

- No propiedad. Su carácter de intangibles hace que su prestación no transmita propiedad, sino goce o derecho de uso.

Esta conferencia fue dictada por **Raúl Carlos Drelichman** (Argentina) el martes 29 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

## El pasado, presente y futuro del diseño en Venezuela

Amarilis Elias

### Predecir el futuro, hacia donde vamos

Desde que existe el hombre, siempre ha estado interesado en predecir el futuro. Es imposible saber a ciencia cierta cuándo se hicieron conscientes los seres humanos de que lo que ocurrirá en el futuro probablemente sea distinto de lo que sucede en el presente, pero lo hicieron. Al pasar el tiempo, las sociedades han desarrollado diversas maneras de adivinar el futuro destacando la lectura de las manos de las gitanas. Algunos grupos intentaron escrutar los hechos mediante la magia o el contacto con lo sobrenatural. Al respecto Stearns, P. plantea, que para hacerlo leían los augurios en las entrañas de los animales o en las hojas de té. La astrología, el estudio de la correlación entre lo sucedido en la tierra y la posición y los movimientos de los astros, fue una ciencia esencial en la China, Grecia y Roma clásicas. Mucho antes del extraordinario declive de la creencia en la magia en el siglo XVIII, sin embargo, las sociedades habían desarrollado formas de pensar en el futuro con una relación mayor con el tiempo histórico. Es decir, se dieron cuenta de que sus sociedades tenían pasado e intentaron relacionarlos con el futuro. Los pronósticos con los que contamos hoy en día, como los que se relacionan con la política económica o militar, utilizan la historia, debido a que quienes predicen asumen la conexión entre hechos pasados, presentes y futuros. Como veremos, los tipos de conexiones en las que se basan las predicciones, así como el éxito de esas predicciones, varían enormemente. Sin embargo, la necesidad de asegurar las predicciones se aplica a pesar de todo. A pesar de nuestros esfuerzos por hacer predicciones usando la historia, no podemos saber lo que nos reserva el futuro. Podemos, no obstante, disfrutar especulando con él, y estudiar qué predicciones son las más plausibles. Pero indiscutiblemente que gran parte de la historia servirá de contribución al futuro, quizás en algunos casos nos impida repetir estrategias o cometer errores pasados, por ello al analizar la historia del diseño que es el tema que nos compete, no es una relación nostálgica con el pasado la que debemos establecer, puesto que está interperlada por la innovación, pienso que la historia sigue siendo la clave de esta labor, a pesar de reconocer que

no podemos saber con seguridad que nos deparará el futuro, con toda probabilidad podemos predecir que los pronósticos acerca del Diseño seguirán basándose en el legado del pasado dejado por nuestros pioneros y el sobresaliente presente que en estos tiempos nos circunda, ya que entendiendo la historia, se pueden explicar mejor futuras acciones.

### El pasado, pioneros del diseño venezolano

Desde tiempos remotos el diseño ha estado presente en las diferentes sociedades que a lo largo de la humanidad se han desarrollado en diferentes épocas, contribuyendo de alguna manera a facilitar cada una de las actividades que día a día se desarrollaban en cada una de ellas, proporcionando comodidad y belleza (diseño industrial), protección (diseño arquitectónico), información (diseño gráfico), vestimenta (diseño de modas), etc.

En la historia del diseño gráfico en Venezuela, se consideran como pioneros a los artistas y diseñadores llegados al país luego de la segunda guerra mundial, quienes se convirtieron en las referencias inmediatas del diseño gráfico en el país, destacando entre ellos: el lituano Gerd Leufert, el italiano Nedo M. F, el americano Larry June, la alemana Gego, el holandés Connelis Zitman

### Gego

Según Armas, A. (1985) Gego (Gertrud Goldschmidt) fue una escultora Venezolana, nació en Hamburgo, Alemania en el año 1912. Se graduó de Ingeniero, mención Arquitecto de la Escuela Técnica de Stuttgart. En 1939, emigra a Venezuela, estableciendo su residencia en Caracas. En 1952, adquiere la nacionalidad venezolana y conoce a Gerd Leufert, diseñador gráfico y artista plástico, quien la motiva a iniciarse en las artes plásticas. Gego realiza en esa época sus primeras obras: dibujos, acuarelas, monotipos y xilografías de carácter paisajista, figurativo y expresionista.

A partir del año de 1958 comienza su labor docente en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo en la Universidad Central de Venezuela. Gego ejercerá diferentes cargos docentes en importantes instituciones educativas de Venezuela, tales como: Escuela de Artes Plásticas Cristóbal Rojas (1958 - 1959), Facultad de Arquitectura de la Universidad Central de Venezuela (1960 - 1967), Fundación Neumann - Ince (1964 - 1977). En el año de 1959 viaja a los Estados Unidos, donde permanece un año.

Entre 1967 y 1969 realiza obras de integración a la arquitectura en compañía de Gerd Leufert, tales como la Torre y Mural del Centro Comercial Cedíaz (1967) y los Murales del la sede del Instituto de Cooperación Educativa (INCE) (1868 - 1969).

A partir del año 1969 se libera del esquema de líneas paralelas y comienza a realizar dibujos con líneas entrecruzadas formando redes planas y moduladas. Los campos entre las líneas son de base triangular. De este sistema nace la obra Reticulárea, 1969, ambientación de mallas y redes, instalada por primera vez en el Museo de Bellas Artes de Caracas. A finales del año 1969, Gego viaja a Nueva York donde instala la Reticulárea en la Galería de Arte del Center for Inter American Relations. En el año 1980 Gego se convierte en Miembro Fundador del re-

cién creado Taller de Artes Gráficas Asociadas (TAGA). En 1982 viaja a Fráncfort, Alemania, para participar en la muestra Spielarum - Raumspele in la Alte Oper donde elabora e instala la ambientación "Reticulárea 82". En 1988 comienza a desarrollar la serie "Tejeduras", composiciones de tiras de papeles ilustradas que entrelaza sobre una superficie plana y, casi simultáneamente, la serie "Bichitos", piezas tridimensionales de pequeño formato realizadas con materiales residuales. Gego muere en la ciudad de Caracas, Venezuela, en 1994.

#### **Larry June**

Tipógrafo y técnico de imprenta, llega a Venezuela en 1942, como empleado de la Creole Petroleum Corporation. Su trabajo metódico, riguroso, ordenado y silencioso ayudó a definir el perfil profesional del diseñador gráfico en el país.

#### **Gerd Leufert**

Venezolano, nacido en 1914 en Memel, actualmente Kláipeda, Lituania. Estudió en las escuelas de arte de Hannover, Maguncia y Munich, Alemania, en esta última con el profesor F. H. Ehmcke. En 1951 viaja a Venezuela y se radica en Caracas. En el país, se inicia como diseñador gráfico en la revista El Farol, que dirigía Alfredo Armas Alfonzo. De 1958 a 1967 fue profesor de las cátedras de arte y diseño gráfico en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la UCV; además de serlo también en la Escuela de Artes Plásticas Cristóbal Rojas y en el Instituto de Diseño Neuman-INCE. En 1960, en sustitución de Alejandro Otero, es nombrado coordinador de actividades del MBA, en donde tendrá a su cargo el departamento de diseño y la curaduría de dibujos y estampas, hasta 1973, se dedica al libre ejercicio del diseño. Entre sus exposiciones individuales más importantes figuran las celebradas en: Galería 4 Vientos, 1954; MBA, 1962, 1964, 1966, 1985, 1987, 1994 y 1996; Galería Konkright, 1967, 1972, 1976; Universidad Autónoma de México, 1968; Sala Sidor, Puerto Ordaz, estado Bolívar, 1988; Sala de Exposiciones Rómulo Gallegos, CELARG, 1990; Galería del Centro Cultural Consolidado, 1992. En 1989 incursiona en la fotografía y en 1990 publica su primer libro-catálogo de fotografías. En 1989 obtiene el Premio Nacional de Artes Plásticas de Venezuela.

#### **Carlos Cruz-Diez**

Nació en Caracas, Venezuela, el 17 de agosto de 1923. Junto con Jesús Soto es uno de los artistas cinéticos más importantes de Venezuela. Estudió en la escuela de Bellas Artes de Caracas, donde también fue profesor de Historia de Artes Aplicadas, y luego subdirector y profesor de pintura. Enseñó técnicas cinéticas en la Escuela Superior de Bellas Artes, París. Es presidente de la fundación Museo de la Estampa y del Diseño Carlos Cruz-Diez. Ha tenido exposiciones individuales en el Museo de Bellas Artes, Caracas (MBA), Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, Museo Jacobo Borges, Caracas, Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá, Museo de Arte Moderno de Bogotá, Museo de Arte Moderno de México, Quadrat Josef Albers Museum, Bottrop, Alemania. Museum am Ostwall, Dortmund, Alemania, Musée de la Chaux des Fonds, Suiza, y muchos otros.

#### **Nedo Mion Ferrario**

Nedo M. F., como popularmente se le conoció, nació en (Milán, Italia, el 23 de septiembre, 1926 y murió en Caracas, Venezuela, en el 2001. Diseñador Gráfico italiano, considerado pionero del diseño gráfico venezolano.

Sus mas significativos trabajos se basan en el diseño, la tipografía y el dibujo, fue un diseñador y artista que lego a los venezolanos una profusa obra y destacado acuarelista e ilustrador. Dedicó gran parte de su vida al diseño y la docencia.

Nedo, M.F. diseñó unos sesenta alfabetos para ser utilizados en carteles, catálogos y logotipos, algunos de ellos dentro de la denominada familia Imposible, otros identificados como Reversibles y Computables. Sentía gran pasión por las formas imposibles y la elaboración de ilusiones ópticas de tipo geométrico fueron los valores fundamentales característicos de su obra.

Llega a Caracas en 1950 en compañía de su padre. En 1959 asume la dirección artística de la revista el Farol, publicación para la cual había efectuado con anterioridad algunos trabajos. Este mismo año suple a Gerd Leufert y Carlos Cruz Diez en la sección de artes aplicadas de la Escuela de Artes Visuales Cristóbal Rojas; en la que tiempo después, impulsa la creación de la cátedra de Diseño, donde sería profesor durante 27 años.

Muchos fueron los trabajos que realizó, pero entre los mas destacados figura los de la revista CAL, es uno de los diseñadores que mas trabajo los conceptos de diseño de revistas en el país. La Revista CAL, una publicación caraqueña dedicada a la cultura, el arte y la literatura de vanguardia, apenas duró cinco años, 1962-67, pero en manos de su director, el escritor Guillermo Meneses, y con la diagramación del diseñador Nedo M.F., asume una presencia fulgurante cuya influencia toca a varias generaciones de diseñadores.

El diseño gráfico, se está instalando en todo el mundo como un servicio esencial e irrenunciable para la gestión de comunicaciones visuales en los ámbitos económicos, sociales y culturales. Este proceso se está produciendo a una velocidad tanto mayor a la imaginada por los propios diseñadores hace unas décadas, que obliga a revisar la creencia de que las capacidades de los diseñadores van muy por delante de las necesidades de los clientes. Este nuevo contexto insta a ejercer la práctica del diseño gráfico, con un desarrollo aún más profesional que el estándar, y consecuentemente implica la revisión de los objetivos de los educadores del diseño, de cara a atender las crecientes exigencias técnicas y de calidad que la sociedad va imponiendo.

En la actualidad el diseño está siempre omnipresente en la vida urbana y muy especialmente en la contemporánea, llegando a convertirse en una manifestación fuerte de cultura, en el ámbito comercial, es una cualidad que marca la diferencia del producto y suele ser en muchos casos más determinante que el precio, situación a la que no escapa en la sociedad venezolana, a pesar de que para muchos es aún una disciplina universitaria de reciente data en el área de la gráfica y mucho mas para la industrial.

Estos comentarios surgen por la polémica generada entre algunos críticos del diseño, cuando aseguran "que el

diseño gráfico es una disciplina universitaria de reciente data en el país”, y que además busca consolidarse a nivel educativo y profesional, por ello estudiantes como profesionales necesitan la actualización de conocimientos, técnicas y herramientas tecnológicas, que permitan estar a la par de otros países y lograr un reconocimiento en el campo laboral, tanto en el sector público como privado; pero si bien es cierto que en el ámbito universitario hace un poco más de 11 años que se imparte la carrera de diseño gráfico en el país en universidades como LUZ, ULA, UNE, URBE, UJMV y la UNICA, también existen un grupo considerable de institutos en las ciudades más importantes, que a nivel técnico han formado diseñadores desde hace más de 30 años, entre los que destacan la Neuman, el Tecnológico Sucre, Talavera y ProDiseño, entre otros.

La prolifera apertura de esas instituciones, ha generado una larga fila de profesionales que sin provenir de una carrera larga, se formaron y son los que junto a los ahora profesionales universitarios del diseño han asumido su responsabilidad social con miras a una educación y relación comunitaria más humana, interviniendo en el desarrollo social y cultural, buscando mostrar el valor y competitividad exportadora del talento y el diseño venezolano, el cual cada día adquiere mayores dimensiones y mayor prestigio, logrando establecer una estrategia de posicionamiento del país en el ámbito internacional.

### **El presente diseño “Made in Venezuela”**

Aunque parezca curioso, existen una larga lista de diseñadores venezolanos que desde hace ya años han estado produciendo trabajos en las diferentes áreas del diseño para clientes nacionales, pero que además de ello cuenta con clientes que desde el extranjero los contactan para solventar los problemas de diseño que puedan estar presentando en su institución. Pero en otros casos ciertos clientes van más allá de encargar un trabajo de diseño en Venezuela llegando hasta el punto de llevarse a nuestros diseñadores a sus países, lo cual demuestra el alto nivel y el valor que tienen los diseñadores venezolanos.

Para ilustrar ambos casos citaremos algunos ejemplos:

#### **Jorge Montero.**

Diseñador gráfico, ilustrador, educador y artista plástico venezolano nacido en Maracaibo.

Realiza estudios superiores de arte en la Universidad de Iowa, Estados Unidos, obteniendo los títulos de Master of Art y Master in Fine Art, en la especialidad de Diseño Gráfico, bajo la tutoría del destacado diseñador gráfico holandés Ab Gratama.

Profesor de diseño gráfico en la Universidad de Los Andes por 9 años, donde fue director de la Escuela de Arte y Diseño por dos años. En el 2003 se residencia en la ciudad de Savannah, Georgia (USA), donde fue por dos años profesor en el departamento de diseño gráfico en la famosa institución universitaria Savannah College of Art and Design (SCAD). Actualmente es profesor de planta en el departamento de arte de Georgia Southern University, donde enseña diseño gráfico e ilustración tanto en los niveles de pregrado y postgrado.

Montero ha sido profesor invitado y conferencista en eventos académicos sobre diseño gráfico en Alemania, Sudáfrica, República Checa, Estados Unidos, Cuba, El Salvador y Venezuela.

#### **Álvaro Sotillo**

Genera las exploraciones tipográficas y el manejo de los contenidos, genera ejemplos, modelos de diseño editorial, puntos de sustracción de la tradición y adición de nuevas posibilidades que lo han llevado a ganar el premio Gutenberg, ciertamente Sotillo es el único Americano en obtener el Premio Gutenberg que otorga la ciudad de Leipzig, Alemania bianualmente desde 1959, es el mayor galardón que puede obtener un diseñador editorial a nivel mundial.

Pero además de este galardón también se ha hecho merecedor de dos letras de oro en diferentes años y otras tantas distinciones que no terminaríamos de enumerar a lo largo de sus más de treinta años de trayectoria en el diseño editorial, para el orgullo de todos los diseñadores del país. Al reconocerse su trayectoria a través del premio Gutenberg, el reconocimiento de su desempeño en nuestra sociedad, es reconocer el traslado de los frutos de la tradición europea del oficio a Venezuela.

Otro gran logro de Sotillo, fue convertirse en el primer diseñador gráfico en haber obtenido el Doctorado Honoris Causa, el cual le fue otorgado en Maracaibo, por la Universidad Católica, Cecilio Acosta.

#### **Max Lefeld**

Hace más de 10 años que salió de Venezuela, regresó en el 1996 para dirigir el departamento creativo de aquel famoso lanzamiento de Coca-Cola en Venezuela. Después volvió otra vez a USA. Este comunicador visual conectado con la publicidad, ahora residiendo en USA desde hace algunos años, ha trabajado en dos agencias hispanas grandes e importantes, la primera del grupo Publicis y luego Ornelas, en la cual estuvo a cargo de Budweiser, Nissan, los Dallas Mavericks, los Texas Rangers, BankOne y otros.

Con Budweiser logra premios internacionales importantísimos, como un *short list* en los CLIO, el AdAge Hispanic Creative Awards, FIAP, O’Toole Awards, y otras más.

#### **Santiago Pol**

Entre sus logros más importante destaca su participación en la Bienal de Venecia. Es artista gráfico, más conocido como el hacedor de carteles, Santiago Pol, su trayectoria en la realización de carteles procede de varias de sus manías de pensar, oler, saborear, palpar y escuchar el lugar donde coloca posteriormente una huella gráfica, según Valdivieso, H (2005).

Este maestro de la cartelística nacional es el máximo representante de este género en el país, llegando a ser pionero en la publicación de sus trabajos en los más importantes museos de USA y Europa.

#### **Waleska Belisario**

Diseñadora Gráfica Venezolana, nacida en Caracas. Waleska Belisario es referencia ineludible al abordar la historia del diseño venezolano. Se formó en el Instituto

de Diseño Neumann-Ince, donde posteriormente ejerció la docencia. Fue diseñadora gráfica de la Galería de Arte Nacional y trabajó de la mano de Gerd Leufert.

Junto con Carolina Arnal y Oscar Vásquez fundó en 1986 ABV taller de diseño, un estudio que conjuga la libertad individual con el soporte grupal en una dinámica donde se complementan “la intuición de Waleska con la racionalidad de Carolina y las convicciones de Oscar”. La relevancia del pujante trabajo de este grupo fue reseñada en la revista *Graphis* en el artículo “Vanguardia suramericana” (*South American Vanguard*). Con Mención Honorífica en la Trienal de Carteles de Toyama, Japón (1997), y Diploma de Honor en la Exposición Internacional del Arte del Libro, Leipzig (1989). Y con una amplia trayectoria de el ejercicio profesional en el país. El trabajo gráfico de Belisario se caracteriza por el uso de la tipografía como recurso gráfico expresivo donde juega frecuentemente con el contraste por tamaños y por peso, buscando no una fórmula sino soluciones adaptadas a cada proyecto según sus exigencias particulares.

Cree fervientemente en el diseño comprometido con la cultura y por esa razón se ha dedicado al diseño editorial y de catálogos de arte. Ha sido merecedora de premios nacionales e internacionales entre los que se encuentran: Diplomas de Honor en la exposición Los libros más bellos del mundo en Leipzig, Alemania; premios Anda, e innumerables premios de los concursos nacionales del libro: Bienal del libro de la Biblioteca Nacional, el Centro Nacional del Libro y Fundalibro. En los últimos años ha desarrollado una obra particular donde conjuga elementos gráficos con diversos formatos y materiales entre los que destacan las exposiciones *Pordós* y *Carteras*, ambas en la Galería Alternativa en Caracas.

#### **Edward Tomas**

Fundador de Totumaweb, se ha especializado en trabajar para canales de cable con señal para toda América Latina. La gran mayoría de esos canales son canales americanos que quieren tener una señal en este continente entre los que podemos citar: HBO, Cinemax, Discovery Chanel, SONY, Discovery Kids, Fox Kids, Warnel Chanel, toda esta experiencia en el mundo del diseño audiovisual a llevado a su estudio de diseño, a ganar premios de platino en la entrega de la BDA Internacional del 2003, un premio INTE de oro, cuatro premios de oro en el BDA Latín América en el 2002.

#### **Franco Lodato**

Director de Diseño de Motorola para el sector de iDEN ©Mobile Devices. Nacido en Caracas en 1962, Comenzó su carrera en Europa trabajando para compañías tales como Procter&Gamble y Gillette y con algunos de los diseñadores más famosos en el mundo. Se unió a Motorola en 1999, al grupo de Mobile Devices (entonces Personal Communications Sector), trabajando con los centros mundiales de innovación en diseño de la compañía situados en Boston, San Francisco, Milán y Tokio. Especializado en Biónica, la naturaleza inspira a Franco Lodato, quién analiza fenómenos naturales y los ubica en productos, usando un acercamiento multidisciplinario. Es un diseñador venezolano que labora en la estrategia

corporativa de Motorola. Es diseñador Industrial, ha trabajado en importantes instituciones en nuestro país, en 1987, ganó una beca Gran Mariscal de Ayacucho y fue a hacer una maestría en Italia en Instituto Europeo de Diseño en la ciudad de Milán, donde se especializó en Biodiseño y se graduó Summa Cum Laude. Luego de hacer el postgrado en Biodiseño y desempeñarse en esa área, ganó en 1989 el Concurso de Diseño Europeo DuPont y 4 años después obtuvo la beca DuPont EED. Desde 1999 Lodato participa en al Estrategia Corporativa de Diseño de Motorola, actividad que ejerce conjuntamente con su cargo como Diseñador principal del grupo de suscriptores de Motorola iDEN.

Reconocido como diseñador de gran influencia en el área de BioComunicaciones, considero a Franco Lodato, como artista, porque él cambia las vidas diarias de la gente con la nueva comunicación, la hospitalidad, y herramientas médicas.

#### **No-domain**

No-domain es un colectivo de venezolanos radicados en Barcelona-España que ha logrado notoriedad en los últimos años por los premios obtenidos, sobre todo han logrado destacarse en el área audiovisual.

Hay quien augura que el grupo, encabeza una reconquista de Europa de parte de Latinoamérica. Sin pretensiones colonialistas hemos visto cómo el talento de esta parte del mundo despunta por allá. Se justifica que, particularmente en el diseño, la capacidad de adaptación, frescura y capacidad creativa son materia fundamental en países con sistemas sociales o industriales muy estructurados. Además cuentan con Joaquín Urbina, como Director Creativo, han estado algún tiempo en Nueva York.

#### **María Carolina Josefina Pacanins y Niño**

Nació en Caracas, Venezuela, 8 de enero de 1939), luego cambia su nombre a Carolina Herrera por su matrimonio con Reinaldo Herrera, es una diseñadora de moda y empresaria que fundó su propio imperio en 1980 con un gran éxito internacional. Establecida en Nueva York desde el año 1981, Carolina Herrera lideró a la calidad, entre los años 1970, 1980 y 1990 hasta hoy, para convertirse en una de las mujeres mejor vestidas del mundo.

Su imperio creció rápida y eficazmente desde la creación de los vestidos de Jacqueline Onassis, a quien visitó durante los últimos 12 años de su vida. Está casada con el venezolano Reinaldo Herrera Guevara, hijo de la icono de la moda María Teresa, más conocida como Mimi Pietrantonio de Herrera Uslar, con quién tuvo dos hijas. Anteriormente estuvo casada con Guillermo Behrens Tello, con quién tuvo otras dos hijas también.

Obtuvo reconocimientos como; la Medalla de Oro de las Bellas Artes (2005). España. Fifi Award's Hall de la Fama 2005. The Frangance Foundation's. Mejor diseñadora de Ropa Femenina del Año 2004 en USA. CFDA, Diseñadora Internacional del Año 1999. Revista *Telva* de España. Medalla de Oro del Spanish Institute de New York.. (1997), Premio a Una Década de Creación Artística (1991). Asociación de Diseñadores Hispánicos de Estados Unidos.

Actualmente hay más de 10 'Carolina Herrera New York' boutiques en todo el mundo, concretamente en los Esta-

dos Unidos, Londres y Moscú. Su empresa se localiza en el Madison Avenue de Nueva York, y acaba de abrir otra boutique en Los Ángeles en la zona de Melrose Place.

### Sigal Cohen

Es una diseñadora venezolana, recientemente nombrada por el The British Council de Londres, como su empresario multimedia, diseñadora del año. En la competencia Cohen gana entre nueve finalistas la concesión, que fue presentada en una ceremonia de 100% diseño. La concesión consiste en un premio £7500 para desarrollar un proyecto con el Consejo británico, más un soporte para 100% diseño del próximo año. Los jueces comentaron que "Sigal tienen un talento distinto, es una nueva forma de diseño sin límite pujante. Ella ha fundado ya una consulta muy acertada del diseño y de la comunicación, y no tenemos ninguna duda que ella será un diseñador muy grande en la industria internacional del diseño en el futuro".

Después de graduarse en ProDiseño en 2002, Sigal instaló el website digital, orugafilms, donde realizan trabajos especializados en animación y películas, en Oruga también realiza consultas y soluciones gráficas, entre sus clientes cuenta con varios canales latinoamericanos de la televisión por cable. Esta joven diseñadora venezolana, llena de orgullo a la comunidad de diseñadores de nuestro país.

### Conclusiones

A manera de conclusiones se puede decir; que el tema no está agotado, ésta sólo fue una pequeña muestra. La presentación hace un paseo por los principales pioneros del diseño en el país y que aunque en su mayoría eran inmigrantes, entre los que destacan Nedo, Larry June, Gerd Leufert, entre otros y venezolanos como: Cruz Diez, Álvaro Sotillo, Oscar Vasquez, Wualeska Belisario, Francisco Vellorí, entre muchos más que sentaron las bases del diseño venezolano, creando una estructura con bases muy sólidas que fueron el punto de lanza de todo el potencial venezolano que gira en torno al diseño, ya que día a día crece el número de profesionales del área que se destacan con sus propuestas fuera de nuestras fronteras, demostrando que producimos un diseño con calidad, hecho que nos lleva a predecir sin recursos astrológicos, que en la disciplina del diseño se vislumbran tiempos muy favorables, productivos y con factura de exportación, ampliando las oportunidades laborales de los futuros diseñadores. Haciendo énfasis en su historia, por ello esta presentación es una invitación a conocerla, investigarla, y valorar la evolución del diseño latinoamericano, tanto como la historia del diseño de otras latitudes, sin obviar la importancia que tiene la historia del diseño venezolano.

Esta conferencia fue dictada por **Amarilis Elias** (Universidad de Zulia - Venezuela) el miércoles 30 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

## Del papel a los bytes. Desarrollo de interfaces digitales

Brenda Georgina Estupiñán Cuevas

Conscientes de que las tecnologías de la información y el Internet se han convertido en parte cotidiana de nuestra existencia, los diseñadores continuarán desarrollando la función de intérpretes entre emisores y receptores de los procesos comunicativos, integrándose activamente en la configuración de los nuevos medios.

El diseñador se establece como el punto de contacto entre los usuarios y las computadoras, construyendo los elementos que permitan efectuar interacciones humano-computadora, abriendo el camino a nuevas formas del pensamiento a través de las denominadas interfaces definidas según Pierre Lévy como "los equipos y materiales que permiten la interacción entre el universo de la información digitalizada y el mundo ordinario".<sup>1</sup>

Las interfaces digitales han venido a modificar la forma en que las personas se relacionan con su entorno reconfigurando las estructuras e interacciones socioculturales, más no han roto en su totalidad con los paradigmas y conceptos del mundo físico, recurriendo a sus referentes y aplicándolos en la virtualidad, dando así nuevos significados a conceptos pre-existentes.

La sociedad latinoamericana hace una veintena de años no estaba familiarizada, a trabajar con sistemas de cómputo de manera regular, hoy en día las personas no solo trabajan con éstos, sino que se han vuelto omnipresentes en la mayor parte de las actividades que se realizan a lo largo del día, a veces sin que sean notorias, como es el caso de todos los servicios automatizados a que se recurre cada vez más, esto sucede tanto en las grandes ciudades como cada vez más en las comunidades rurales.

Aunque las interfaces son todas diferentes en lo que corresponde a composición gráfica y funciones, cada una de ellas debe adecuarse a las características del servicio ofertado y a las necesidades de los individuos que lo utilizan. Los individuos ponen en acción diversos procesos, sensoriales, cognitivos, culturales y hasta afectivos durante la interacción que se realiza con los sistemas informáticos, los cuales deberán tomarse en cuenta en el momento de generar el diseño o rediseño de un sitio web para obtener un resultado satisfactorio, a saber: estructura del sitio, rutas de navegación y diseño gráfico. El diseñador cuando trabaja en diseño digital no solo deberá tener en cuenta los aspectos exclusivos de su profesión, sino considerar que se enfrenta a un trabajo interdisciplinario en el que le corresponde dominar diversas habilidades y actitudes.

Los procesos de producción se han modificado, ahora un diseñador con suficientes habilidades será capaz de desarrollar por sí mismo todas las fases de un sitio web, corriendo el riesgo de perder de vista las partes del trabajo que no le son cotidianas.

Se propone entonces una metodología que sirva de apoyo para que el diseñador pueda tener presentes los elementos que no debe dejar pasar, en que se incluyen los puntos emanados de diversas disciplinas que impactan en el desarrollo de interfaces para sitios web. El esquema