

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

manifestaciones gráficas cotidianas: la cadena de significados que logra desprenderse de estos mensajes.

Según Kerbrat Orecchioni, la comunicación no se funda sobre la existencia de un código común, sino de dos idiolectos. Por lo tanto, el mensaje se desdobra, al menos en lo que respecta a su significado. Las reglas de correspondencia significante-significado, varían de un idiolecto a otro, y dado que el significante de un mensaje permanezca invariable, el sentido sufre muchos avatares. Incluso a veces, nos encontramos en presencia de manifestaciones íntimas (para una persona determinada o para un grupo de personas que responden a características similares). Sin embargo, existen lugares comunes en estos mensajes que hacen que al leerlos se pongan en juego mecanismos, emociones, relaciones, que nos trasladan, que nos conducen, que nos invitan a sumergirnos en determinadas historias, contextos o situaciones. Despiertan nuestra imaginación (a veces mucho más que algunos mensajes publicitarios de gran inversión) y activan estas redes de significados que logran motivarnos y despiertan en la audiencia ocasional sensaciones conocidas con las que logran identificarse. Estas redes pueden desencadenarse entre otras causas por analogía o por oposición, pero también existen mecanismos ocultos que el texto, en su función referencial, expresiva, apelativa y poética, y el diseño, con todas sus variables desplegadas, generan en la audiencia.

Tomemos como ejemplo, solamente la variable del soporte: paredes de ladrillos, despintadas, recién pintadas, cortinas de enrollar, monumentos históricos, comercios, asfalto, cemento fresco, veredas, baldosas rotas, cerámicos nuevos, cemento alisado, chapas, trapos, sábanas viejas, pancartas, hojas de cuaderno, pizarrones de verdulería, afiches sobre impresos, etc. Cada una de estas variables conjugadas en tiempo y espacio logran hacernos sentir determinados olores, reconstruir relatos perdidos, vivir romances olvidados, visitar nuestra infancia, en definitiva, revivir nuestras historias. Ejercitar redes de significados comunes que nos motiven a pensar e imaginar, antes que a concluir, enriquece nuestros mensajes, nos aleja de lo obvio, de lo dicho, de lo procesado. Hoy en día, la contaminación visual urbana nos rodea y nos invade. A los diseñadores se nos hace difícil que nuestros mensajes se destaquen. Sin embargo, existe una gráfica cotidiana y urbana tremendamente eficaz a nivel comunicacional a la que quizás tengamos que empezar a reconocerle al menos algunas características, que en nuestros diseños no siempre se verifican.

El proyecto y sus diferentes expresiones. Experiencia en el aula.

Estela Reca

Todo proyectista que elabora un diseño, conoce las diferentes formas de representación y/o expresión que le permiten comunicar su nuevo producto. La realidad nos muestra que con el paso de los años, si bien cada una de las herramientas cumplen una función diferente, no es menos cierto que los diseñadores van adaptando estilos y elementos distintos según el caso o según su saber y entender. Es decir, más allá de las posibilidades aprendidas nos familiarizamos más con unas herramientas que con otras. Para los históricos era el lápiz, la carbonilla o el tiralíneas, para los de nuestra

generación, el lápiz no perdió vigencia, pero se sumaron los crayones, los lápices acuarelables, las fibras, el papel reciclado en todas sus variantes abandonado así el tradicional «calco», llevándonos a expresiones muchísimo más plásticas y menos técnicas. Hoy la informática con su innumerable cantidad de programas (Auto CAD, 3 D, Photo Shop, Imaging, etc.) permite una nueva opción. Cualquiera de las formas que se trate, tal como sabemos, tienen como premisa la práctica, la destreza; lo que implica, la dedicación de horas en el ejercicio de la disciplina para adquirir la comunicación que nuestro diseño requiera. Cualquiera de las herramientas antes mencionadas, no tienen acción súbita sobre la mano ni sobre la mente del diseñador, requieren del aprendizaje y la práctica constante.

Ahora bien, al alumno de los primeros años de la materia Diseño, ingresa con toda la inquietud y la ansiedad propia de quien se enfrenta a lo desconocido, por lo tanto se encuentra expectante ante un tema comprendido en un marco teórico, para poder dar una respuesta propia, que cumpla con las exigencias del tema, pero que además se aleje de la acción intuitiva para incluirse en el marco conceptual solicitado por el docente. Si bien su fin último es el «hacer», el punto es el «cómo» y el «cómo lo muestro».

Gran desmoralización siente el ingresante en más de una oportunidad, cuando por falta de tiempo, destreza o asincronía en la incorporación de los contenidos de otras disciplinas, advierte que no puede expresar sus intenciones de proyecto. El lamento recurrente es: «no sé dibujar, no puedo mostrar mi propuesta».

Cierto es que la falta de la gráfica, resulta altamente frustrante para aquel que no alcanza a plasmar su idea. La realidad es que a la hora de volcar la creatividad, si no se cuenta con el dibujo, lo que para ellos representa un nuevo lenguaje de comunicación, ya que es importantísimo poder mostrar al comitente, las ideas creativas alojadas en el pensamiento (dado que hasta el momento se considera la única respuesta a la expresión), el alumno sufre una especie de frustración o desencanto interior.

Pero en la búsqueda de los diferentes medios, la maqueta ha resultado una herramienta interesantísima tanto o más valiosa que otras, a la hora de mostrar el proyecto del alumno.

Generalmente la bidimensionalidad de la planta y los cortes-vistas no son las gráficas que alcanzan, para que el alumno pueda percibir por sí mismo la tridimensionalidad. Por tal, la elaboración de la misma resulta un desafío abordable y más aún, control y constatación de sus propias intenciones, pues la inclusión de la figura humana en la maqueta le permite ajustar dimensiones, formas, tipos de límites, etc., con el fin de mejorar su calidad en el diseño. Por supuesto que también esto requiere de un tiempo de aprendizaje, pero es muchísimo más abordable, tiene diferentes instancias en su incorporación, que el alumno rápidamente internaliza. Es decir comenzando por la maqueta de estudios hasta llegar a la maqueta definitiva; la que muestra el proyecto luego de los ajustes necesarios con sus colores y texturas. Es importante aclarar que la maqueta no es propuesta desde la miniatura, es decir, justamente lo más importante es que el equipamiento pasa a ser secundario y en muchas oportunidades ni se realiza. Lo valioso de esta herramienta es que comiencen a trabajar con el espacio en sí, con la caja muraria, con el volumen del vacío como forma. De esta manera hay una inclusión en el alumno de los planos, que pasan a ser los protagonistas de la maqueta y por tal, este olvido