

la construcción de escenarios, referenciados estos desde la experiencia visual y la esfera de su conocimiento. La forma arquetípica y paradigmática puede garantizar el uso pues hay gestos y rutas operativas preconcebidas, pero también son poco estimulantes, pues no existe innovación, existe obviedad en la usabilidad, la temporalidad del objeto en su condición de generar vínculos se ve truncada y también muta la generación de otras rutas praxológicas. Esto determina ausencia de novedad, pues se encuentra dentro de una esfera de razonamiento lógico. Como consecuencia, estos objetos arquetipo que hacen parte de una cotidianidad confortable y con formal estéticas fáciles de digerir condicionan la mente del hombre a la insensibilidad y a la mutación de emociones convirtiendo la relación sujeto-objeto en un submundo inerte y sin vida, sin capacidad de evolución. El diseñador plantea una estética colectiva que establece límites, y desde un proceso algorítmico supone que el

objeto es ascendente desde la obviedad a la irracionalidad, identificando un límite, pues el objeto que no es comprendido es censurado y entra en un territorio de polisemia irracional que genera la dicotomía racionalidad-irracionalidad.

Tras los límites de la racionalidad, propone una cuestión: Cómo los objetos que proyecta el diseñador industrial pueden plantear rutas de interpretación equifinales a la comprensión de formas coherentes y que actúen en los límites racionales, para estimular razonamientos evolutivos hacia la generación de vínculos participativos y temporalidad en el ciclo de vida del producto?

Esta conferencia fue dictada por **Javier Enrique Jiménez Hurtado** (Universidad Antonio Nariño, Colombia) el jueves 2 de agosto en el 2º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Um design em movimento

Denise Jorge Trindade

A introdução de programas gráficos em movimento, que surgem atualmente com as novas tecnologias, modifica o lugar e a ação do designer. Este estudo propõe pensar como o campo do design gráfico é hoje atravessado pelas teorias do cinema, no que elas permitem pensar a imagem em movimento e possibilitam uma aproximação dos objetivos do designer: a interação com o leitor.

A introdução de programas gráficos em movimento, que atualmente surgem com as novas tecnologias, modifica o lugar e a ação do designer.

Este estudo propõe pensar como o campo do design gráfico é hoje atravessado pelas teorias do cinema, no que elas permitem pensar a imagem em movimento e possibilitam uma aproximação dos objetivos do designer: a interação com o leitor.

Para isso, em um primeiro momento destacaremos algumas experiências cinematográficas realizadas por artistas da Bauhaus que nos permitirão refletir sobre a linguagem ali usada, tendo como fim a construção de sentido e consequentemente de sociedade.

As experiências de Moholy Nagy, por exemplo, hoje são evocadas por aqueles que tentam se aproximar e compreender as relações entre tecnologia e arte, em sua direção democrática. Sua pedagogia estava baseada na tentativa

de extrair o que ele acreditava ser a criatividade inerente a todos. Seus fotogramas e a caixa de luz de Nathan Lerner, deram origem a programas que interagem com observadores anônimos e criam incontáveis fotogramas digitais na Web. Deduzimos que as provocações de sentido propostas por sua linguagem cinematográfica, ainda em maturação, contribuem para a compreensão do papel do designer hoje, diante dos novos meios de comunicação.

Segundo Lev Manovich¹ (2006; p. 109), las tecnologías culturales de una sociedad industrial –el cine y la moda– nos pedían que nos identificáramos con la imagen corporal de otra persona. Los medios interactivos nos piden que nos identifiquemos con la estructura mental de otra persona. Si el espectador cinematográfico hombre o mujer, codiciaba y trataba de emular el cuerpo de la estrella de cine, al usuario de ordenador se le pide que siga la trayectoria mental de los nuevos medios.

Imaterial como a luz, a rede se torna veículo para a criatividade dos participantes, colocando em cena mais uma vez a relação entre design e arte. Agora, através do cinema.

Notas

1. Manovich, Lev. El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital-Buenos Aires: Paidós, 2006.

Esta conferencia fue dictada por **Denise Jorge Trindade** (Universidade Estacio de Sa. Brasil) el miércoles 1 de agosto en el 2º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.