

en mi entender una valla para no llevar adelante un programa de relaciones públicas en las instituciones oficiales: la pauta de publicidad oficial utilizada eficientemente, arroja mejores resultados cuando se pauta con el criterio de las relaciones públicas y no con un mero "corte publicitario". El criterio mismo de la gestión de relaciones públicas, es distinto en diseño, mensaje y producción a del la publicidad; también es cierto, aunque no objeto del presente análisis, que no se pueden comunicar acciones de gobierno, como si se estuviera comunicando las bondades de un producto.

En el otro ítem que se expone como escollo, la conducción de los organismos oficiales deberá tender a mantener y resguardar a los profesionales y personal que estratégicamente se ubican en estos organismos en forma autónoma a la situación política de turno: solo así se podrá tener el tan mentado estado eficiente, capaz y profesional, ya que las políticas serán trazadas a largo plazo, con la ineludible colaboración de los profesionales de nuestra actividad, en temas como el planeamiento de relaciones públicas.

Rescato en este punto, no ya la gestión que se realiza en los organismos de gobierno local sino, en el ámbito internacional en el decir del Emb. Dr. Jorge Blanco Villata: "...Las Relaciones Públicas se manifiestan como una lógica necesidad en procura del entendimiento entre estados, empresarios, productores, consumidores, obreros, técnicos, científicos, etc. El gran ejemplo y la máxima experiencia lo han constituido las Naciones Unidas, en su vasto campo de acción y los otros organismos internacionales que entienden en todo lo que hace a la vida de los pueblos que, otra vez, como en siglos pasados cuando se produjo la revolución industrial, deben adecuarse a las nuevas exigencias del cambio..." (Blanco Villata, Jorge; Ceremonial, Filosofía, *Ciencia y Arte de la Convivencia*. Lugar Editorial, Buenos Aires, 1996.)

## Arte y diseño. La función del arte o el arte que funciona.

**Carlos Morán**

Desde el origen de los tiempos, el hombre descubre el arte como una manera de trascender, de perdurar, de vencer su propia finitud. Alguien definió la aparición del arte como el instante en que el hombre toma conciencia que con la vida, con la realidad, no es suficiente y agrega un plus espiritual a su quehacer cotidiano.

El arma, la herramienta, aparece entonces ornada con signos suprafuncionales. Ya no es el utillaje que sirve para las rudimentarias tareas de cortar y rasgar. Ahora las herramientas son recubiertas con representaciones incisivas de animales, signos estilizados, ritmos o figuras geométricas.

No son objetos descartables, sino, como en el caso de las azagallas u otras armas arrojadizas, se recobran una vez dada muerte a la presa, seguramente cargadas con un "valor agregado": su efectividad. Son eficaces. Perduran.

Estas armas, estas rudimentarias "máquinas" que proclaman la "revolución industrial del neolítico", serán el anticipo de nuestros objetos de diseño "High Tech".

Funcionales, duraderos, eficaces y sobre todo, bellos.

Aparece en el hombre una necesidad de belleza vinculada a su producción utilitaria no como un fin en sí misma, o un mero regodeo estético, sino fuertemente asociada a la función.

Esta relación forma-función va a acompañar al hombre en todo su derrotero cultural.

La historia del arte también puede leerse como la historia de la tecnología sublimada en experiencia espiritual.

Es significativo que el arte siempre aparezca asociado con actividades de índole mágica o religiosa.

No es casualidad que los vestigios arquitectónicos mejor preservados sean los vinculados con la actividad espiritual.

Desde las Cuevas de Altamira y las Pirámides hasta las iglesias de adobe de los Valles Calchaquíes, o las telas destinadas a los fardos funerarios, la tecnología más eficiente se aplicó a manifestaciones trascendentes.

Es con la entrada en la Modernidad donde el arte lentamente comienza a independizarse de su función enraizada en la vida y se instala en un plano de mera espiritualidad.

Aparece el concepto de "Obra de Arte" como un objeto que sólo pertenece al campo del espíritu y que,

como expresa con eduardiana ironía Wilde, en su prefacio para "El Retrato de Dorian Gray": toda obra de arte debe ser inútil.

Estas propuestas que parecían postulados universales e inmutables comienzan a revisarse en el siglo XX. Los Constructivistas y posteriormente la Bauhaus, definen un nuevo espacio para las actividades artísticas. Aparece el concepto de diseño como este accionar en al funcionalidad

El arte como construcción de una nueva sociedad, fuertemente vinculado con la realidad de la Rusia marxista-leninista y el fin de las fronteras entre el artesano y el artista proclamado por Gropius, proporcionan nuevas lecturas para esta actividad humana que ya cuenta con 40.000 años.

Por lo tanto, en nuestra ponencia intentaremos revisar este viejo maridaje ente Arte y Diseño, tratando de reflexionar sobre el espacio que ocuparon en la historia de las producciones humanas y su resignificación contemporánea.

## Diseño de interface gráfica para web

**Mario Nakazato**

Conceptos a tomar antes de diseñar una interface gráfica:

- Producto.
- Arquitectura del sitio.
- Target.
- Tecnología.
- Competencia.
- Dominio.
- Actualizaciones y contenidos.
- Servidor y hosting.
- Testeo.

### **Producto**

Analizar que tipo de sitio web desea publicar: institucional, productos, evento y/o portal.

### **Arquitectura del sitio.**

Cuanto contenido quiere publicar, en uno a varios idiomas, con información actualizada en cuanto tiempo. Que tipo de formatos: pdf, doc, swf, etc.

### **Target**

A quien apunta el sitio. Según el nivel socio económico se define el tipo de diseño visual y la tecnología a utilizar. [www.cuantosomos.com.ar](http://www.cuantosomos.com.ar), [www.opinamos.com](http://www.opinamos.com),

### **Tecnología**

Según el target se decide que tipo de resolución de pantalla 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 800 pixeles. La utilización de plugins como Flash, Real Audio, Video, etc.

No es lo mismo un usuario de Bs.As. con una Pentium IV que uno en el interior con una Pentium I o menos. También se toma en cuenta el desarrollo de internet en la zona geográfica hay lugares como Villa La Angostura que la velocidad máxima de navegación es de 28kb mientras que a 82 km al Sur esta Bariloche "una de las ciudades con mayor desarrollo de fibra óptica" la navegación en algunos casos es por fibra óptica. A 512 kb.

Si el sitio web a tecnología o son productos para gente de mayor poder adquisitivo, se puede apuntar a diseñar sitios con pantallas de 1024 x 800 pixeles. En caso de ser vistos por otros países principalmente del hemisferio Norte la mayoría de los usuarios usan monitores de 17 pulgadas.

Si el desarrollo es un buscador o portal que se dirige a todo el público, de diferentes grupos sociales, económicos y étnicos; debe diseñarse con colores neutros y con una interface gráfica sencilla de poco peso en imágenes.

Si el sitio existe y es un rediseño, ayuda mucho saber las estadísticas de las visitas. Gracias a esa información