

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 anime¹. 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

el que fundamentalmente las historias se inclinan más hacia el lucro que hacia la expresión artística y el mensaje que en los mismos se muestra. Nace el video-arte como una revolución que va en contra de las historias contadas en su mayoría de forma lineal y que hacen a los espectadores perezosos a la hora de analizar un audiovisual y de disfrutarlo, y en Latinoamérica el video-arte tiene un aspecto aun mas revolucionario, sirviendo de laboratorio de experimentación de diversas maneras de comunicar un discurso artístico y político, esto último debido a la gran cantidad de conflictos que han sufrido y sufren aun los países Latinoamericanos.

En estas animaciones el sentido artístico del audiovisual es lo más relevante, sin seguir una narrativa audiovisual, se consiguen animaciones de libre expresión y creación espontánea, llevando al arte y sus artistas a seguir en la memoria colectiva de quienes algún día conocieron sus obras de arte.

Notas

1. Fuera de Japón, es el término que agrupa los dibujos animados de procedencia japonesa y hasta cierto grado los elementos relacionados. El anime tradicionalmente es dibujado a mano.

Color Management en Photoshop (como usar perfiles)

Pablo Gironelli

Qué es el Color Management

En primera instancia debemos entender qué es, para saber qué puedo hacer con la información que me muestra y cuál es la importancia de mantener el Sistema de Manejo de Color en los archivos desde el principio hasta el final.

Por qué una foto se ve diferente en la misma máquina

Es común que cuando tengo una imagen duplicada que se ven iguales en Photoshop al momento de imprimirlas el resultado no sea el mismo, o puede pasar que dos imágenes que se ven diferentes tengan el mismo resultado final. La clave esta en el buen manejo de los perfiles dentro del Photoshop.

Por qué la impresión no es igual a lo que veo en pantalla

Es importante entender que cada medio tiene características propias, ventajas y limitaciones, que nos dan una gran variación sobre el mismo archivo lo que es un real dolor de cabeza al momento de encontrarse con el resultado final.

Proof Colors

Es común que como diseñadores nos guste trabajar en RGB hasta el momento de mandar a imprimir (en CMYK) y es allí donde nos encontramos con una gran sorpresa nada agradable, para que no nos pase esto al final del trabajo existe la opción de Proof Colors la cual nos va a permitir ver el archivo en CMYK sin dejar de estar en RGB.

Gamut Warning

Con Photoshop cómo puedo ver qué colores son los que serán conflictivos al momento de imprimir.

Seteos de color

El seteo de color no es una paleta “tabú” sino que es la puesta a punto de la máquina de conversión y visualización de colores dentro del Photoshop.

Cómo aplico los perfiles

Cuál es la metodología práctica para la aplicación de perfiles dentro de las imágenes.

Asignar y convertir un perfil

Cuál es la diferencia entre uno y otro, qué es lo que hace cada uno, por qué puede cambiar la apariencia de mis imágenes o sus valores, cuándo aplico uno u otro.

Incluir un perfil

Cuál es la ventaja de incluir un perfil en la imagen al momento de salvarla y cuáles son los problemas si en la imagen no tenemos el perfil incluido.

Actitud creatividad / Actitud pedagógica

Adriana Grinberg

Comienzo por un axioma: La creatividad no resuelve. Evoluciona

Esta proposición, intenta repensar el lugar que la palabra “creatividad” ocupa, con el único fin de atribuir un nuevo sentido, una vez más, a su enorme e histórica resonancia. ¿Qué es la creatividad? Va otro axioma: una actitud. Bajo la pretenciosidad de estos axiomas, intentaré ordenar algunos asuntos, vinculados al tema. Re pensar un lugar dentro de la “disciplina creatividad”, para la “actitud”. Me cuidaré en el camino, de cualquier intento de mi lenguaje o de la formalización inherente al asunto, de solemnizar o intentar fraguar el tema por medio de métodos o conceptos enciclopédicos. Aquí no hay una intención de definir el tema sino de, todo lo contrario, desbloquearlo, quitarle sus veladuras y preconceptos. Y vincularlo a la práctica.