple idea de repensar lo que llevamos a la boca, transformar la efervescencia de la imaginación en comida y bebidas originales; texturas inesperadas, efectos visuales, nuevas y revolucionarias formas y funciones, crear una expectativa desde el momento mismo del contacto visual entre el comensal y el alimento.

Esa es realmente la premisa del diseño de alimentos; que el comer vaya más allá de la simple necesidad, jugar con la instantaneidad de la misma para volverla deseo a través de la forma. Ir al ritmo del pensamiento del hombre; diseñando alimentos que le permitan ir de lo primario a lo consciente, educar al ojo para poder alimentar al cuerpo.

A influência da aerodinâmica no design

Cynthia Casagrande Matos y Róber Dias Botelho

Introdução

A aerodinâmica foi um dos principais marcos na evolução dos veículos automotores de todos os tempos. Passado o período onde ferros de passar, cafeteiras, roupas e sapatos, entre outros produtos, sofriam interferência desta ferramenta, onde o aquecimento global e suas consequências estão diretamente relacionados. Assim, este estudo baseia-se em um projeto de pesquisa de iniciação científica onde retrata a influência da aerodinâmica ao longo da história do desenvolvimento de produtos em caráter industrial.

A aerodinâmica é um campo de pesquisa que lida com a mecânica dos fluidos, e não deve ser considerada somente quando se dirige em alta velocidade (com relação ao design automotivo), mas, também, para garantir estabilidade, melhorar com a eficiência do motor, reduzir o consumo de combustível, diminuir o desperdício de material e preservar o meio ambiente (Larica: 2003).

A aerodinâmica é definida como o estudo dos movimentos e interações de corpos fluidos (movimentos de fluidos gasosos, relativo às suas propriedades e características, e às forças que exercem em corpos sólidos nele imersos). Há uma ligação direta com o estudo dos desenhos de aeronaves, navios, carros, antenas, pontes, entre outros com a intenção de melhorar seus desempenhos e segurança.

O design de produto integra com a ciência da aerodinâmica, pois esta é significativamente importante no

desenvolvimento de projetos que dependem de contato direto com o ar. O escoamento do ar sobre as superfícies destes objetos interfere diretamente no seu desempenho e sua função principal.

Define-se o design de transportes (transportation design; design de automóveis) como um segmento importante do Design Industrial. Procura-se desenvolver produtos e sistemas voltados para a mobilidade e apresenta-se como um extenso campo de trabalho, que expande os seus limites de acordo com a dinâmica dos tempos mais recentes.

Como os campos de conhecimento estão cada vez mais interdisciplinares, estes facilitam as diversidades das linhas de criação para os designers, que podem identificar oportunidades em outros ambientes de projeto, ao contemplar soluções recorrentes às adotadas nos meios de transporte e instalações que os apóiam, nos mais diversos sistemas em uso atualmente. A mobilidade é a capacidade do homem se movimentar e de fazer movimentar as coisas de que ele precisa. Mas, essencialmente, mobilidade significa facilidade de mudança.

Desenvolvimento

É de extrema importância para o designer noções e/ou até mesmo um estudo aprofundado da aerodinâmica para melhor desempenho dos desenhos de produtos que tenham como diferencial uma relação direta com o ar ou água. O estudo da aerodinâmica, que antes aparecia apenas em aviões e em carros de competição, aumentou gradativamente com a influência da ergonomia e segurança. Estudar a história da aerodinâmica e apresentar um mapa referente à evolução de sua interface com o design