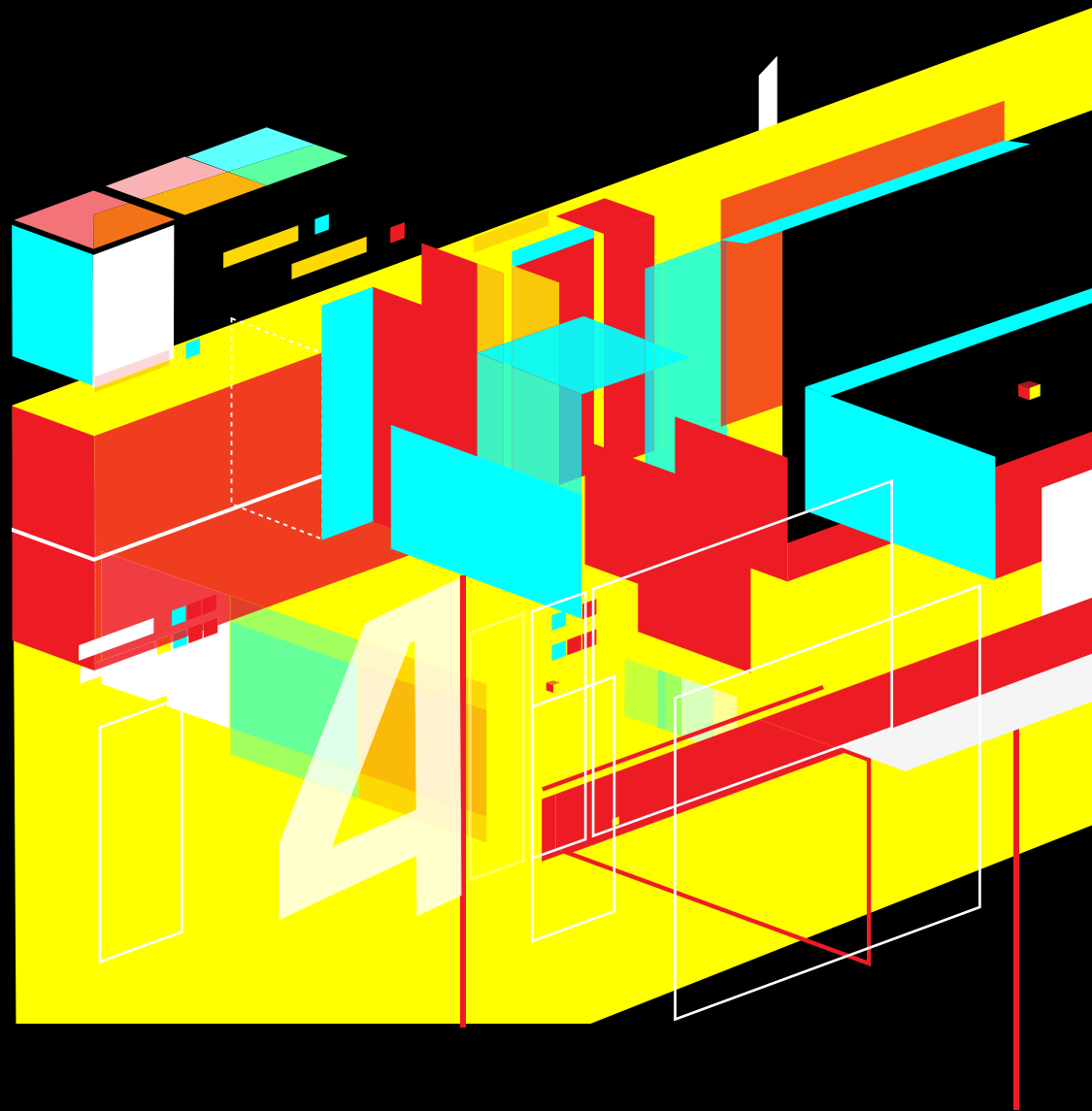


MEDIA LAB 2010

I n f o r m e f i n a l



MEDIA LAB 2010

- ▶ El *Media Lab* es un programa dedicado a la producción de proyectos interdisciplinarios que aborden temáticas innovadoras y creativas relacionadas con el vínculo entre el arte y la tecnología; proyectos de investigación, desarrollo tecnológico y diseño.

El objetivo general del Media Lab es fortalecer las líneas de investigación del Centro Multimedia y generar nuevos campos de conocimiento, a partir de los cruces disciplinarios entre los distintos talleres: Taller de Audio, Taller de Gráfica Digital, Taller de Imágenes en Movimiento y Taller de Realidad Virtual, Taller de Sistemas Interactivos, Taller de Interfases electrónicas y Taller de Investigación.

La edición 2010 del Media Lab en la categoría de diseño estuvo bajo la tutoría de Alejandro Magallanes. Es importante señalar que es la primera vez que los proyectos de diseño tuvieron una tutoría especializada. El objetivo principal fue construir proyectos de autor que pudieran generar líneas relevantes para

respaldar la autonomía en el discurso de los diseñadores del Centro; además de un marco conceptual sólido en cada uno de los proyectos.

La metodología de trabajo se realizó en sesiones semanales e individuales con el tutor y el coordinador del programa; se compartió bibliografía y finalmente se realizó una presentación en la que todos los miembros del Centro fueron partícipes de cada exposición.

Dentro del proceso de trabajo los proyectos tuvieron una fase de experimentación, en la que se exploraron dispositivos lúdicos, para hallar los elementos adecuados de manera formal y técnica. De manera paralela también se realizó una revisión crítica de los proyectos gráficos desarrollados por el laboratorio experimental en diseño.

El diseño ha sido un elemento primordial para el Centro Multimedia, por lo mismo en el 2007 se consolidó un laboratorio experimental en diseño, que ha sido la matriz en cuanto a la construcción de las líneas de imagen, interfaces gráficas y discursos estéticos que complementan los proyectos de investigación del Centro. Pero no orientados a la ilustración, sino desde una óptica transdisciplinaria en el que se comparten metodologías y se comunican proyectos de distintas etapas creativas. El diseño se ha trabajado como elemento de investigación y como un vínculo entre el arte y la tecnología.

Por otro lado, es importante atender las líneas y proyectos anteriores que se han generado en el Centro, ya que de alguna manera muchos artistas digitales son diseñadores.

Por lo mismo se invitó a Alejandro Magallanes quien es uno de los diseñadores más reconocidos a nivel internacional, y de alguna manera su trabajo ha sido un híbrido entre la frontera del arte y el diseño; su postura irreverente y su conciencia del diseño permiten impulsar y generar que los diseñadores aboguen por un discurso propio.

▶ **MEDIA LAB**

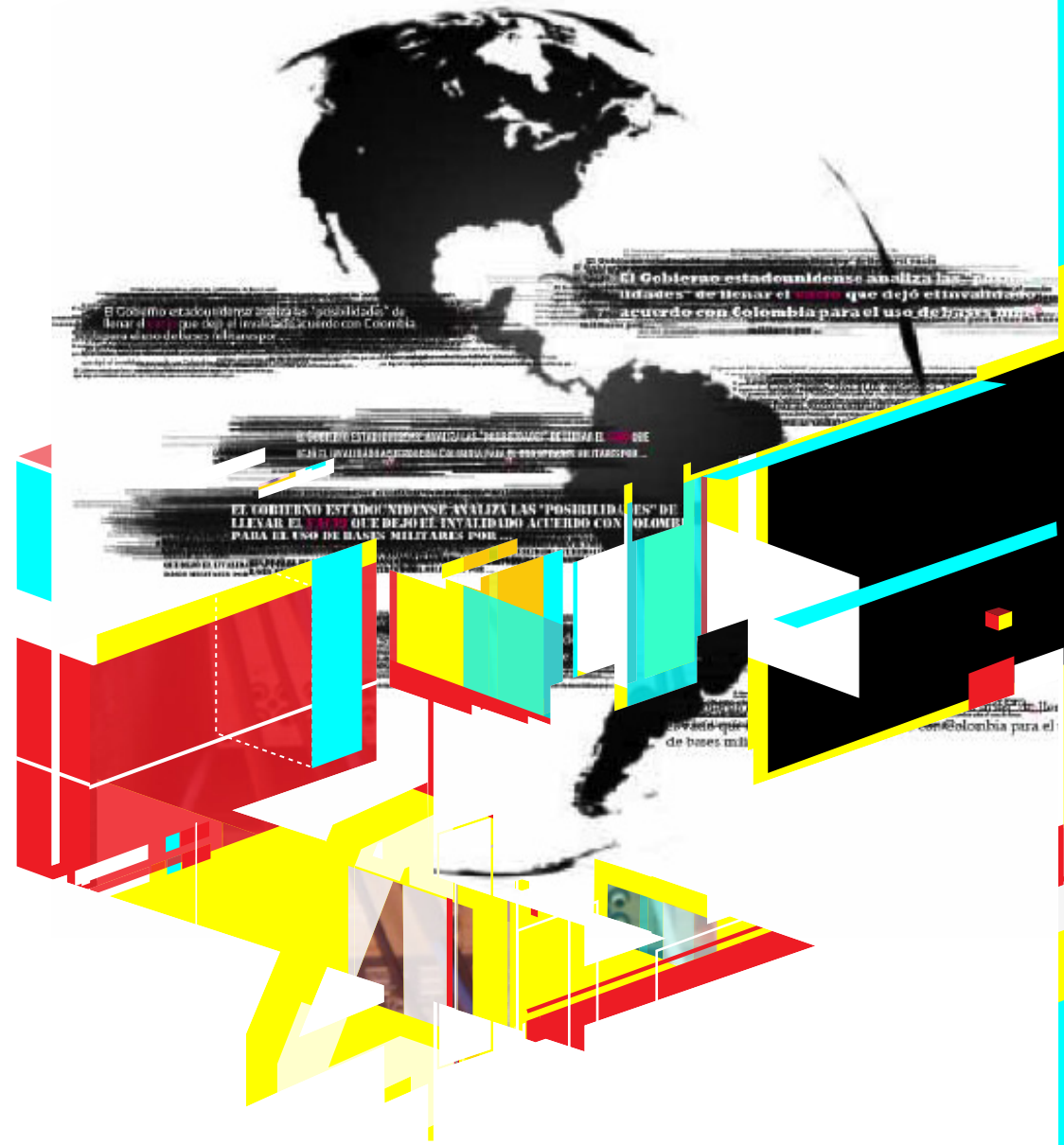
Proyectos desarrollados en la edición 2010

Tutoría Diseño Gráfico
Alejandro Magallanes

Coordinación
Liliana Quintero

Vacío

Amanda Lemus Cano



Vacío

Amanda Lemus Cano

▶ Diseño

- ▶ Para Stanley Morison la tipografía era el arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto.¹

La tipografía es la puesta real de la existencia del lenguaje, lo fundamental de la tipografía es la muestra de que existe un vínculo entre el mensaje y el lector, escribir siempre implica el uso de una serie de reglas y convenciones universales, en donde la palabra escrita debe valer por sí misma, el nivel de claridad es primordial, pero ¿qué sucede con la expresividad visual en un texto escrito? La única herramienta que tendrá el texto para representar carácter será modificar sus características formales.

Bruno Munari explica en su libro *¿Cómo nacen los objetos?*² que diseñar es la capacidad que tenemos para proyectar soluciones a problemas comunicativos,

1 David Jury, *¿Qué es la tipografía?*, Barcelona, GG Diseño, 2007.

2 Bruno Munari, *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*, México, GG Diseño, 1983.

ounidense

el **vacío** qu

mbia para

lejo el invalidado

El Gobierno estadounidense analiza las posibilidades de un
que dejó el invalidado acuerdo con Co que dejó la validez de

de tal manera que diseñar un texto implica poner atención en el carácter que manifestará éste, la eficacia en la elección de la tipografía, color y tamaño serán fundamentales, para solucionar cualquier problema de comunicación.

Mi inquietud nace de diseñar y analizar estos tres elementos para realizar Vacío; proyecto de experimentación gráfica que tiene como objetivo concebir material gráfico que genere una reflexión del significado de la palabra vacío involucrando a la tipografía como canal expresivo.

La palabra vacío es utilizada en este proyecto como reflexión a los distintos significados que, dependiendo de nuestra posición geográfica somos capaces de otorgarle; desde una perspectiva visual, el vacío ha representado a lo largo de la historia del diseño una fuerte constante, ya sea con su significado más académico o con su significado opuesto.

En este momento la gráfica se ha convertido en una de las herramientas más poderosas para generar actitudes y reacciones en la vida cotidiana del ser humano, pero cuánta de esta gráfica se convierte cognitivamente en espacio vacío para nuestra percepción, cuánta no entendemos gracias al vacío cultural que tenemos, cuánta y cuál habla de un vacío.

Vacío intenta generar un mapeo tipográfico, presentado en tiempo real las noticias que se publican en Internet a través del mundo, para ello se cuenta con un sistema de filtro, en el cual hay varias condiciones que se deben o no, cumplir para que la noticia sea mapeada y graficada en un mapamundi interactivo.

EL GOBIERNO ESTADOUNIDENSE ANALIZA LAS "POSIBILIDADES" DE LLENAR EL VACÍO

EL GOBIERNO ESTADOUNIDENSE ANALIZA LAS "POSIBILIDADES" DE LLENAR EL VACÍO

EL GOBIERNO ESTADOUNIDENSE ANALIZA LAS "POSIBILIDADES" DE LLENAR EL VACÍO PARA EL USO DE BASES MILITARES POR ...

EL GOBIERNO ESTADOUNIDENSE ANALIZA LAS "POSIBILIDADES" DE LLENAR EL VACÍO PARA EL USO DE BASES MILITARES POR ...

EL GOBIERNO ESTADOUNIDENSE ANALIZA LAS "POSIBILIDADES" DE LLENAR EL VACÍO PARA EL USO DE BASES MILITARES POR ...

EL GOBIERNO ESTADOUNIDENSE ANALIZA LAS "POSIBILIDADES" DE LLENAR EL VACÍO PARA EL USO DE BASES MILITARES POR ...

EL GOBIERNO ESTADOUNIDENSE ANALIZA LAS "POSIBILIDADES" DE LLENAR EL VACÍO PARA EL USO DE BASES MILITARES POR ...

EL GOBIERNO ESTADOUNIDENSE ANALIZA LAS "POSIBILIDADES" DE LLENAR EL VACÍO PARA EL USO DE BASES MILITARES POR ...

EL GOBIERNO ESTADOUNIDENSE ANALIZA LAS "POSIBILIDADES" DE LLENAR EL VACÍO PARA EL USO DE BASES MILITARES POR ...

EL GOBIERNO ESTADOUNIDENSE ANALIZA LAS "POSIBILIDADES" DE LLENAR EL VACÍO PARA EL USO DE BASES MILITARES POR ...

EL GOBIERNO ESTADOUNIDENSE ANALIZA LAS "POSIBILIDADES" DE LLENAR EL VACÍO

EL GOBIERNO ESTADOUNIDENSE ANALIZA LAS "POSIBILIDADES" DE LLENAR EL VACÍO PARA EL USO DE BASES MILITARES POR ...

El Centro Multimedia se define de la siguiente forma:

Espacio dedicado a la experimentación, investigación, formación y difusión de las prácticas artístico-culturales que involucran nuevas tecnologías.

En el área de divulgación de actividades es indispensable el uso del diseño y su relación con la tecnología, es por esto que es pertinente darle importancia al diseño como generador de ideas y posturas gráficas en un Centro Multimedia.

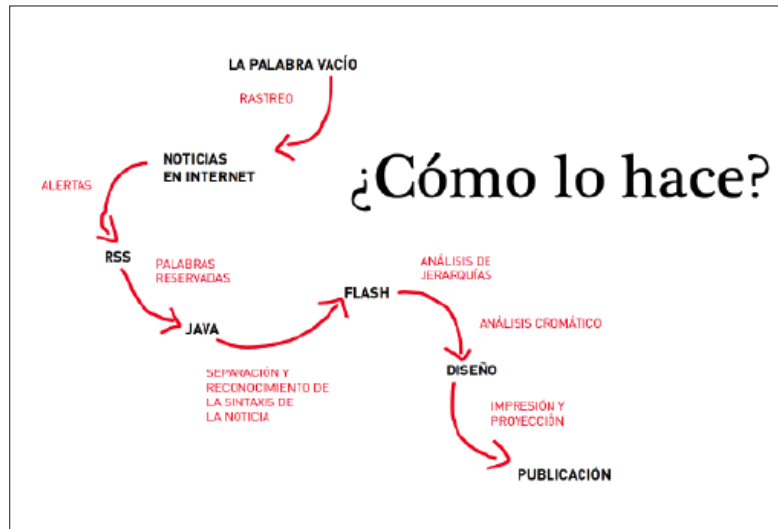
El trabajo realizado a lo largo de un año con el proyecto Vacío se dividió en tres etapas:

1.- Diseño y planeación del proyecto

Sesiones semanales de apoyo con Alejandro Magallanes en donde se discutía la planeación del proyecto, discutíamos la importancia del diseño a nivel comunicativo, además de hacer un análisis de los antecedentes del uso de la tipografía como canal expresivo.

2.- Programación

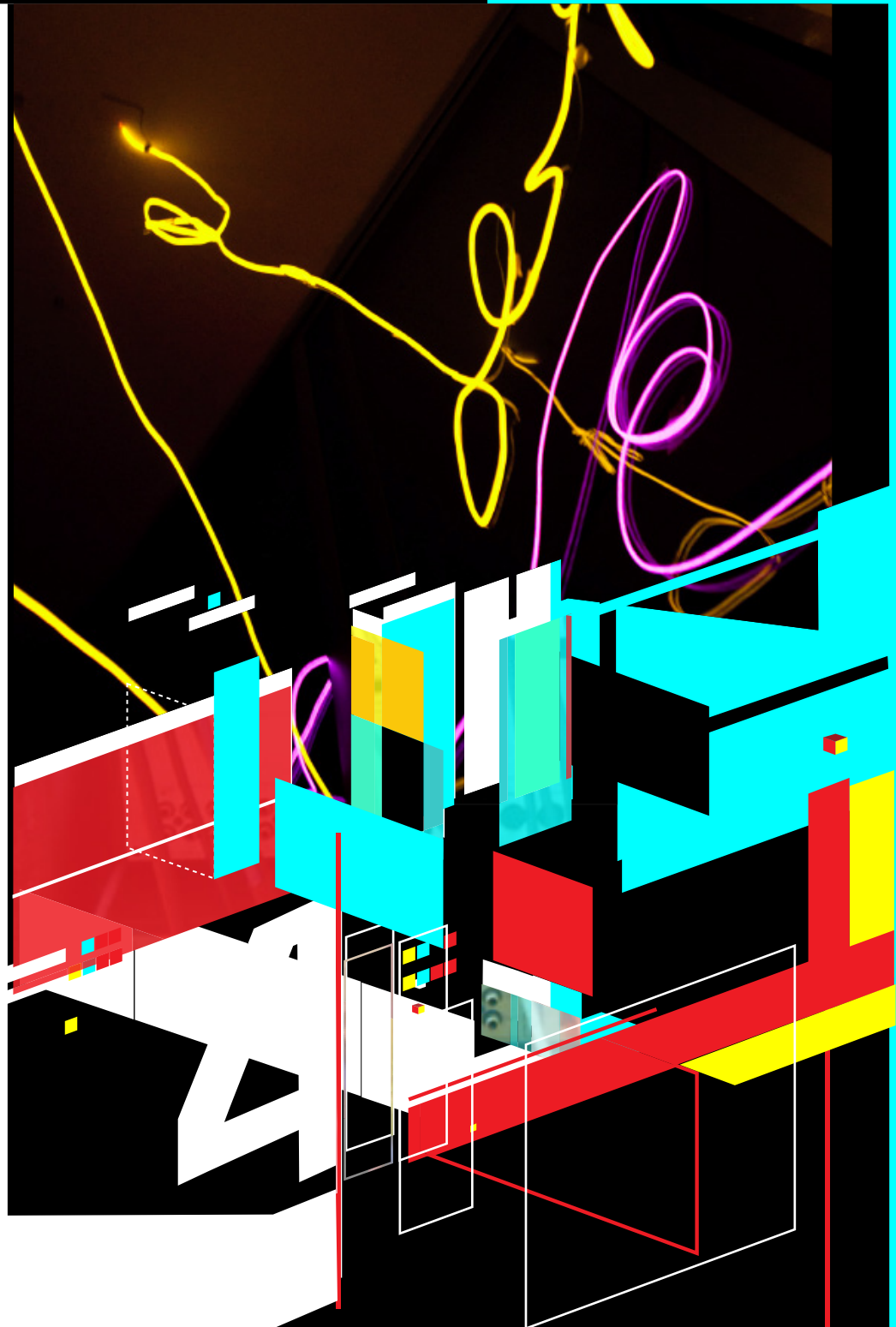
Apoyada por Luis Romero jefe del Taller de Realidad Virtual, se genera una programación que rastrea a través de rss todas las noticias en Internet que contengan la palabra vacío y en tiempo real las actualiza, diseña y publica en una misma aplicación Web.



3.- Experimentación visual

Se realiza una búsqueda de los diferentes estilos tipográficos que se encuentran alrededor del mundo, idealmente se deberá localizar una tipografía representativa de cada país y con esto mapear gráficamente las noticias previamente filtradas.

Destino
Daniela Peña



Destino

Daniela Peña

► D i s e ñ o

- Dentro de los esquemas de trabajo del diseño, está el esquema de comunicación, donde hay un emisor, un mensaje y un receptor. Si queremos que el mensaje funcione hay que estudiar a nuestro receptor. Bajo este marco el proyecto Destino se cuestiona si realmente se da esa idea de desarrollo y de vida futura con el diseño gráfico. Si se cumple o no, y de qué manera puede re-encontrar una vía dialógica con sus receptores.

Mediante la reflexión del sentir de nuestra época, encontrar puntos de identificación, ideas, sensaciones sobre nuestra vida cotidiana que moldean nuestro pensamiento y nuestro perfil. Si el diseño tiene una función en la sociedad, hay que reflexionar sobre esa sociedad, cuál es el desarrollo que propone el diseño y cuál es su idea del futuro. No es una solución o una respuesta, es sólo hacer presente esas reflexiones.

Destino pretende desde lo formal, sacar al diseño gráfico de sus formatos ordinarios, hacerlo más envolvente y tangible, un diseño que se transite, que haga un entorno.



La intención es producir un objeto físico, tridimensional, y buscar el gesto en él, lograr que se vuelva algo narrativo.

Buscar que la imagen no conlleve a un final cerrado, sino que denote que es parte de un proceso en el que no es el último paso, sino siempre uno intermedio.

Para finalmente construir una escultura tipográfica luminosa con una frase que evoque esos puntos de identificación de la actualidad.

De manera complementaria se realizan una serie de carteles que actuarán para cerrar ese entorno transitable. Asimismo, también se añadirán elementos gráficos in situ, como vinil o impresos a manera de tapiz, que unan a la gráfica con el espacio y la escultura, para lograr ese entorno.

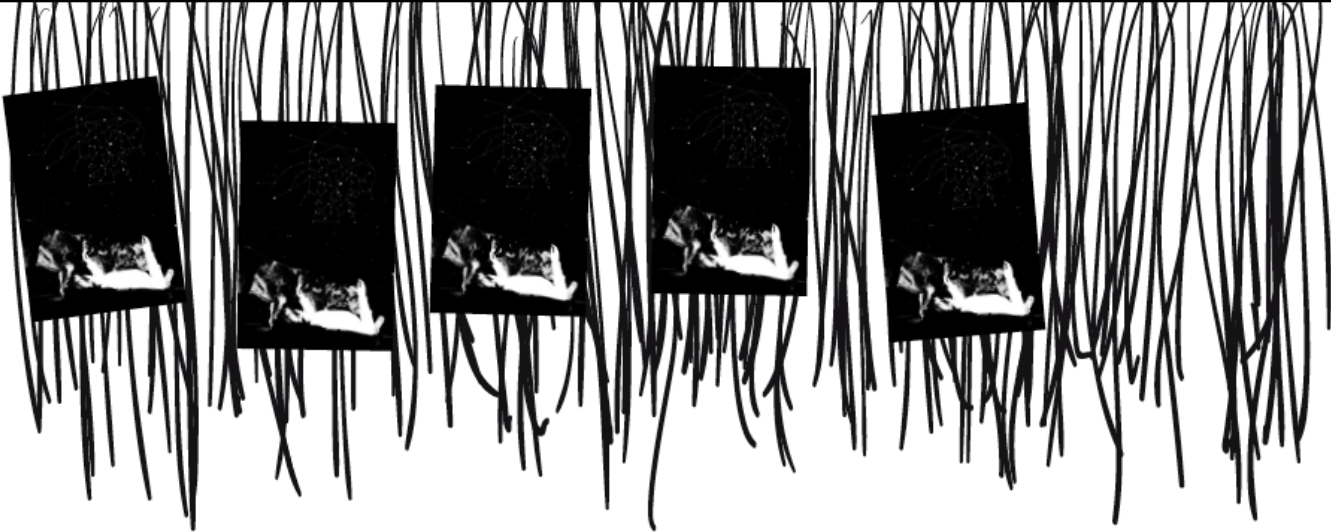
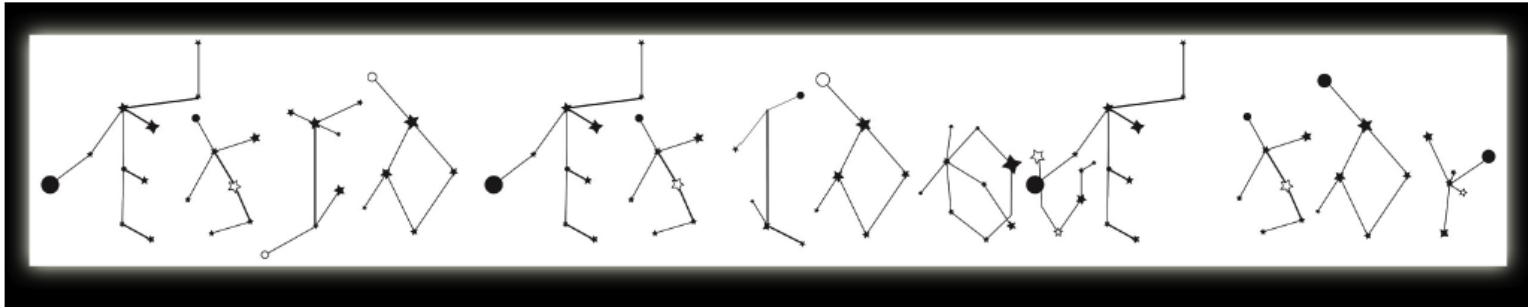
Descripción de la exhibición de la pieza

Será una exhibición compuesta por distintos módulos, cada uno de ellos contará con distintos componentes.

Módulo 1

Dos esculturas tipográficas y lumínicas, en las que se lee una palabra; ésta evoca más a un dibujo que a un escrito.

La primera palabra dibujada en esta sección será "Destino". Las frases se construyen primero con un armazón de alambre, del cuál se sujetará el cable luminoso (hilo neón). Se suspenderá del techo.



Partiendo del punto donde está fijada la palabra suspendida en el aire, hay un dibujo continuo que recorre las paredes, dando la sensación de que las líneas que se dibujan provienen del mismo origen.

La escultura–palabra mide entre 4 y 5 m, más lo que se necesite para continuar el dibujo de las líneas.

Se dispondrán dos espejos en cada una de las paredes, a los lados de la frase luminosa.

La segunda escultura es de menor tamaño, 2.5 m. de longitud. En ella se lee la frase “Es el fin”. Se ubicará de alguna manera en la que ésta ilumine la parte más alejada de la primer frase, para así tener dos fuentes de luz en el espacio. No estará suspendida del techo sino que estará empotrada en alguna pared. De igual manera es esencial que forme parte de un dibujo que continúa por las paredes, el piso y el techo.

Las dos figuras estarán acompañadas de líneas lumí–nicas de cable neón totalmente rectas que formen diagonales que vayan de pared a piso en distintos ángulos. La longitud de éstos varía dependiendo del espacio.



MEDIA LAB 2010

I n f o r m e f i n a l

