

el aumento de la presión sanguínea y la estimulación del sistema nervioso.

#### **Fríos**

Azul saturado, este nos recuerda a la nieve y al hielo, esto aminora el metabolismo y aumenta la sensación de calma.

#### **Cálidos**

Todos los tonos que contengan rojo son cálidos, pero la diferencia con los ardientes es que no están saturados, a su máxima saturación. Se le agrega amarillo, y formando diferentes naranjas. Estos colores dan sensaciones a lo confortable, espontáneo, acogedor.

#### **Frescos**

Estos colores se basan en el azul, pero con el agregado del amarillo, por eso se diferencian de los fríos. Color azul, verde azulado, turquesa, nos remite a la primavera, sensación de renovación, calmos tranquilos. Sensación de profundidad.

#### **Claros**

Colores pasteles pálidos. Casi transparentes, poco contraste, mucha luz, blanco, estos colores sugieren liviandad, fluidez, descanso. Por eso la idea de una cortina transparente de una ventana, es un mensaje de distensión.

#### **Oscuros**

Colores con tono negro en su composición. Encierran al espacio, da idea de un espacio más pequeño. Con estos colores se sugiere el otoño y el invierno. La noche.

#### **Pálidos**

Estos colores contienen por lo menos un 65 por ciento de blanco en su composición. Color rosa, celeste, marfil, colores tranquilizantes, se utiliza para espacios de interior.

#### **Brillantes**

Colores saturados, puros, determinan así el brillo. No existen entonces el gris ni el negro ni el blanco. Estos colores atraen la atención. Nariz de payaso, micro escolar, globos de colores, estimulan, alegran, es uno de los *tips* para la publicidad y la moda.

### **Esquemas básicos de colores y sus combinaciones**

#### **Esquema acromático**

No existe color, solo negro, blanco y grises.

#### **Esquema análogo**

Se toma un color y se acompañan con los análogos.

#### **Esquema de choque**

Combinamos un color con el tono que esta a la derecha o a la izquierda de su complemento en el círculo cromático.

#### **Esquema complementario**

Utilizamos dos colores opuestos en el cc.

#### **Esquema monocromático**

Un color combinado con sus tintes y matices.

#### **Esquema neutral**

Se utiliza un color con el agregado del negro o de su complementario.

#### **Esquema complementario dividido**

Consta de un color y los dos análogos de su complementario.

#### **Esquema primario**

Colores primarios saturados.

#### **Esquema secundario**

Colores secundarios.

#### **Esquema triada terciario**

Se utilizan colores equidistantes uno del otro en el cc.

### **Conclusión**

Hay que tener siempre presente la importancia del color en nuestros diseños:

- El color es uno de los medios más subjetivos con el que cuenta el diseñador. Dado que la percepción del color es la parte simple más emotiva del proceso visual, tiene una gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar la información visual.
- Tiene mucho poder de atracción o rechazo dependiendo del uso que se le dé.
- Los colores también dan sensación de movimiento.
- Las emociones, sensaciones, y en definitiva todo lo que los colores pueden llegar a expresar y hacer sentir al espectador forma una parte fundamental de la base de un buen diseño.
- El color, como elemento claramente evidenciado de nuestro diseño, puede ser la clave de nuestro éxito. Tanto si pensamos en ello como si no, si nos damos cuenta o no de ello, estamos cargando de significados cuando elegimos un color.

### **Uma experiênciã de inserção do design na política pública de cultura: Centro de Design do Recife**

Renata Galvão de Melo y Flávia Wanderley Pereira de Lira

Este trabalho pretende analisar uma experiênciã de abordagem do design no campo das políticas públicas de cultura, especificamente na realização de articulações, curadoria e produção de eventos, a partir da implantação do Centro de Design do Recife (CDR), equipamento cultural da Fundação de Cultura Cidade do Recife/

Secretaria de Cultura/Prefeitura do Recife, instituições públicas responsáveis pela gestão e promoção da cultura a nível municipal.

Tenta-se aproximar algumas possibilidades de atuação em design, dentro do campo da cultura e do que aqui entendemos como uma forma de pensar design em sua ação transversal a outras áreas do conhecimento e modelos de gestão/produção cultural.

Podemos dividir a apresentação em 4 partes:

- O que é, onde está localizado e como se constitui o CDR: Partindo de uma Contextualização político-econômica e cultural/social que permitiu a sua implantação, refletiremos sobre os caminhos de levantamento destas condições, as escolhas traçadas durante o processo de concepção e realização das ações, e as discussões e avaliações resultantes dos mesmos, o processo e seus experimentos, visto que se pretende flexível e adaptável às mudanças do contexto no qual está inserido.
- O Diferencial desta experiência – o CDR cumprindo um papel complementar a outras instituições de formação/promoção de design existentes na cidade do Recife e no contexto da gestão pública de cultura: Para fundamentar esta abordagem e enriquecer a descrição desta experiência, será feito um apanhado de reflexões e trocas realizadas, a nível local e nacional, durante o processo de análise e contextualização das iniciativas ligadas ao Design que precederam o Centro de Design do Recife no panorama institucional já existente na cidade e fora dela, iniciativas às quais o CDR se alia em uma forma complementar ou colaborativa de atuação.
- A atuação transversal no calendário cultural do Recife, interagindo com outras linguagens e segmentos e se inserindo nas diretrizes da política cultural da cidade. Esta ação como estratégia de inserção do design como solução dinâmica para uma atuação articulada e multidisciplinar: Após esta análise de experiências e visões similares, partindo das soluções possíveis (considerando suas dimensões econômicas, temporais, de estrutura organizacional, funcional e física) para definir o perfil de atuação do CDR e da sintonia destas soluções com a política pública municipal vigente no campo da cultura local, será exposto o caminho traçado para este equipamento cultural (plano estratégico da gestão cultural de 2005 a 2008) e a sua inserção dentro das diretrizes do recém implantado plano municipal de cultura da cidade.
- Ampliando os conceitos – economia da cultura/turismo cultural Diante do modelo encontrado, fazemos uma reflexão sobre as escolhas, suas intenções e suas relações com as possibilidades de continuidade previstas para esta iniciativa, independente da orientação dos governos seguintes. Toca-se também na ampliação do raio de ações ao espaço coletivo no qual seu espaço-sede se insere, um pólo cultural em processo de requalificação urbana, e da geração de produtos culturais consistentes que reverberem as ações por mais tempo.

## Animación experimental en Latinoamérica

María Marta Gama Castro

Se puede definir la animación experimental como todo lo que tiene que ver con técnicas artísticas aplicadas a un trabajo animado. No se requiere de narraciones lineales de contenido dramático o cómico, ni mucho menos de la creación de personajes tipo *cartoon*.

Durante más de un siglo, casi todas las películas de animación que hemos visto son el reflejo de la creación de un dibujante que le imprime a sus personajes alma. Personajes con los que muchas veces hasta nos identificamos. Pero realmente la animación comenzó siendo esto? Reynaud cuando hizo su teatro óptico y realizó sus primeras películas de animados llegó a pensar en lo global que a corto plazo comenzó la animación a hacerse popular? Si bien se ha dicho que durante todas las épocas la animación ha sido el medio masivo de llegar al pueblo y que en muchos casos o mejor dicho, en algunos países se ha hecho parte de la cultura del pueblo que los identifica, como ha sido el caso de Japón y su particular estilo anime<sup>1</sup>. También se puede decir que se adoptó cierto género o estilo de contar historia de dibujos animados, esto llevado por obviamente por Disney, quien haría de este arte una verdadera industria cinematográfica.

La animación experimental ha sido el verdadero propósito de la mayoría de animadores en el mundo, que quieren optimizar sus obras para darle más plasticidad al movimiento y hacerlo menos narrativo, literalmente hablando. Se dice además que un tipo de animación experimental fue la animación 3D, animadores tradicionales comenzaron a crear software especial para diferenciar este proceso del proceso tradicional de animar en 2D. Desde la academia he vuelto mi trabajo un proceso a eso, a lo experimental, donde no solamente la animación sea el recurso análogo del movimiento y los medios las herramientas utilizadas: arena, óleo sobre vidrio, acetatos, lápices de color, pasteles, etc... sino que cada obra en movimiento sea la visión del animador con respecto al estado del arte en Latinoamérica. Cada trabajo hecho por mis estudiantes es basado en una investigación con propósitos artísticos, resaltar la obra de los artistas latinoamericanos y llevar su obra al movimiento de los principios de la animación, siendo fundamental para esta investigación hacer un énfasis en Video Arte. El video-arte es una expresión nacida en Europa a comienzos de los años 60's de mano de Wolf Vostell y Nam June Paik y tuvo su auge en los 60's y 70's y consiste en la presentación experimental de imagen en movimiento, lograda a través de técnicas de modificación de video. A América el video-arte llegó casi con 10 años de retraso, en especial a Estados Unidos, a Latinoamérica llegó en los años 80's en donde el proceso del video fue un poco lento y tardío, se realizaron importantes encuentros de teóricos y artistas extranjeros que vinieron a mostrar propuestas influenciadas por el *fluxus* y el pop.

Actualmente se entiende el video como algo poco artístico, quizá por la frecuencia con que vemos un video, vemos a diario televisión y publicidad así como cine en