

sistemas técnicos en su dimensión física: En contacto con calles, vidrios, carros, teléfonos. También accionan palancas, oprimen botones y levantan peso. De esta manera se conforma una realidad material y un espacio real y cotidiano para las acciones. En el ambiente digital no puede ocurrir de una manera distinta, con la diferencia de que la realidad está conformada por *bits* y no por átomos. Esta diferencia nos lleva al concepto casi ontológico de la virtualidad. En términos prácticos, la virtualidad puede ser vista como el ambiente donde se desarrolla una realidad fundamentada en lo digital. Pero una realidad que interpreta y se sostiene sobre la comprensión del mundo material, de la cultura material. El aterrizaje a esta dimensión del trabajo, para tomar espacios de acción en el proceso de industrialización y en el desarrollo de productos de carácter masivo, como paradigma de la actividad del diseño; no estará nunca desconectado de las corrientes de desarrollo que mueven el diseño de productos en los contextos globales. Cada vez más, el impacto de las nuevas tecnologías, esencialmente aquellas provenientes de la informatización, agrega nuevos elementos en los productos y, por consiguiente, modifican el proyecto, las funciones y el uso de los mismos.

La actividad del diseño industrial tiene como fin último la generación y/o modificación de la forma de los objetos. En este sentido los mayores esfuerzos en la actividad proyectual están centrados en todos los aspectos que modifican la forma o que poseen determinantes para que ocurran estas modificaciones. Así pues, nos referimos a las metodologías de una manera simplificada para el desarrollo de productos industriales, donde se pueden verificar cuatro etapas de una forma muy general: Requisitos, diseño, desarrollo y pruebas.

Estas fases, en el proyecto de objetos virtuales, poseen la misma secuencia. Sin embargo, podemos verificar algunos ajustes fundamentales en razón de los materiales utilizables para la creación. Sobre todo, en estos proyectos de objetos virtuales se verifica que se “desplaza, de hecho, todo instrumento crítico basado en la estética tradicional (que es una estética de las formas físicas), ya que en ellos la *fisicidad* de los componentes que le confieren su especificidad de ‘objeto inteligente’, está reducida a nuestra capacidad perceptiva”.

Los temas que se abordan en la ponencia están dedicados a la experiencia en la concepción y desarrollo de estos productos en ambientes virtuales. Así mismo, se plantea aquí la implementación de una metodología para el análisis de productos (físicos), desde la cual se puedan obtener aspectos relacionados con sus funciones y aquellos relacionados con la comunicación de éstas, para producir “objetos virtuales”. Esta metodología es parte de una experiencia con alumnos de comunicación visual en las cátedras de Diseño Tridimensional.

El diseño industrial en Venezuela ha sido una materia pendiente en todo el proceso de desarrollo de nuestras capacidades en la generación de una cultura material nueva, propia, honesta. Este nuevo campo de trabajo puede permitir abrir espacios alternativos para su desarrollo. En este sentido, algunas consideraciones

pueden ser hechas a partir de la comprensión y desarrollo de interfaces gráficas de productos. La primera de ellas, que representa un campo amplio para el estudio de las capacidades y competencias en el desarrollo de productos con estas características.

Las competencias para el diseño de interfaces en productos de consumo, potencian el desarrollo de competencias en diseñadores gráficos e industriales, que les permiten organizar y estructurar el espacio físico y visual, con el uso de las secuencias operativas de los productos. Así mismo, les permite manejar los aspectos que se desprenden de ambientes virtuales.

Esta disciplina, relativamente nueva, definitivamente representa un campo de trabajo para la actividad interdisciplinaria. Más aún, se constituye en un reto para diseñadores encontrar las herramientas para enfrentar una definición en este “diseño de frontera”. Un diseño donde los procesos de comunicación en lo productos están gobernados por las características de los ambientes virtuales.

Las competencias necesarias para realizar trabajos en estos ambientes están decisivamente en el dominio del diseño 4D, aquel que incorpora todas las variables multimedia: texto, imagen y sonido, para la creación, incluyendo el tiempo.

La comunicación es decisiva a la hora de dar forma a la cultura, “no vemos...la realidad...como “es”, sino como nuestros lenguajes son. Y nuestros lenguajes son nuestros medios de comunicación. Nuestros medios de comunicación son nuestras metáforas. Nuestras metáforas crean el contenido de nuestra cultura”.

\* Diseñador Industrial. Director General, Área de Tridimensional. Prodiseno Escuela de Comunicación Visual y Diseño. Venezuela.

## Prodiseno, 15 años de diseño (a113)

Ignacio Urbina\*

Prodiseno recoge todas las virtudes de un proyecto muy particular, y bajo la “tradicción” de una de las escuelas de diseño de más antiguas de Latinoamérica, fundada por el empresario Hans Newmann en 1964, el Instituto de Diseño Newmann, una iniciativa nacida a partir del sector privado con miras a la formación de profesionales que trabajarían en algunos sectores de sus empresas, tanto en la gráfica como en sus áreas industriales. Comenzando la década de los 90’ y ya con un desgaste inevitable del Instituto, se genera una propuesta académica que reúne a estudiantes y profesores bajo la figura de Asociación Civil sin Fines de Lucro, Prodiseno, Escuela de Diseño Gráfico. Una experiencia de quince años de trabajo, que le ha permitido atravesar por los temas más importantes que tocan la disciplina del diseño. En tal sentido, comienza sus trabajos con fundamentos esenciales para su funcionamiento y con una internacionalmente conocida tradición de la tipografía y la emblemática.

En sus primeros años, la Escuela supera sin conflicto y como sus pares internacionales el ingreso del computador en el proyecto de Diseño, en los procesos de trabajo. Esta casi informatización del pensamiento de diseño era, y todavía lo es, contrastada con una formación sólida en el dibujo, en el trabajo manual, en todas las actividades de carácter analógico. De esta manera, se enfrenta al futuro de una forma totalmente dinámica, característica de las pequeñas organizaciones capaces de rebasar los cambios con facilidad.

Esta capacidad de entender los cambios se vio mucho más acentuada cuando se introduce la Comunicación como eje central en el desarrollo de una visualidad con otros propósitos, y con esto, su relación no solo con la forma sino con los contenidos: El desarrollo de proyectos vinculados directamente con los contenidos y con los problemas reales de la sociedad. La Escuela incluye como cátedras obligatorias a la Semiótica y la Filosofía. La introducción materias teóricas como parte del elenco de materias y con el notable direccionamiento de sus propósitos hacia los aspectos menos instrumentales del Diseño, sin abandonar el “hacer” como eje fundamental de su desarrollo, la Escuela cambia su nombre a Escuela de Comunicación Visual y Diseño

En los últimos años, estos elementos que modificaron la estructura del programa, han permitido realizar proyectos que intentan tener una mayor textura de realidad, que revisa los problemas de la sociedad desde una mirada mucho más afinada, de mayor pertinencia, que se propone indagar sobre las posibilidades de los sistemas, de la complejidad, de la visualidad conciente, de la investigación, del “saber” del diseño.

Interesados en los aspectos que conectan la investigación con el diseño y de sus implicaciones metodológicas, ProDiseño ha implementado desde hace algunos años la modalidad de Trabajo de Tesis, en substitución de un trabajo final. Esta experiencia, que en términos operativos, involucra a grupos de estudiantes, profesores de la cátedra, un tutor y asesores especialistas en las áreas que sean necesarias, ha tenido resultados importantes en la exploración de proyectos que intentan revisar aquellos aspectos del proyecto que pueden ser sujetos de investigación, al mismo tiempo que orientar el trabajo hacia una forma de mayor rigor académico, más universitaria, más profesional.

De igual manera, ProDiseño está atenta al movimiento del mercado laboral y a las tendencias profundas de las herramientas que debería manejar el diseñador que estamos formando. A principio de esta década gran número de estudiantes proponían dentro de los proyectos finales una orientación muy marcada del desarrollo de contenidos vehiculados en Internet y desde hace un par de años esta orientación se ha modificado hacia el desarrollo del video (Motion Graphics), y de alguna forma a todo el arsenal teórico-práctico del diseño 4D, donde se introduce la variable del tiempo en los discursos visuales. Hoy en día, los grandes canales que producen material para televisión y para toda Latinoamérica tienen exalumnos de la escuela dentro de sus cuadros de profesionales.

Para ProDiseño ha sido siempre una premisa indagar sobre los modos de impartir cátedra, enfocar los proyec-

tos de una forma particular. Es así como surge en el 2003 la modalidad de Aulas Virtuales. Las ocho (8) Historias del Arte que la Escuela imparte como cátedra, repartidas en sus ocho semestres, son en este momento dictadas on-line. De esta manera, y como parte de una línea de investigación, estas cátedras sirven para que los diseñadores puedan investigar sobre las dinámicas que proponen los trabajos realizados de manera remota, las limitaciones y ventajas de la tecnología, el desarrollo de interfaces y finalmente la comprensión de los formatos digitales como soporte del trabajo.

Se trata entonces, de hacer una mirada al desarrollo de una experiencia, con ejemplos de proyectos de alto nivel de visibilidad, de los conceptos que han movido de alguna manera la educación del diseño en Venezuela. Actualmente, ProDiseño funciona con una estricta composición de disciplinas, pero con la mecánica de un laboratorio de diseño. Esta mecánica se puede ver en la relación profesor-alumno y la cantidad de horas de clase que hemos podido conseguir. Una relación de 125 alumnos disgregados en los cuatro años de carrera; 42 profesores de todas las disciplinas; y más de 50 profesores visitantes de las diferentes especialidades, le permiten a la Escuela abordar los proyectos más allá de su superficie, de su formalización. La inserción de sus egresados en el mercado de trabajo es absoluta, no más de 16 alumnos han conformado las promociones en los últimos 15 años.

Esta ponencia hace un recorrido sistemático, abandonando los aspectos anecdóticos, del desarrollo de una Institución dedicada al estudio, la educación y la investigación del diseño en Venezuela. Así, nos permite crear los parámetros necesarios para una valoración frente a sus pares y hacer revisiones continuas de su desarrollo. En este sentido, hemos diseñado un Plan Director que coloca a la Escuela en las preguntas obligatorias para una discusión necesaria: Como lo hemos hecho, como lo está haciendo actualmente, que hay que hacer ahora?

\* Diseñador Industrial. Director General, Área de Tridimensional. ProDiseño Escuela de Comunicación Visual y Diseño. Venezuela.

## **Diseño para la sociedad y diseño para el mercado (a115)**

Alternativas estratégicas para un diseño adecuado al nuevo contexto sociocultural.

Eduardo Viggiano

### **El contexto cambió**

Durante los primeros años de la globalización se discutió mucho sobre un tema que parecía vital para la evolución y el reposicionamiento del oficio de diseñar: “Diseño para la sociedad o diseño para el mercado”. Pero lo cierto es que pasada más de una década, hoy asistimos a la consolidación de lo que se ha dado en llamar una “sociedad de mercado”.