

La informática y el Diseño de Interiores.

Marcela Ranchilio

A través de este texto, mi intención es realizar una breve reflexión sobre la importancia de incorporar la informática al proceso de diseño.

Nadie duda que la informática aplicada al diseño, ha llegado a formar parte de las técnicas habituales de dicha disciplina, como así también, por sus implicancias, ha creado una línea divisoria entre las generaciones de profesionales que han o no incorporado estas nuevas herramientas.

En mi experiencia como docente de Taller IV de la carrera de Diseño de Interiores, donde el software utilizado en la materia, desde sus comienzos, es el AutoCAD, primero en su versión R14 y, posteriormente, en estos días, en la versión 2002, he llegado a la conclusión de que es muy importante concienciar a los alumnos, de la importancia del aprendizaje de esta disciplina y de su incorporación en el proceso de diseño. Y ello pues, justamente, debido a que dicho proceso se ha visto modificado radicalmente en los últimos años con el acceso a las nuevas tecnologías.

El dibujo que se utiliza para la representación de nuestros proyectos, es el más reconocido y el más expuesto, y por ende, es nuestra carta de presentación, es el que, junto a la obra terminada, muestra nuestras aptitudes como diseñadores. Con esto deseo hacer hincapié en la importancia de contar con todas las herramientas para su elaboración.

En el proceso de diseño contamos con diferentes etapas. En la etapa de Prefiguración, que comprende el Partido, el Anteproyecto y el Proyecto, entran en juego todos los conocimientos de diseño, que se exponen a través del material gráfico.

Es fundamental hacer saber que el lenguaje digital esta al servicio del proceso de diseño y no al revés y que cuando hablamos de diseño asistido no estamos hablando de dibujo asistido.

Y además, es importante recordar que no sólo estos programas son utilizados para el pasaje de la idea al papel, sino que también son una importante herramienta de diseño. A través de la incorporación de las tres dimensiones, podemos crear en el mismo momento que proyectamos y representamos, ya que la tecnología nos permite visualizar el espacio con mucha más precisión y realismo y así modelar y transformar cualquier tipo de elemento, contando con la posibilidad, asimismo, de incorporar colores, materiales, texturas y luces según las necesidades del proyecto. Por último, no podemos dejar de mencionar, a la animación, otra virtud muy interesante, que permite el recorrido del espacio a través de una cámara y nos convierte en protagonistas del espacio acercándonos aún más al realismo espacial y formal.

Como conclusión, podemos decir que, si bien cada diseñador puede optar por su propio estilo de representación según su ideología, debe tenerse en cuenta, que un buen desarrollo en el ámbito del diseño asistido por computadora le asegura un mejor posicionamiento en el competitivo campo laboral de estos últimos tiempos.

Es fundamental entonces, que los estudiantes sean conscientes de las ventajas de la utilización de un programa de diseño asistido, y visualicen, y comprendan, la necesidad de su aplicación y su uso en el proceso de diseño. Pero no sólo ello, sino que además, una vez convertidos en profesionales,

será conveniente que se actualicen permanentemente y conozcan todas las herramientas disponibles, para una mejor comunicación con ellos mismos y con sus clientes.

Gráfica cotidiana.

Mariana Rangone

Desde siempre el hombre ha tenido la necesidad de expresar sus sentimientos, y a lo largo de la historia la escritura ha sido sin duda, uno de los medios más elegidos para ello. Pero hay más de una forma de proponer un hecho narrativo. Sin ir más lejos, con sólo modificar su soporte se abre ante nosotros un universo de sentidos y connotaciones. Las palabras, el lenguaje, sus usos, hablan de nosotros. Revelan personas, historias, vidas, costumbres, en definitiva, cultura. Pedazos de nuestra propia historia que el lenguaje como mediador reconstruye.

Esa necesidad de perpetuar la palabra, de dejar una huella, una firma tangible de lo que queremos transmitir, se puede observar claramente en cada rincón de nuestra ciudad.

Hoy podemos ver en Buenos Aires, un gran número de manifestaciones gráficas urbanas de lo público y lo privado. Y con ellas, cantidad de diseñadores anónimos y cotidianos que realizan (en su parte más básica y elemental, pero no por eso menos efectiva) un proceso proyectual similar al de diseñadores graduados en la universidad.

Podemos encontrar piezas gráficas como graffitis, stenciles o pintadas populares sobre los soportes menos pensados, que manifiestan desde protestas políticas hasta declaraciones de amor. En otros contextos podemos observar banderas de clubes de fútbol o grupos de rock, carteles publicitarios a la entrada de comercios y hasta logotipos e isologotipos de toda forma y color. Cada uno de estos mensajes fue de alguna manera concebido, programado y proyectado para comunicar algo a través de la gráfica, para una persona o un determinado grupo de personas y con un fin específico.

Podríamos decir que muchos de ellos tienen hasta calidad artística, pero más curioso aún es que muchos de ellos tienen algunas características tipificadas en los libros de diseño, tales como pregnancia, síntesis, originalidad, memorabilidad, identificación, legibilidad, persuasión, etc.

Hasta acá podríamos hacer analogías con algunas definiciones de diseño. Según Jorge Frascara: «(...) el diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados».

Es verdad que las analogías se desdibujan en lo referente a los medios de reproducción, si tenemos en cuenta que una de las características de un producto de diseño (a diferencia por ejemplo, de una obra de arte) es su factibilidad de ser reproducida.

Sin embargo, nuestra ciudad se ha poblado últimamente de una particular forma de manifestación popular: los stenciles. Esta huella urbana, hoy rescatada y resignificada, es una antigua técnica de reproducción que sirvió de antecedente para otro sistema: la serigrafía. Estas improntas, además de ser muy eficaces en lo comunicacional por las características anteriormente mencionadas, pueden ser reproducidas en serie a través de la técnica que les da nombre.

Por otra parte, existe otro dato curioso en torno a estas