

# NoMATERIA, El valor del diseño industrial Experiencias de divulgación en medios digitales

## Introducción

Las acciones de promoción y divulgación de disciplinas como el diseño industrial, particularmente en Venezuela, han sido siempre esfuerzos con poco aliento, provenientes de la difusión sobre las escasas actividades y eventos sobre el tema. Históricamente estas acciones han venido del sector privado conectado con la comercialización de productos, puntuales estrategias provenientes del Estado para la incorporación del diseño en el sector industrial y cultural y los innumerables casos de profesionales e instituciones que hacen avances desarticulados para este propósito.

Algunos espacios han sido recorridos en el posicionamiento de estos discursos para la promoción del diseño. En el sector cultural, donde las plataformas tradicionales de la prensa escrita y radial mantienen un frágil monopolio de la información, vemos cómo el diseño industrial ocupa de manera muy tímida los espacios dedicados a las artes y variedades. En algunos casos compartiendo información sobre arquitectura, pero nunca en las secciones de industria, tecnología o negocios, lugares donde pareciera tener mayor utilidad, aunque reconocemos que finalmente será en la cultura donde el diseño tendrá su aterrizaje.

“El diseño como una disciplina todavía sufre de una falta general de comprensión tanto de sus actos como de sus posibilidades”. (Antonelli, 2009)

## El proyecto

A partir de este marco, muy general, de la situación del diseño industrial en Venezuela, particularmente de su promoción y difusión, en junio del año 2011 surge el proyecto *NoMATERIA: más divulgación, menos átomos*. Fue una iniciativa individual que buscaba conformar una imagen sobre las posibilidades reales del diseño industrial en Venezuela, de venezolanos haciendo diseño industrial.

La idea estuvo conducida con dos propósitos fundamentales: el uso de los medios digitales como herramienta para la difusión y la construcción de un inventario inicial de la producción de diseño industrial en el territorio.

## NoMATERIA: más divulgación, menos átomos

El diseño industrial es una disciplina que conecta a la sociedad con los medios de producción, a la cultura con la industria. Se trata de una actividad de proyecto que debería estar presente en el ciclo de vida

*Se trata de la descripción del proyecto NoMateria: más divulgación, menos átomos que narra lo que es el diseño industrial en Venezuela y sus posibilidades reales. Es la construcción de un inventario inicial de la producción de diseño industrial en el país.*

■ IGNACIO URBINA



***La ciudad ha dejado de ser el dominio de arquitectos y urbanistas, para convertirse en un espacio transdisciplinar que propone al diseño industrial problemas concretos y complejos.***



completo del producto, desde su concepción hasta su destino final. Para la mayoría de las personas el diseño industrial se materializa en los objetos que utilizamos en la vida cotidiana, en los productos que adquirimos y usamos. Para la industria es una herramienta de innovación, optimización de procesos e ingreso seguro en los mercados. Para los países, una posibilidad real de desarrollo.

¿Qué se hace en diseño industrial en el país?, ¿cuántos diseñadores hay en Venezuela?, ¿qué industrias utilizan diseño industrial?, ¿dónde se están formando los diseñadores venezolanos?, ¿cuáles son los campos del diseño en este territorio?, ¿cuántos diseñadores venezolanos diseñan en el exterior o para mercados internacionales? Ante estas interrogantes, y con la excusa de producir alguna acción vinculada a la celebración del Día Internacional del Diseño Industrial (29 de junio), creado por el International Council of Societies of Industrial Design (Icsid), se propuso, desde Venezuela, esta sencilla acción.

*NoMATERIA: más divulgación, menos átomos* fue una propuesta que combinó la constante inquietud de los diseñadores sobre la falta de conocimiento y divulgación de la disciplina con el poderoso discurso de la sustentabilidad, conectándola directamente con la producción de objetos.

*NoMATERIA: más divulgación, menos átomos* fue una acción viral que pretendía explicar a la gente la importancia del diseño industrial. ¿Tu vecina sabe quién y cómo se diseña un producto?, ¿o el señor del abasto, o la tía o el médico de la familia? La utilización de los medios y la capacidad de las redes sociales para difundir esta idea, apareció como una posibilidad de bajo costo y alta visibilidad.

*NoMATERIA: más divulgación, menos átomos* fue también una exhibición digital sobre lo que, en una mirada rápida, se hace y produce de diseño industrial por diseñadores venezolanos.

### **Escenarios críticos para el diseño industrial**

El desarrollo de productos se debate entre dos poderosos polos: el diseño de las formas y los paradigmas discursivos. Por un lado, diseñar objetos y desarrollar productos es la actividad conectada al proyecto que permite finalmente producir formas. Es en la práctica de esta actividad que encontramos los resultados concretos de las cosas. En el otro extremo, los paradigmas de pensamiento mueven el foco de la actividad del proyecto por derroteros insospechados, algunas veces con tal fuerza que dejamos de conocer el sentido del diseño.

Discursos como el de la sustentabilidad, la innovación, el diseño social, la comunicación o la tecnología, por nombrar los más conocidos, han impulsado históricamente a los diseñadores a recorrer y explorar espacios nuevos. Pero también el debate en la búsqueda de la hegemonía de cada una de esas líneas de pensamiento ha obligado al diseño a su reformulación constante, a su transformación y crecimiento. Aunque parezca un contrasentido, los espacios para el trabajo de los diseñadores están precisamente en el centro de las discusiones de esos discursos. El balance y dosificación de las fuerzas que ellos representan es la tarea más compleja que un diseñador tiene en el desarrollo de un producto.

El mundo cambia constantemente y se reacomodan los medios de producción.

Hoy se levantan las banderas del *diseño verde* y surgen algunas sospechas: ¿cuándo fue que el diseño dejó de velar por la optimización de los procesos o por el uso racional de los recursos y materiales?, ¿en qué momento el propósito del diseño abandonó la idea de crear productos novedosos, que ahora el discurso de la innovación reclama su espacio?, y, por último: ¿cuándo fue que las personas dejaron de ser el destino final de los productos, que ahora los proyectos necesitan tener algún componente social para su éxito en el mercado?

Este reacomodo de los medios también propone nuevos enfoques en las áreas de trabajo. La ciudad ha dejado de ser el dominio de arquitectos y urbanistas, para convertirse en un espacio transdisciplinar que propone al diseño industrial problemas concretos y complejos. El desarrollo ya no está conectado básicamente con la generación de industrias, el conocimiento es el principal indicador de este desarrollo. Nuevos sistemas de producción surgen para dar paso a prácticas colectivas en la generación de sustento e identidad.

El acelerado proceso de los avances en la tecnología demanda del diseño propuestas que permitan hacer comestibles y digeribles estos avances, buscando nuevas maneras de interacción con productos y objetos: diseño de interfaces. Finalmente, reconocer que el diseño es para la gente, no para la tecnología. Lo que en un principio se llamó usuario y que luego fue reformulado por el conocido discurso del *diseño centrado en el usuario (user centered design)*, “un diseño basado en las necesidades del usuario donde la estética de los productos es un aspecto secundario” (Norman, 1988), abrió el camino para que luego habláramos de productos amigables

“ La muestra pretende conseguir, con este mismo esfuerzo colectivo, otra edición para 2012. En esta, algunas otras premisas y principios de curaduría y selección han sido desarrollados para fortalecer su principal propósito: promocionar y divulgar el diseño industrial en Venezuela.



(friendly), y para que hoy se reencuentren estos aspectos en el diseño de la experiencia. Es tarea de los diseñadores reconciliarse con la disciplina y abandonar las posturas radicales o ingenuas en relación a los discursos, para diseñar mejores productos, más honestos, más eficientes e inteligentes.

### La muestra

Los productos y objetos que aparecen en esta breve exhibición y publicación, fueron recopilados con una convocatoria digital y recibidos, para su edición, directamente de sus autores. Toda la muestra fue realizada en ocho días. Una de las premisas del proyecto fue publicar solamente productos fabricados o prototipos, átomos, donde se pudieran apreciar texturas de realidad. Se excluyó deliberadamente un gran número de productos, que por innumerables razones no han podido ser producidos o comercializados. Bien sea porque se trataba de proyectos académicos, o porque estaban en un estadio preliminar del proceso de diseño.

En esta mirada veloz del panorama del diseño en el país, en esta muestra viral, se pueden apreciar desde productos que abordan temas de frontera con la arquitectura —en los sistemas de iluminación o coberturas para espacios públicos— hasta pequeños sistemas de objetos que rozan los niveles más artesanales de la producción. Asimismo, se pueden ver productos que forman parte de los repertorios tradicionales y necesarios del diseño industrial, como piezas de mobiliario o artículos de uso cotidiano. Son venezolanos haciendo diseño industrial, “del cenicero hasta la válvula como un territorio posible” como describía Alberto Sato en el

texto de la exposición *Detrás de las cosas: el diseño industrial en Venezuela*.

Aunque hay industrias involucradas en la muestra, lo que predomina es un esfuerzo de jóvenes diseñadores industriales incursionando en el diseño y la producción de objetos, en los negocios, en la generación de perfiles de diseñadores empresarios. Pequeñas compañías lideradas por diseñadores, que se enfrentan a la difícil tarea de manufacturar y comercializar objetos de su propia autoría. Cada producto que aparece en la exhibición ha pasado un proceso de diseño y fabricación. Cada proyecto posee una memoria individual que relata sus antecedentes y condiciones de trabajo. Las fichas técnicas que acompañan los productos ofrecen la información necesaria para conocer a los diseñadores y a las empresas que están detrás de esta acción. La exhibición solamente los presenta. Los esfuerzos y estrategias de venta corren por cuenta de cada participante. La responsabilidad en la promoción y divulgación del diseño industrial es principalmente tarea de los propios diseñadores.

### Conclusiones

Luce grato, aunque sea de forma incipiente, contar con un inventario de productos que hable sobre los campos posibles del diseño industrial en Venezuela. Un recopilación con espíritu de intercambio de información y generada por un trabajo colectivo de profesionales, que puede ser utilizada para cualquier acción futura, pública o privada.

La muestra se mantiene *online* en el portal DIconexiones, Diseño Industrial Conexiones Directas ([www.ignacioubina.com/blog](http://www.ignacioubina.com/blog)) donde se pueden ver los

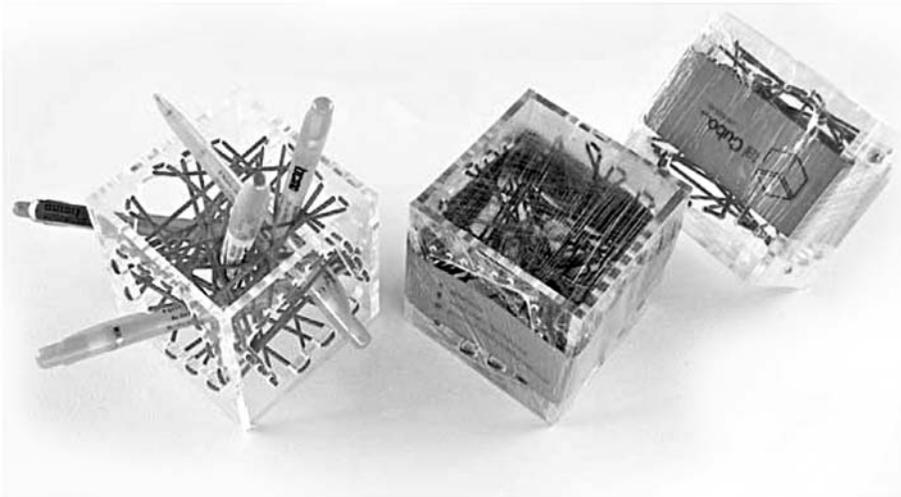
29 productos seleccionados, acompañados por una ficha técnica. Igualmente se produjo un material digital en forma de catálogo, en formato PDF y con versiones en español e inglés.

Por tratarse de una muestra *online* y de carácter permanente, se continúan recibiendo visitas diarias. Esta particularidad del medio permite una masificación del contenido, así como de un experimento en la realización de una exposición de la disciplina, inédita en Venezuela. Esto último cumple con una de las premisas del trabajo, por lo cual lleva su nombre *NoMateria*.

La muestra pretende conseguir, con este mismo esfuerzo colectivo, otra edición para 2012. En este segundo impulso, algunas otras premisas y principios de curaduría y selección han sido desarrollados para fortalecer su principal propósito: promocionar y divulgar el diseño industrial en Venezuela.

Por último, presentamos el contenido de la segunda convocatoria, que está en proceso de recolección de los trabajos y donde se recoge la actualización y nuevos criterios de la muestra para 2012:

Queremos mostrar al público en general, a la industria nacional, a las instituciones y al Estado venezolano los avances en una práctica que ha significado, para muchos otros países, una de las caras más visibles de una sociedad desarrollada. El diseño industrial, junto a la innovación, la ciencia y la tecnología, representa hoy en día una de las disciplinas más importantes en el desarrollo de un país. Una disciplina que cada vez más se preocupa por aumentar la calidad de las relaciones entre productos y personas. Relaciones que finalmente tendrán un importante impacto en los aspectos so-



ciales, ambientales, económicos y políticos.

La promoción del diseño industrial en Venezuela tiene que estar fundamentada en la capacidad real de producir respuestas de diseño, que permitan hacer una lectura de sus posibilidades como herramienta de resolución de problemas, de aumento de la calidad de vida y de sus beneficios en términos de competitividad e innovación. Por esta razón, NoMATERIA 2012, mediante la presentación de productos y proyectos, desea explorar en el país el Valor del Diseño Industrial.

En junio de 2011 tuvimos la oportunidad de realizar una exhibición virtual sobre diseñadores haciendo diseño industrial en Venezuela. NoMATERIA 2012 será una revisión más amplia del panorama del diseño industrial en el país.

En esta nueva edición de NoMATERIA, atendiendo un gran número de solicitudes, queremos mostrar no solamente proyectos realizados o fabricados en Venezuela y por venezolanos, como se pueden ver en los resultados de la muestra anterior, sino incluir también aquellos trabajos que por muchas razones se encuentran en un estado de proyecto. Estamos haciendo una convocatoria para postulaciones en dos categorías:

### 1. Productos

Productos, objetos y/o artefactos que estén en producción, en pequeñas o grandes series. Electrodomésticos, pro-

ductos de consumo, mobiliario, diseño-artesanía, empaques, envases, transporte, herramientas, mobiliario urbano, maquinaria, indumentaria o joyería. Las postulaciones de productos pueden ser realizadas por individuos o grupos.

### 2. Proyectos

De igual manera, los trabajos para esta categoría pueden atender cualquiera de los campos mencionados. Sin embargo, el proyecto debe presentar importantes aportes en términos de solución de problemas, uso de materiales, procesos de fabricación, usabilidad, sustentabilidad o participación. También, propuestas o conceptos donde la intervención del diseño industrial sea la clave fundamental del proyecto. Aquí pueden ser enviados proyectos académicos.

Con la finalidad de crear una mayor solidez en la selección de los productos y proyectos para esta nueva edición, así como para lograr una mayor visibilidad y validez continental, se propuso la conformación de un jurado de selección integrado por reconocidos profesionales vinculados al diseño de productos, la academia, la industria y la divulgación del diseño: Jorge Gómez Abrams (México), Federico Hess (Brasil), Gabriel Minicelli (Argentina), Luis Angarita (Colombia), Humberto Valdivieso (Venezuela) e Ignacio Urbina Polo (Venezuela).

Los resultados de ambas muestras tendrán que buscar espacios expositivos que permitan aumentar el propósito principal de promoción y divulgación de la disciplina en el país. La selección de estos es-

pacios deberá estar guiada por la comprensión de la naturaleza de la difusión de la muestra, así como la utilización del conjunto de productos como una herramienta para su inserción en los procesos de desarrollo de productos de la industria y vehículo para su difusión en los espacios culturales de la sociedad venezolana, más allá de un terreno para la contemplación de objetos.

### IGNACIO URBINA POLO

*Diseñador Industrial.*

*Master en Ingeniería de Producto*

### Referencias

ANTONELLI, Paola (2006): *Humble masterpieces: 100 everyday marvels of design*. London: Thames & Hudson.

SATO, Alberto (1995): *Detrás de las cosas: el diseño industrial en Venezuela*. Centro de Arte la Estancia. Caracas, Venezuela.

NORMAN A., Donald (1988): *The psychology of everyday things*. USA: Basic Books.





**PUFF JIRAFÁ 2008**  
**Diseño** Luisa Sivoli Mujica | Sofía Ball  
**Fabricante** Boing  
**Materiales:** Lona impermeable, perlas de anime EPS (relleno)  
 Mérida, Venezuela

+58 426 3270415  
 +58 426 3272715  
 +58 274 9354562  
 Facebook Sena2 | Facebook Boing  
 Twitter Sena2 | Twitter Boing

NUMATERIA 07



**"NEFERTITI", LÁMPARA DE MESA 2010**  
**Diseño** Albert Humet  
**Materiales** Base de madera de apamate torneada, pantalla de PVC y tela  
**Producción** HuConcept Diseños, c.a.  
 Pantatamp, c.a.  
 Caracas, Venezuela

+58 212 9510750 +58 416 6393210

NUMATERIA 13



**POLTRONA 2010**  
**Diseño** Andres Echandia | Carlos Luis Villarroel  
 Maria José Partipilo  
**Fabricante** Complemento Diseño  
**Materiales** Cuero sintético (semicuero, cuerina)  
 Estructura de madera  
**Descripción** Mueble de un puesto  
 Mérida, Venezuela

www.d-store.com.ve

complemento diseño

NUMATERIA 31



**BOBI 2009**  
**BUSINESS ORGANIZATOR & BUSINESS IDENTITY**  
**Diseño** D-factory Design Group c.a.  
**Dirección de proyecto** Antonio José García Rico  
**Desarrollo** Luis Lobo | Asesoría Salvador Guida  
**Cliente** Franquicia Tequechongos  
**Fabricante** Union Sign C.A.  
**Materiales** Metal, madera y fibra de vidrio  
 Caracas, Venezuela  
 +58 426 5187770 +58 212 7632126  
 www.garciantonio.wordpress.com

D-FACTORY<sup>®</sup>  
 DESIGN GROUP

NUMATERIA 05