

Lápiz vrs. Mouse

Alberto Antonio Ortiz Arévalo *

Resumen. Los recursos informáticos en la actualidad, son una herramienta de productividad efectiva y de un gran valor tecnológico en los avances de las tecnologías, de las ciencias y de las artes, sin dejar atrás los recursos manuales que por naturaleza poseemos. La creatividad no está ligada a la tecnología sino a la capacidad inventiva y creadora infinita del ser humano. El dibujo manual es tan importante para la etapa de diseño, como para la del proyecto, todo diseñador debe tener dominio del arte del dibujo manual, éste está mas en contacto con el alma de creativo, y agudiza aún más la capacidad de la percepción del espacio, por el contrario el grafismo digital, brinda un mayor número de opciones de experimentar con el proyecto en tiempo real, ofrece mayor versatilidad a la hora de realizar cambios últimos al diseño. Pero igual en arquitectura, ambas opciones deben de estar de la mano con el arquitecto, ya que con un lápiz o un mouse, transmitimos nuestros sentimientos y nuestro arte, por medio de un gráfico, siendo éste el LENGUAJE DE LA ARQUITECTURA.

Palabras clave: *Arquitectura, dibujo arquitectónico, informática gráfica.*



*Arquitecto, Docente del Departamento de Ingeniería Civil y Arquitectura, ITCA – FEPADE, Santa Tecla. aortiz@itca.edu.sv



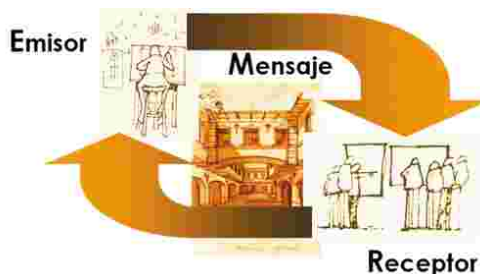
Desarrollo

¿Qué es el tiempo? Es el lapso que transcurre entre dos eventos que se ejecutan y desarrollan su actividad primaria. ¿Por qué inicio este tema, con este cuestionamiento?, pues, sencillamente porque ha transcurrido mucho tiempo desde que el hombre descubrió sus habilidades de poder representar los eventos que se desarrollaban en torno a él, por medio de un gráfico.

Las letras van de la mano con la literatura y el dibujo con la arquitectura.

El origen de la expresión gráfica radica desde la prehistoria, desde que el hombre trató de reproducir en las paredes de las cavernas su figura humana, la forma de los animales, representando su masa y sus movimientos, además de contar sus historias, sus batallas y sus estrategias de caza. De esta manera nace el gráfico, como una forma de comunicación entre las personas.

Si nos trasladamos al origen de la comunicación, sencillamente obtendremos los elementos básicos de ella, el emisor, el mensaje y el receptor. En arquitectura es exactamente lo mismo, nuestros diseños son representados por medio de un gráfico. El arquitecto envía un mensaje visual al cliente y éste logra comprender el diseño, esto no fuera posible sino fuera por medio de un gráfico, de una maqueta física o virtual.



Desde sus inicios el grafismo preocupó a los pioneros en esta especialidad, el hecho de que los objetos se deformaban visualmente dependiendo del ángulo visual y de la posición del observador. Este análisis llevó a replantear los métodos de representación gráfica tradicionales, como son la proyección ortogonal, la proyección isométrica y la proyección en perspectiva. La primera representa los objetos en su estado natural, con sus verdaderas dimensiones y sus diferentes vistas, siendo esto la base de los planos de construcción. La segunda representa una simulación de una vista tridimensional de los objetos en su verdadera magnitud, y la tercera representa una vista tridimensional de los objetos en una forma real de cómo el ojo percibe la información, o sea de la forma natural de cómo vemos los objetos. Estos pioneros del gráfico descubrieron los puntos de fuga y los métodos tradicionales de realizar perspectivas y así simular una aproximación visual del objeto antes de ser construido.



En un tiempo no tan lejano, pasábamos horas frente a nuestro tablero de dibujo, con LÁPIZ Y PAPEL, trazando esquemas hechos a mano, utilizando instrumentos de precisión de dibujo, tratando de transcribir nuestra concepción del diseño, ubicado en nuestra mente y en nuestra alma, en un gráfico donde se representara el espacio arquitectónico, en su sabia proporción, en el buen manejo de la forma y la estética, en brindar la textura precisa o el color adecuado de los materiales propuestos para el diseño, además del estudio de la luz y la sombra. Para este fin se utilizaban diferentes técnicas de presentación, como el lápiz, la acuarela, el óleo, la tinta, los plumones artísticos, entre otros.

Todo lo anterior implicaba que para presentar un proyecto a un cliente, debíamos de hacer al menos cinco o seis dibujos, entre vistas ortogonales y vistas en perspectiva, aplicando técnicas de presentación como las descritas anteriormente, dependiendo de las habilidades artísticas que tuviéramos y de la técnica de presentación que ocupáramos, nos podíamos tardar a lo mejor una semana de trabajo, sin tomar en cuenta el tiempo dedicado a la concepción del diseño. Las diferentes técnicas de presentación tradicional o a mano, son tan utilizadas como las presentaciones elaboradas digitalmente, cada una tiene su valor artístico.





Disponibles en: <http://www.rabinkyart.com>

En la actualidad nos sentimos al igual que antes, arduas horas de trabajo frente a un monitor, frente a un teclado y usamos un dispositivo de señalamiento, el MOUSE, para realizar nuestros gráficos y presentar nuestros proyectos.

Las empresas dedicadas al diseño de software para el diseño tridimensional, cada día mejoran sus recursos para brindarnos una realidad virtual que nos sorprende y que nos pone en duda, si es una foto real o un ambiente virtual.

Dentro de los programas más populares y que ofrecen mayor rendimiento en la creación de ambientes virtuales, tanto

para la creación de render o de animaciones son los de la suite de Autodesk, como Autocad, 3Dmax, Maya, o los editores de fotografías y videos, como Photoshop, Premiere Pro, etc.

También se pueden encontrar programas que trabajan bajo ambiente Linux, como Blender, que ofrecen grandes resultados. Pero para lograr grandes resultados, también se necesita dominar las aplicaciones de los programas que pueden variar de uno a otro y también se debe de tener una máquina muy potente, con grandes características de productividad.



La verdad, que ambas formas de presentar nuestros diseños son tan válidas y que cada una de ellas tiene su valor artístico. En el diseño elaborado manualmente, el diseñador debe de tener muy claro la tridimensionalidad en su cerebro, ya que es el único que lo puede rotar y visualizar el producto dentro de su mente, y por medio de un lápiz lo transforma en un concepto visual, esto agudiza aún más la creatividad y la percepción del espacio, en cambio en el diseño digital y la presentación digital, las herramientas que ofrecen los software son cada día más reales en su producto terminado y la facilidad de tener el volumen ya terminado y de tener las diferentes vistas externas e internas con solo dar un clic, así como poder editar una animación o recorrido virtual con una nitidez y lujo de detalle.



El software ofrece una gama de elementos prediseñados, árboles, vehículos, mobiliario y figuras humanas que ayudan a crear un ambiente adecuado al futuro espacio que se construirá.

En conclusión la capacidad creativa no depende del software o del buen manejo de una técnica de presentación tradicional, sino que depende de la capacidad de análisis, invención e innovación del ser humano, que es infinita. Los arquitectos tenemos la capacidad de transformar el espacio y de transmitir sensaciones espaciales tan diferentes, solamente con cambiar el color de una pared, del piso o de brindar una percepción del espacio tan diferente con tan solo cambiar la altura del techo o la disposición del mismo. El buen gusto por la forma y por la justa disposición de la forma y del movimiento visual de sus elementos, basados en los cánones de lo bello y de la perfección.

Así como también el preciso análisis de la función. Esto lleva a la creación del espacio psicológico, tanto exterior como interior, y no sabremos si nuestro diseño fue un éxito, hasta que el futuro morador del proyecto lo viva y experimente con él.

La arquitectura es para mí una máquina perfecta donde pernoctamos gran parte de nuestra vida, en donde cada elemento de ella está allí por alguna razón funcional y estética, en donde la forma, el espacio y la función se mezclan para dar al ser humano un lugar digno, un lugar donde pueda sentirse bien físicamente y síquicamente. La arquitectura no depende de la tecnología, por el contrario, la tecnología ha sido creada para ella, así que por medio de un buen lápiz o un buen mouse, podemos crear un mundo entero de formas bellas y funcionales, para nosotros y para legar a las futuras generaciones un momento de la historia de la humanidad, tallada en roca.

Glosario

Diseño gráfico: Unidad destinada a ser puesta a la vista de un público al que debe transmitir prefijado. El universo del diseño gráfico es el área de la comunicación mediante mensajes visuales.

Grafismo: Palabra que viene de la raíz griega *graphein*, que significa trazo o trazado. Un trazo es la consecuencia de una acción de la mano al escribir o dibujar sobre una base.

Render: Proceso digital, en el que se les da a los objetos de tres dimensiones diseñados por computador las cualidades materiales (forma, textura, color) y de iluminación. También se refiere al tiempo que le toma al computador calcular dicha característica del objeto.

Bibliografía consultada

1. Chen, JSM. 1995. *Architecture in pen and ink*. México, DF, McGraw-Hill.
2. Mueller, RE. 1965. *Inventiva*. México, DF, Libros Mejiicanos Unidos.
3. VanDyke, S. 1984. *De la línea al diseño: comunicación diseño gráfico*. México, DF, Ediciones G. Gili.