

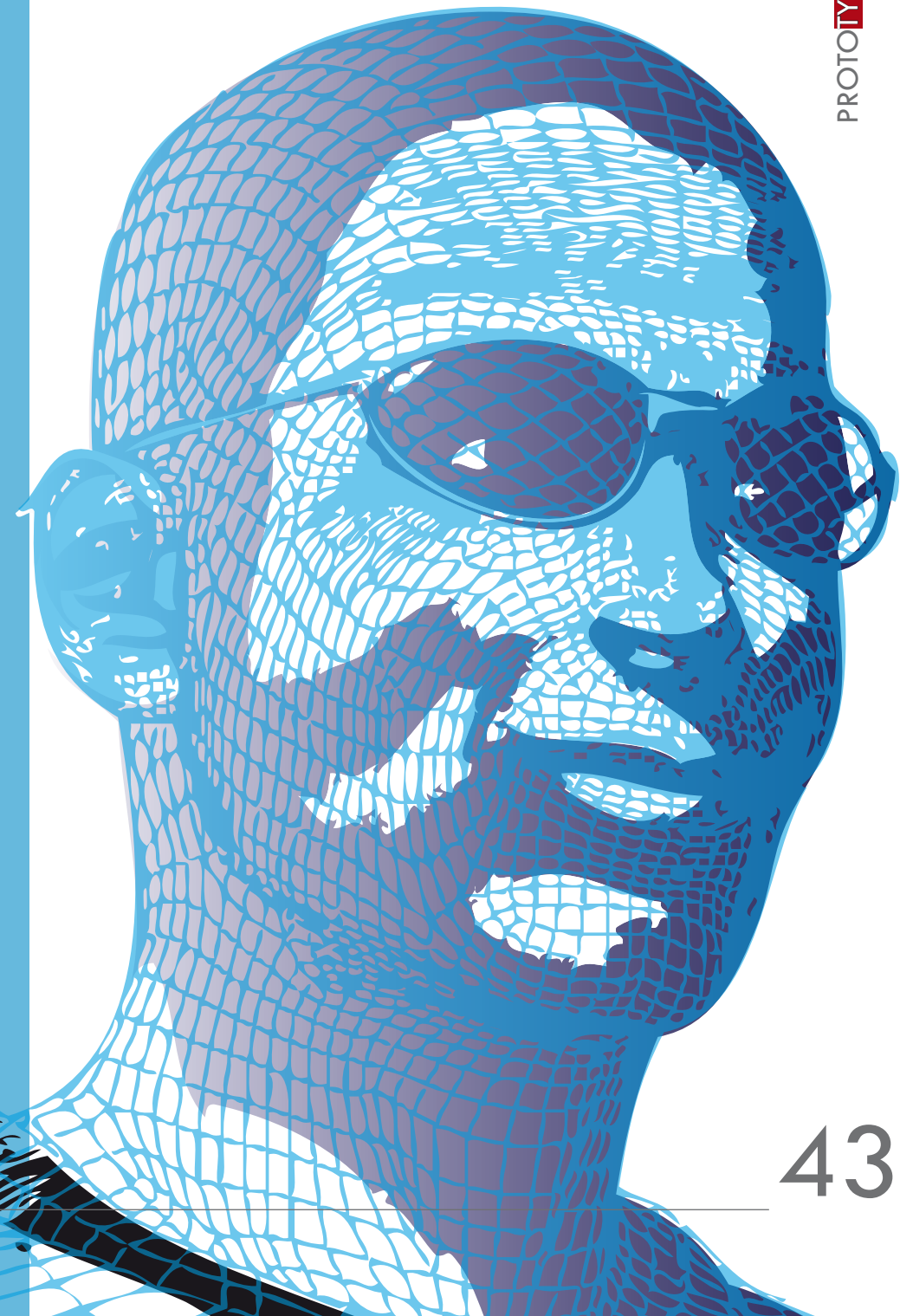
El quehacer del que diseña

“[el prototipo] es el más perfecto ejemplar de una virtud, vicio o cualidad”

Texto e ilustraciones Jules Colimón

42

Número 0. Septiembre 2017



PROTOTYPO

43

Nos comportamos de una manera visual, en lo cotidiano nuestro entorno es simbólico e iconográfico; el hombre fabrica su propia "inter-face" su propio "performance" so pretexto de usar recursos tales como la fotografía, la ilustración y el video, además de la proximidad que nos permiten sistemas de simulación que hacen parte de una realidad virtual, objetual y tangible, dicha visión impuesta y muchas veces matizada por filtros propios de la moda y la cultura. Por lo tanto el hombre moderno aprende a ver, procesar, interactuar y expresar lo visto, siendo esto un facilitador en la toma de decisión en lo personal, lo artístico o lo laboral.

Este es el escenario donde se pone de manifiesto la gestión del diseñador, que independiente de su formación profesional esgrime como parte fundamental de su quehacer y buscando la solución gráfica de algún diseño hecho por encargo, el desarrollo de bocetos, pruebas y prototipos, para así tener un primer acercamiento con el cliente donde lo expuesto busca fidelidad con su realidad: la del impreso, el interactivo o el artefacto que le permite a las partes responsables de su

creación y de su encargo probarlo, experimentar con este primer prototipo en situaciones reales y explorar sus condiciones de uso.

Papel y lápiz responden a ese acto reflejo, constructo mental, pensamiento lógico y estructurado presente en la forma de ver, sentir y en toda actividad mental que acompaña al que por vocación y profesión se dedica a actividades pertinentes al diseño; esta forma de pensamiento creativo se vuelve así una herramienta primaria para dar solución a los problemas propios y rutinarios de comunicación y uso del ser contemporáneo.

La expresión gráfica en conjunto con esa disposición mental creadora constituye uno de los pasos primordiales en la fabricación de maquetados, piezas gráficas y prototipos, puesto que se convierte en una abstracción múltiple que se articula sobre la base de la representación, el análisis y manejo de la "info", contenido propio de un *brief*. Todo lo anterior anudado al compromiso y entusiasmo del diseñador permitiéndole entablar un lenguaje claro desde lo visual con el interlocutor, sea este cliente o usuario final.



Es fundamental que las ideas y el diseño que las acompañan se puedan comunicar, plasmar y reproducir de una manera adecuada.

Es fundamental que las ideas y el diseño que las acompañan se puedan comunicar, plasmar y reproducir de una manera adecuada. Como facilitadores y mediadores en el proceso de construcción de esa prueba o prototipo preliminar están todos los desarrollos tecnológicos que en el entorno de los sistemas, los métodos y los nuevos medios de impresión y expresión nos permiten llevar a feliz término nuestra intención. Los diferentes software para edición bitmap y vectorial digital prestan soporte en la gestión y manipulación de fotografías, imágenes e ilustraciones en 2D, adecuando el producto finalizado para múltiples sistemas de impresión en diferentes formatos y sustratos, con tintas y solventes cada vez más resistentes a los rayos ultravioleta, permitiendo la exposición del impreso tanto en espacios inte-

riores como exteriores. De igual manera, las nuevas tecnologías de impresión también conocidas como impresión por demanda posibilitan la producción de materiales impresos con una resolución y acabados cada vez de mayor calidad. Estos sistemas son tan flexibles que permiten la óptima impresión en términos de cantidad y calidad y, si se puede decir, de materialización del prototipo.

No se puede dejar de lado en la construcción del prototipo el aporte de los sistemas de diseño *cad*, donde el diseño desde un entorno 3d es maquinado, formado y hecho realidad en un prototipo que permite probar el objeto, detectar errores y deficiencias así como mirar el grado de satisfacción que pueda brindar antes del proceso final de producción industrial. Cuando el prototipo está perfeccionado y cumple con todos los requerimientos y las metas para las que fue pensado, el objeto puede empezar a producirse.

Alejándose con cierto grado de nostalgia de una de las tantas definiciones que se encuentran para prototipo: "[el prototipo] es el más perfecto ejemplar de una virtud, vicio o cualidad" y dando paso a su verdadera función.