

Territorios de aproximación entre diseño, tecnología y arte

Fecha de recepción: agosto 2010
 Fecha de aceptación: octubre 2010
 Versión final: diciembre 2010

Daniela V. Di Bella (*)

Resumen: El objetivo es plantear una vez más el estado de situación arte-diseño actualmente barrado por la revolución digital y un nuevo paradigma cultural en los distintos planos. Presencia de Dioniso, figura emblemática de la cultura contemporánea; el cambio de paradigma social-global a raíz de la tecnología digital, redes e Internet; se admite la superposición entre el hacer del arte y el diseño y el vínculo contemporáneo del diseño con la belleza y fealdad; persiste el arte conceptual, *media art* y el arte relacional. Frente a este escenario es la universidad el lugar desde donde se puede comprender e innovar en la interdisciplina de los saberes.

Palabras claves: diseño – tecnología – arte – interdisciplina – innovación – complejidad – educación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 127]

A partir de mis trabajos de investigación en la expresión del espacio arquitectónico, y de la creación de espacios a partir de conceptos poéticos, trabajar e incorporar herramientas digitales y tecnológicas como soporte expresivo del propio desarrollo de diseño y de incursionar en derivas de arte no digital y digital, me vi impulsada a retomar una vieja e histórica disyuntiva que involucra al arte y al diseño y que ahora se encuentra mixturada con la tecnología y un nuevo entorno sociocultural global que lo vuelve a poner en escena. Este tema es uno de los que traté dentro de mi trabajo de investigación para mi tesis de maestría del año 2007 donde le propuse a la Facultad de Diseño y Comunicación la posibilidad de incluir en su currícula la propuesta de una carrera de arte y tecnología. Tiene por objetivo plantear una vez más el estado de situación de esta vieja disyuntiva que recorre los distintos planos de la acción en la que se presenta nuevamente este viejo tema de discusión entre arte y diseño barrados por la revolución digital y un nuevo paradigma cultural.

Plano de la cultura

Michel Maffesoli habla de la presencia de Dioniso (Baco), dios terrenal, del vino, de la naturaleza, como figura emblemática de la cultura contemporánea, a quién define como el más oriental de los dioses griegos, un dios andrógino, de sexualidad ambigua. Según este modelo describe a la sociedad actual según estas variables:

- Retorno a la naturaleza inicial o de origen, que según Maffesoli es la femenina entendida como la madre tierra, y con ella se instalan todos sus atributos relacionados: sensorialidad, percepción, terrenalidad y tribalidad como reflejo de la disolución de la identidad y su fusión dentro de la tribu (lo que llama viscosidad social), construcción de una identidad colectiva, para perderse dentro del cuerpo social.
- Con estas afirmaciones equipara el comportamiento de los individuos dentro de las redes sociales o socialidad virtual, o la de los recitales y fiestas electrónicas, como muy parecidas a las que se pueden tener en una comunidad religiosa con sus ritos y pautas, o la que se tiene dentro de en una sociedad de una tribu, en todos los casos sus integrantes pasan a compartir un cierto tipo de éxtasis social.

- Culto al cuerpo; hedonismo; atención a la teatralidad obsesiva (imagen); importancia suprema a la moda; valor predominante a la juventud; hibridización de imagen, costumbres y tendencias sociales; relativización de los supuestos.

Plano de la tecnología

Desde la incursión en las décadas del 80 y 90 de la tecnología digital, la redes e Internet, se esta viviendo un cambio de paradigma en la construcción del hombre y su modo de relacionarse entre pares y en sociedad.

La tecnología digital, y los objetos que de ella derivan (computadoras, celulares, redes, sistemas, servicios, Internet, etc.) son parte de los “instrumentos culturales” que están cambiando el modo de vivir en sociedad, interactuar entre pares, acceder a la información, relacionarse, aprender, y crear.

Del mismo modo atributos como la instantaneidad, la velocidad, la disponibilidad que estos aparatos y sus servicios significan, han alterado la noción aprendida de tiempo y espacio.

Poseer y acceder a la tecnología en todos los procesos de la vida cotidiana y laboral, ha hecho también, que exista una cultura propia para los incluidos, nucleada a partir de comunidades *online* y vinculada a un gran cuerpo virtual o cuerpo electrónico, a partir de tecnoapéndices (cibercultura, tecnocultura, etc.), y otra de excluidos, que no poseen ni pueden acceder a ella.

La revolución digital, da origen a nuevos conceptos y palabras que definen el modo en que nos relacionamos y operamos con ella.

- Concepto de interface (GUI) o interface gráfica del usuario a partir de la que podemos establecer interacción con los dispositivos, e instaura un campo nuevo dentro del diseño (diseño de interfaces y el concepto de que los diseñadores trabajamos sobre todo el diseño de la interface de los productos...)

- Concepto de ampliación perceptual o sensorial gracias al uso de dispositivos o tecnoapéndices (*mouse*, auriculares, etc.)

Del mismo modo y como parte de la evolución del campo de las ciencias y su excesiva especificidad, es decir necesidad de acceder a conocimientos más específicos,

la teoría de la información y de sistemas, se accede a un conocimiento más compartimentado o hecho de fragmentos, un conocimiento arborescente que según define Edgar Morin sería parte de un estado existencial complejo, que deviene en un “pensamiento complejo”, que necesita de la interdisciplina, la colaboración entre pares, la integración de conocimientos, y la relación de las partes con el todo para poder acceder al conocimiento global.

“...el pensamiento complejo está animado por una tensión permanente entre la aspiración a un saber no parcelado, no dividido, no reduccionista, y el reconocimiento de lo inacabado e incompleto de todo conocimiento...” (Morin)

Plano del diseño

Según *Arte y Diseño* de Anna Calvera (2005), ella hace un análisis de esta disyuntiva a la luz de la opinión de varios profesionales del Diseño.

Ella admite la superposición entre el ejercicio entre el arte contemporáneo y el diseño, en el que establece tres estados de situación relacionados con el tiempo o la “la variable generacional” del ejercicio profesional de diferentes grupos de diseñadores.

a. Los diseñadores cercanos al ejercicio profesional de las décadas del 1950-60, época denominada fundacional del diseño, quiénes se vieron impelidos a definir de modo deliberado las áreas de acción del arte y del diseño, y a desplazar la valoración artística del diseño, y unirlo a la industria y los procesos industriales. Lógicamente aquellos diseñadores que han tenido acción en estas etapas, tienen como una sensación de cansancio cuando se vuelve nuevamente a la misma pregunta histórica.

b. Los diseñadores que pertenecen a una generación intermedia que se han volcado a una valoración y visión más abierta del diseño y que refunda al diseño en una visión más inclusiva: es decir una visión que incluye algunos haceres que históricamente ha guardado relación con el arte como la moda, la decoración, el artesanado, etc. Esta visión inclusiva es propia también de aquellos diseñadores que necesitan indagar en las zonas grises de las disciplinas para descubrir canales de innovación o que se han visto muy condicionados por los requisitos culturales que le va imponiendo el mercado al diseño. Estos diseñadores consolidan su acción pensando en una relación que disuelva el conflicto entre estos dos haceres.

c. Los diseñadores más jóvenes, que tienen una relación de cambio sustancial, casi irreverente o amnésico (es decir parten de cero sin valorar el pasado), donde el arte se ha convertido en un canal o vehículo espontáneo de demostración visual de sus trabajos. Donde el arte capitaliza los procedimientos del diseño, y el diseño se vale de los discursos del arte y donde ambos han ampliado sus conceptos y áreas de acción. Esta visión se ha visto acentuada por la incorporación de la tecnología digital y los medios de comunicación de los últimos 20 años a la fecha, que ha permitido incorporar a la tecnología como recurso expresivo, y permite trabajar distintos “medios expresivos” de forma combinada y ha hecho surgir de modo definitivo a la “imagen” como la protagonista del diseño, la que pierde su connotación vieja

connotación relacionada con el vacío o la apariencia (ser y parecer...).

Hay otro aspecto que analiza como parte de la superposición y es el vínculo contemporáneo que ha adquirido el diseño con los conceptos de belleza y fealdad, cuando es el arte el que ha tenido en algún sentido algún tipo de conciencia estética (para tenerla, para negarla, vulnerarla o eliminarla).

Rubén Fontana dijo que el “Diseño es hijo del Arte”, y que resulta de eso la relación amor-odio entre las disciplinas, y que en cierto punto la naturaleza del diseño se ha construido por la negación, comparación y diferencia que hay con el arte.

En cierto punto la valoración del diseño como vinculado a un proceso industrial, es la que ha sido también cruzada con la posibilidad de que la industria considere posible o no al diseño de ser fabricado o producido según un valor de “belleza” equiparable con lo práctico, útil, sintético, necesario, etc.

“Si un objeto es bueno, será bello, y si es bello funcionará bien” “Una cosa es bella cuando no se le puede añadir ni quitar nada” (André Ricard)

Conceptos que conocemos todos y con los que hemos estudiado todos los que hacemos diseño.

Este buen decir del diseño se ha instalado en el mercado y es quién establece al producto de diseño como un bien cultural, donde si es considerado “feo” por el público consumidor probablemente no venda tan bien como lo considerado más “bello” o estético... valoraciones de belleza que han evolucionado en productos de diseño para gustos suntuosos, elegantes, refinados, valores de culto o elitistas, etc.

En conclusión el concepto de belleza en el arte como valoración estética, se escapa y abandona el arte, para ingresar en las valoraciones del campo del diseño, donde la belleza que antes era un bien para los elegidos y para los dioses, ahora sería un bien terrenal y estaría disponible y accesible para todos en las propias casas, en un proceso de estetización de las costumbres y de la vida cotidiana.

En cuanto a la relación que la tecnología guarda con el diseño, es una relación natural, debido a su componente conceptual, e industrial. No obstante el hecho de la irrupción de la tecnología digital ha generado nuevos lenguajes expresivos de modelización para la documentación, prototipos y maquetas, que han reemplazado en gran medida al trabajo manual y a las maquetas reales.

Plano del arte

En el plano del arte, ya introdujimos el abandono de la belleza, según la ya conocida frase de Arthur Rimbaud: “La belleza se sentó en mis rodillas y me cansé de ella”, y que luego completa Salvador Dalí diciendo: que el arte ha sido engañado por la fealdad, por lo moderno, por la técnica y por lo abstracto. Calvera cita una frase brillante que cierra este concepto de modo muy actual: “En el momento en que la estética deja de ser un atributo y una competencia del mundo representado para convertirse en algo propio del mundo construido, aspectos como la relación entre arte y técnica, o entre arte y ciencia, cambian totalmente de sentido. Incluso

un concepto como el de imagen deja de tener una connotación negativa que la asimila a la lógica de las apariencias para convertirse en la expresión de una obra en constante evolución obtenida mediante una tecnología que ya no es reproductora o difusora, sino productiva por sí misma”.

Otro aspecto a tener en cuenta es la cierta persistencia del arte conceptual, haceres derivados del grupo Fluxus y algunos de sus tópicos:

- Desmontaje del rito contemplativo de la obra, pérdida de la sacralidad (aura), cuestionamiento del marco institucional de validación de la obra, debilitamiento de la noción de autoría, generación de obras colectivas
- Excesiva intelectualización de los artistas a la hora de generar sus obras, obras fundamentadas y explicadas
- Caída en la arbitrariedad
- Hibridación y superposición de lenguajes (collage, pastiche), uso de soportes no convencionales (medias digitales y electrónicas)
- Combinación de medios expresivos y de producción (texto, imagen dinámica, interactividad, gesto, etc.) que llevan a un pensamiento basado sobre la “percepción y la sensorialidad”
- Pensamiento “espacial” de arte (indistinción entre las fronteras del espectador y el acontecimiento, valor del cuerpo y la corporalidad en la obra: *body art*, *happening*, arte de realidad virtual, instalación, etc.)
- Obras con manejo de tiempo y espacio (manejo de secuencias temporales, *work in progress*, *performance*, obras en tiempo real, reversibles, circulares, etc. derivan de la fotografía, publicidad, el cine, la TV, etc.)
- Entre otras.

La obra de arte conceptual que utiliza como soporte expresivo a la tecnología digital y electrónica es lo conocemos como *media art*, u obras de arte y media. *media art* es considerado un término genérico para abarcar o describir al arte que está relacionado, o creado con tecnología inventada o disponible desde mediados del SXX, e incluiría todo tipo de manifestación pasando por el *netart*, arte digital, *audioart*, videoarte, instalación, arte generativo, arte interactivo, arte con robóts, *performance* electrónica, etc.

En el *media art* de las épocas fundacionales (futurismo, constructivismo, dadaísmo, etc.) el uso de la tecnología: radio, cine, fotografía y elementos derivados de las máquinas: ruidos y movimiento, fueron utilizados de modo experimental y con la idea de que en sí mismas eran formas potenciales de arte. Hacia la segunda mitad del siglo XX, y más precisamente luego de 1960 con el arte conceptual, el minimalismo y el expresionismo abstracto, la posición conceptual de los artistas cambia de modo radical hacia una postura antimedia debido a una actitud de desencanto o desazón frente al poder masivo que habían adquirido el uso de los media según los fines y objetivos del sistema político. En esta etapa las nuevas medias incorporadas son el video, las proyecciones y la TV junto con la experimentación con los nuevos materiales industriales. Esta actitud antimedia persiste aun hoy en muchos artistas de arte y media. Por último y como evolución del arte hacia conceptos

sistémicos, el uso masivo de redes sociales, surge el planteo de la existencia de un nuevo paradigma que estaría cambiando el modo de hacer y percibir las obras de arte, y que se llamaría según Nicolás Bourriaud: Arte relacional (1990) (que puede incluir o no arte de media), y que define que todo aquello que no ingresa dentro de los canales del consumo, incluidas las relaciones interpersonales y sociales, está destinado a desaparecer. Así de este modo las autopistas de la comunicación, los medios electrónicos, los nuevos patrones sociales, la parte simbólica y significaciones del mercado (y aquí ingresaría el campo del diseño y sus productos) y los valores derivados del comercio, entre otros condimentos, serían los nuevos conceptos a trabajar en este arte que está fuera de las formas tradicionales, pero que se sostiene por el juego de relaciones interactivas, sociales y relacionales que establecen los consumidores (o figurantes) dentro de un nuevo tablero de arte, nunca ajeno de las redes del consumo y del comercio.

“La actividad artística constituye un juego donde las formas, las modalidades y las funciones evolucionan según las épocas y los contextos sociales, y no tiene una esencia inmutable”.

Para concluir el individuo que deba formarse en una institución académica universitaria, más allá de la carrera o disciplina que elija, debe educarse desde una postura que amplifique su marco reflexivo, y lo lleve a evaluar con apertura su futura actividad profesional.

Se deja cuenta también que el individuo contemporáneo llamado al acto y ejercicio de la reflexión, al hacerlo desde una plataforma cuyos postulados se apoyan en la incertidumbre y la complejidad, necesita contar con una sólida preparación y formación específica, necesita una dosis importante de feedback no solo con su área disciplinar sino con la realidad cultural y social de su tiempo, para poder interactuar con pares de su misma disciplina y de otras disciplinas emparentadas, directamente o no con la propia, para trabajar en la formulación de otras territorialidades que la trasciendan y la enriquezcan.

Es la universidad y sus laboratorios de experimentación proyectual y conceptual, en los campos del diseño y del arte, el lugar desde donde se puede comprender e innovar en la interdisciplina de los saberes, la realización de proyectos colectivos, la generación de debates comprensivos y críticos de los planos analizados, promover la integración del conocimiento acerca de las disciplinas del diseño, y de sus realidades de relación como son el arte, la tecnología y la cultura.

La universidad es la que debe situarse desde la comprensión de la idea de la complejidad existencial y del conocimiento.

“...Es preciso asociar gente de diversas disciplinas para iluminar un mismo objeto desde perspectivas diferentes. Cada cual sigue siendo el que ya era, simplemente tiene que aprender a hablar con el otro (...) los departamentos de biología se ocupan del cerebro, y los departamentos de psicología del espíritu. Pero cerebro y espíritu son absolutamente indisolubles... ¿Cómo hacer para no disociarlos? Creo que se trata de un problema de reforma del pensamiento (...) Relacionar, relacionar es sin duda el gran problema al que va a tener que enfrentarse la educación...” (Cirulnyk y Morin)

Fuentes disponibles en:

<http://artetecnomedial.wordpress.com/fuentes/>

Ampliación de la información: <http://artetecnomedial.wordpress.com/> <http://elajosalvaje.wordpress.com/>

Abstract: The aim is to raise once again the condition of situation art-design actually barred by the digital revolution and a new cultural paradigm in the different levels. Presence of Dionysus, Emblematic figure of the contemporary culture; the change of paradigm social-global due to the digital technology, networks and Internet; the superposition between the making of the art and the design and the contemporary vinculum of the design with the beauty and the ugliness is admitted; the conceptual art continuous. Opposite to this scene the place to understand and innovate in the interdiscipline of knowledge is the university.

Key words: design – technology – art – interdiscipline – innovation – complexity – education.

Resumo: O objetivo é propor uma vez mais o estado de situação arte-design atualmente impedidos pela revolução digital e um novo paradigma cultural nos diferentes planos. Presença de Dioniso, figura emblemática da cultura contemporânea; a mudança de paradigma social-global a raiz da tecnologia digital, redes e Internet; admite-se a sobreposição entre o fazer da arte e o design e o vínculo contemporâneo do design com a beleza e fealdad; persiste a arte conceitual, Média Art e a arte relacional. Em frente a este palco é a universidade o lugar desde onde se pode compreender e inovar na interdisciplina dos saberes.

Palavras chave: design – tecnologia – arte – interdisciplinaridade – inovação – complexidade – educação.

(*) **Daniela V. Di Bella.** Arquitecta (FAUM), Magister en Diseño (UP). Es Coordinadora del Departamento de Producción de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (CPDC), Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Multimedia de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Lo que hay que saber para desarrollar un sitio web

Fecha de recepción: agosto 2010

Fecha de aceptación: octubre 2010

Versión final: diciembre 2010

Wenceslao Zavala (*)

Resumen: Hoy en día, cualquiera puede hacer un sitio web. Pero un “buen sitio web” no es sólo un buen diseño, algo lindo de ver, también implica una buena planificación de los contenidos, una correcta programación para la optimización en buscadores, y sobre todo para una buena funcionalidad y usabilidad, y lograr así una buena experiencia de usuario.

Este artículo pretende explicar los pasos necesarios para el desarrollo un “buen sitio web” con una experiencia de usuario positiva como objetivo.

Palabras claves: experiencia de usuario – usabilidad – diseño web – encontrabilidad – arquitectura de información – diseño de interacción.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 130]

En estos días, cualquier persona puede hacer un sitio web. Todo individuo que sepa manejar el Word, o PowerPoint, o algún programa que permita guardar un archivo como HTML podría crear una página web. Incluso hay muchas herramientas que son fáciles de usar, incluso las utilizadas por profesionales, para poder realizar un sitio web y poder subirlo *online* para su publicación en Internet. Pero un “buen sitio web” no es sólo un buen diseño, algo lindo de ver, también implica una buena planificación de los contenidos, una correcta programación para la optimización en buscadores, y sobre todo para una buena funcionalidad y usabilidad, y lograr así una buena experiencia de usuario. Los que utilizan estos sitios son personas, nuestros usuarios, entonces, hay que diseñar pensando en ellos, y eso sí que ya no lo puede hacer cualquiera.

Se explican a continuación algunas de las pautas necesarias a tener en cuenta para un desarrollo web con el

usuario como objetivo y lograr así buenos resultados con el proyecto.

Que los buscadores nos encuentren

En Internet, lo importante no es la cantidad de información disponible, sino la manera de encontrar la que más nos sirva. Para esto están los buscadores más importantes como Google, Bing o Yahoo! Que ayudan en este proceso de llegar a la información que nos es más relevante. Cuando queremos que los buscadores nos encuentren se habla de indexar, que es la acción que realizan los robots de los buscadores de guardar de forma ordenada la información que encuentra en la web. Estos robots, o *bots*, como se los conoce más comúnmente son como una especie de programa que rastrea los sitios y a medida que va leyendo los archivos va guardando en la base de datos del buscador lo que se considera relevante.

Con la cantidad de información que hay en Internet, un