

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO



PARA OBTENER EL TÍTULO DE:



LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

“OBRA ARTÍSTICA RETROFUTURISMOS: PSYCO CABARET”



OBRA ARTÍSTICA

PRESENTA:

LUIS DANIEL ARÉVALO ÁLVAREZ

DIRECTOR DE PROYECTO:

DR. MIGUEL ÁNGEL RUBIO TOLEDO

REVISORES DE PROYECTO:

**MTRA. AMPARO GÓMEZ CASTRO
DR. ARTURO SANTAMARÍA ORTEGA**



8.11 Carta de Cesión de Derechos de Autor: Evaluación Profesional

Facultad de Arquitectura y Diseño
Subdirección Académica

Departamento de Evaluación de Estudios Profesionales



Versión Vigente No. 00

Fecha: 22/05/2014

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

El que suscribe Luis Daniel Arévalo Álvarez Autor(es) del trabajo escrito de evaluación profesional en la opción de Obra Artística con el título "Obra Artística Retrofuturismos: Psycho Cabaret", por medio de la presente con fundamento en lo dispuesto en los artículos 5, 18, 24, 25, 27, 30, 32 y 148 de la Ley Federal de Derechos de Autor, así como los artículos 35 y 36 fracción II de la Ley de la Universidad Autónoma del Estado de México; manifiesto mi autoría y originalidad de la obra mencionada que se presentó en Facultad de Arquitectura y Diseño (lugar) Toluca, México para ser evaluada con el fin de obtener el Título Profesional de Licenciado en Diseño Gráfico.

Así mismo expreso mi conformidad de ceder los derechos de reproducción, difusión y circulación de esta obra, en forma NO EXCLUSIVA, a la Universidad Autónoma del Estado de México; se podrá realizar a nivel nacional e internacional, de manera parcial o total a través de cualquier medio de información que sea susceptible para ello, en una o varias ocasiones, así como en cualquier soporte documental, todo ello siempre y cuando sus fines sean académicos, humanísticos, tecnológicos, históricos, artísticos, sociales, científicos u otra manifestación de la cultura.

Entendiendo que dicha cesión no genera obligación alguna para la Universidad Autónoma del Estado de México y que podrá o no ejercer los derechos cedidos.

Por lo que el autor da su consentimiento para la publicación de su trabajo escrito de evaluación profesional.

Se firma presente en la ciudad de Toluca de Lerdo, a los 14 días del mes de Julio de 2014.

Luis Daniel Arévalo Álvarez.

Nombre y firma de conformidad

*No se puede dar marcha atrás al reloj,
pero sí se le puede dar cuerda nuevamente.*

-Anónimo-

Agradecimientos

A mis padres, Francisco y María Elena, quienes nunca dejaron de apoyarme y posaron con rigurosidad cada paso.

A mi hermano José Roberto, que desde siempre me enseñó a luchar y perseguir mis sueños.

A Todos los Profesores con los que establezco lazos de amistad en la Licenciatura y siguieron mi proyecto.

Dr. Miguel Ángel Rubio, nunca me dejó caer ante cada traba y tropiezo que pretendió frenarme.

Mtra. Amparo Gómez, exigiendo siempre más de mí hasta notar que no existe un límite en el talento.

Dr. Arturo Santamaría, entregándome algunos de los mejores debates de mi carrera.

Mtro. Jorge Ortega, compartiendo la experiencia de su labor profesional y siendo partícipe en este proyecto.

A mi pareja Paola Parker, alentando y dedicando parte de su tiempo para que todo este sueño sea posible.

A mis amigos de tantos años desde la Comunidad X, comprendiendo mis ausencias, apoyándome, siempre estando allí.

A Cesar. A. Medina, Apoyando y aportando como Diseñador Gráfico, y aún más como amigo.

A los alumnos de la FAD que participaron como modelos:

Escalante García Eliza

Valdez German Daniela

García Ponce Liliana

Zepeda García Patricia

Hernández Díaz Mónica Hortensia

Limón Velázquez Daniela

Cedaño López Miguel Ángel

Mata Hernández Gloria Lorena

Estrada Cardoso Omar Ignacio

Medina Cardenas Fabiola Irais

Martínez González Carlos

Miguel Hernández Ana Karen

Pérez Paredes Alejandro

Ruiz Martínez Adelaida Noemí

Pineda Balderas David

Solares García Karla Sarahi

Impensable esta labor sin ustedes.

A la verdadera comunidad Retrofuturista partícipe en el mundo.

Y a ti, lector de este documento.

Índice

Introducción General	01
Capítulo 1	
Introducción a Capítulo 1: “Bases del Arte y del Diseño Gráfico”	04
1.- Estética	10
2.- Técnicas de Representación	14
3.- Composición	19
4.- Técnicas de Composición	21
5.- Innovación	36
6.- Creatividad	38
7.- Cultura	41
8.- Discurso	51
9.-Modelo de Diseño de Víctor Papanek	53
Capítulo 2	
Introducción al Capítulo 2 “Los Retrofuturismos”	58
Encuestas	64
1.- Steampunk	115
2.- Clockpunk	121
3.- Steamgoth	125
Capítulo 3	
Introducción a Capítulo 3 “Pensando desde el Diseño Gráfico y el Arte”	131
Terminología del diseño aplicado a los Retrofuturismos	131
Conclusiones	136
Anexos	138
Cedes donde fueron exhibidas Piezas “Psyco Cabaret”	143
Bibliografía	144

Introducción General

Dentro del Diseño Gráfico, existe un conflicto casi obligado entre estos y los Artistas.

Lamentablemente la cercanía de sus profesiones les impide evidenciar la distancia de los objetivos finales de su labor.

Entre una madeja de interpretaciones revueltas y empujándose, tratando de ser la que destaca con una valía superior sobre la otra, ese ataque cíclico, en forma de guerra fría provoca la pérdida el objetivo real, ¿De verdad un artista puede lograr el trabajo de un diseñador gráfico?, o ¿El diseñador gráfico es capaz de cumplir las metas que persigue el hecho de ser un artista?

Ambas líneas son pertinentes y tendientes a la creatividad, a la creación y a la confrontación con el público, más sus intereses no obedecen a las mismas líneas finales.

La enorme cantidad de principios técnicos y teóricos para ambas líneas profesionales son las que comienzan a hacer difusas sus cualidades únicas, y su planeación y ejecución. Para lograr ser más objetivos en este devaneo de ideas y conceptos, también adoptaremos en lo largo del documento postulados de comunicación y un modelo de diseño que servirán para lograr evidenciar dudas empíricas que agobian a los realizadores, dejando con ello, fusionado lo que es un tronco común entre el Diseño Gráfico y el Arte, para posteriormente poder evidenciar las ramas que distinguen los caminos de una o de otra, en ese árbol nacido entre la creatividad y la comunicación.

En el capítulo uno tocaremos puntos competentes a las bases del Diseño Gráfico y el Arte, tales como:

La Estética que es el lazo mayormente empleado para la atracción de espectadores

La Técnica para desempeñar la labor práctica al momento de plasmar una idea y lograr ejecutarla y en dado caso llegar a reproducirla con pericia

Reconocer las principales o más socorridas estructuras y líneas de Composición que permite la construcción de la imagen a partir del formato

La valiosa y compleja implementación del Color de acuerdo a las intenciones representativas y perceptuales.

Algunos ejemplos de las Técnicas de Composición viables tanto para la planeación como ejecución del Diseño establecido.

El cotejo y la diversificación existente entre la Innovación y la Creatividad, así como su interpretación con valores morfológicos.

Se tocará un punto indispensable para la planeación y ejecución correcta tanto del Arte como del Diseño Gráfico, así como un ejemplo que evidencia la carga y el valor sintáctico que absorbe o desecha una pieza desenvuelta en el entorno social evolutivo al que queremos llegar.

Mencionaremos el valor del Discurso y su inherente necesidad de planificación como revisión consciente bajo la necesidad de que sea lo más claro y libre de interpretaciones posible.

Analizaremos el modelo de diseño de Víctor Papanek, por su docilidad tanto para la ejecución del Diseño Gráfico como la del Artista.

En el Capítulo dos, hablaremos del entorno que nos servirá de base para la ejecución práctica y evidencia de el lazo de Diseñador Gráfico y el Artista, Los Retrofuturismos.

Comprenderemos las cualidades que contienen los Retrofuturismos

Conoceremos la opinión de algunos de los más grandes representantes y exponentes de los Retrofuturismos a nivel mundial dejando clara su perspectiva de lo que es un Retrofuturismo; Aquello que los atrajo y atrapo para verse involucrados en los Retrofuturismos; El valor social y ecológico que los avoca al momento de construir los artilugios o vestimenta que les son representativos en esta comunidad, así como la importancia de la investigación tanto en el valor histórico, poético, sintáctico y creativo al momento de crear sus propuestas de artilugios y atuendos dentro de las actividades Retrofuturistas.

Ejemplificaremos cualidades del Retrofuturismo denominado “Steampunk”

Ejemplificaremos cualidades del Retrofuturismo denominado “Clockpunk”

Ejemplificaremos cualidades del Retrofuturismo denominado “Steamgoth”

En el capítulo tres hablaremos del valor e impacto que conlleva la creación de Artilugios Retrofuturistas tanto en el peso del Diseño como en el arte

Mermaremos de una forma muy clara la manera en la cual empleamos Arte-Objeto y Diseño Gráfico, la sinergia que contienen mutuamente.

Presentaremos un breve catálogo de Arte Objeto y Diseño Gráfico, base los mismos elementos y su evidencia teórico-práctica de su implementación tanto en dirección del Diseño Gráfico como en la de Arte.

Capítulo 1

Introducción a Capítulo 1:

“Bases del Arte y del Diseño Gráfico”

El presente proyecto, es creado con la finalidad de evidenciar, y crear un lazo de correlatividad entre el diseñador Gráfico y el artista, imperando el hecho de que ambos son personajes que buscan el confrontarse al público más cada uno con diferentes estrategias.

Por un lado se tiene las piezas creadas con ese valor artístico y su posterior implementación inmersa en el Diseño Gráfico, lo cual permite al espectador encontrar su aplicación ambivalente y afín.

Las obras artísticas son creadas con la intención de evidenciar o dar a conocer una idea del artista mismo al espectador, un trabajo de entendimiento que se deja a discreción de aquel que se encuentra expuesto a la obra misma; mientras que el diseñador gráfico requiere para llevar y elevar su discurso a un mensaje, tener esa interpretación ya comprendida y valorada, para que esa información se entregue lo mayormente enfocada y condensada a aquellos en los que generará impacto su labor.

El espectador, un humano que a diario se encuentra bombardeado por tantas emisiones de mensajes de diferentes fuentes que competir por la atención de ellos lleva a quien la busque el basarse en estrategias para lograr cautivarla al menos unos instantes y quedarse el tiempo suficiente para ser tomado en cuenta.

Rodeados por anuncios dentro de los envases, al avanzar por la ciudad y verse amotinado y sin salida entre anuncios espectaculares, el periódico, las revistas los panfletos, boletines, carteles cartelones, y demás sistemas impresos en su mayoría combinados con auditivos que persiguen la atención del consumidor para llamarle. A tal grado, que llega el punto en el cual se crea algo que denominare

“vacío de atención” en el cual el intento de todas las fuentes por atraer la atención se encuentran anuladas unas a otras ya sea por la cantidad excesiva o cotidianidad de recepción de impactos que solo logran crear una nulidad de intención del espectador de verse agobiado de más y más mensajes.

La autora Luz del Carmen Vilchis en su libro *Metodología del diseño* nos menciona: que todos los seres humanos son diseñadores entendiendo por diseño a todo el esfuerzo consciente para establecer un orden significativo. (Vilchis, 1998:33)

El Diseño Gráfico en sí mismo es la búsqueda de establecer el orden significativo, con el carácter funcional, con relación a que el mensaje gráfico sea comprendido por el espectador y por ello intervienen diversas variantes dentro de la gestión del diseño mismo, a esto se le llama Planeación.

Asimismo nos comenta: “El trabajo artesanal se caracteriza por el control que tiene su autor sobre la totalidad del ciclo del diseño: desde la concepción del trabajo hasta su realización por lo cual puede mejorar o perfeccionar el proceso de fabricación”. (Vilchis, 1998:34)

En la gestión del diseño se pretende la exaltación de la imagen y por cotidianidad el acercamiento publicitario con el fin de difundir o persuadir a los espectadores contra los que se enfrenta. El artesano, el Artista y el Diseñador tienen niveles de planeación los cuales por lo general terminan conflictuando unos contra otros por dejar una delgada línea que versa dentro de los niveles de reproducción final de la obra. Por un lado la Artesanía es una pieza única e irrepetible, el Arte busca una exaltación cultural dentro de la cual pretende evidenciar una nueva forma de pensar, y en el Diseño Gráfico se persigue la reproducción del elemento diseñado para llegar a una mayor cantidad de personas con un mensaje claro y digerible dentro del entorno social y cultural en el cual se desenvuelve (mientras que para los anteriores mencionados no necesariamente cumple estos términos).

El Diseñador y el Artista principalmente son los que divergen en objetivos, pero tienen por línea común la creación.

Norberto Chaves por su parte nos comenta en “Enseñar a diseñar o aprender a comunicar” que la actividad específica del diseño gráfico es de naturaleza productiva, operativa, técnica: no se trata de arte, una ciencia ni una tecnología científica sino de una práctica empírica con alto componente artesanal y experimental, exploratorio o de ensayo- error. (Chaves, 2001: 139).

En esta parte se hace una divergente de ideas que parte ese argumento, entre la primicia de que todos diseñamos, a el argumento posterior del diseñador gráfico no crea arte se necesita considerar que el diseño solamente es llamado de esta manera en el momento que tiende de una planeación previa, buscando en objetivo final en la creación, a nivel que funcione en un entorno donde logre ser reproducido (sea masivamente o a pequeña escala); más a su vez el arte busca el mismo camino de la creación solo que su exaltación puede carecer de planeación rigurosa, pero con un fin específico a su vez y por su característica artesanal irrepetible.

Por lo tanto, es posible lograr una fusión de estas áreas que continuamente se encuentran luchando enteramente en el cual Diseño Gráfico sea sinérgico con el Arte. Indistintamente la finalidad de ambas áreas, es la creación, mientras que una es informativa y la otra formativa.

La humanidad aspira a tener todo, y lo más pronto posible por lo cual es natural pensar que el elemento de la expectativa puede ser un juego arriesgado al momento de enfrentar a un espectador con un diseño. Pero a su vez, la expectación crea un sub nivel cuando es bien manejada entre el público, lo cual es el deseo. A mayor deseo mayor atención y expectación, una sinergia loable con la finalidad de tener un público cautivo. Para un público acostumbrado a tener todo

inmediatamente, información a una velocidad vertiginosa y con deseo mínimo y notable de buscar nuevas formas de visualizar las cosas es menester que el Diseñador Gráfico pueda valerse de esta información, quienes abusan de ello lograron a la fecha educar a un público consumista, necesitado por la compra de lo innovador, reemplazar lo que ya se tiene por lo más nuevo lo más aprisa posible; comúnmente olvidando su funcionalidad u objetivo original.

Quiere una población que se limite a las “cosas útiles”, pero olvidan que de la producción de demasiadas cosas “útiles” resultan demasiadas personas “inútiles” (Karl Marx, 1844; citados en Binrut et al, 2001). Es una frase incluso tan acertada que así mismo Víctor Papanek la empleo para enmarcar su pensamiento en “Edugrafología: el mitos del diseño y el diseño de los mitos” (Papanek, 1975)

Por la tendencia actual de la sociedad, es posible notar que la información se tiene al alcance de un “clic” en una computadora conectada a internet, Entregándonos información más amplia y de diversas fuentes (no necesariamente verídica o correcta). La forma de conocimiento se ve confrontada de entre la educación tradicional a un deseo autodidacta de búsqueda de información o su extremo opuesto, la apatía de la desinformación dada la facilidad de obtener el conocimiento, resumido y específico.

Por lo anterior, el diseño se vuelve agresivo, tomando espacios y buscando cada segundo nuevos tópicos para la atracción y retención, reciclando una y otra vez las mismas “formulas” que poco a poco quedan obsoletas o carecen de alcance para impactar como en el tiempo en que fueron realizadas a los espectadores.

Se tiene que tener bien en claro la idea de que los espectadores de hoy no son los mismos espectadores a los que nos enfrentamos en los años 50`s la ideología, el canon de lo aceptable y lo que se considera una afrenta moral incluso deja desacreditada inmediatamente la idea de tener que funcionar metódicamente y al pie de la letra las mismas repeticiones de carácter formativo en las propuestas,

como si fueren formularios vacíos que provienen de un Diseñador que sencillamente carece de propuesta.

Y mientras tanto, en ese mismo enfoque el Diseñador Gráfico deja evidencia de aún seguir en la búsqueda de aterrizar un lugar claro donde laborar, sin que note (irónicamente) que la respuesta siempre la ha tenido allí enfrente, siendo tan clara que al obviarla la suprime, Todo lo gráfico (visual) es campo de labor del Diseñador Gráfico, más (incluyendo lo anterior) esa apatía actual de querer solo posicionarnos como profesionistas en un solo espacio de confort, masticando una y mil veces los mismos campos e ideas de donde laborar (impresores, diseñadores web, manualistas corporativos, entre otros) deja en una zona de “confort” aparente, dado que los campos son ya sobreexplotados y no siempre trabajados con la seriedad que pudiera llevar el hecho mismo de Diseñar con objetivos claros.

“Nuestra tarea futura en al ámbito de la educación para el diseño se ve facilitada y no dificultada por esos cambios que ha vivido el diseño, pues el nexo entre el hombre autónomo y el entorno benigno ha surgido ahora como nuestro nuevo imperio moral (Binrut et al, 2001: 303).

Dentro de la publicidad misma y del ya folclor popular es común encontrarnos con la frase “Renovarse o morir”, eso aplica en todos los niveles del pensamiento y del hacer. De no ser el hecho de renovar las formas de pensar muchas cosas de la humanidad sencillamente no existirían, el Arte en sí mismo es evidencia firme de ello, en el hecho de evolucionar o revolucionar las perspectivas. Un ejemplo preciso podría ser el hablar de Anatomía la cual es una palabra de origen Griego, “Ana”: repetir y “tomos”: cortar. Con esto se hacía referencia a la repetición de cortes con fines de estudio. En una Pintura famosa “La lección de Anatomía” de Rembrandt de 1632, se logra plasmar la escena en la cual los estudiosos hombres se ven tanto sorprendidos como ensombrecidos ante el hecho de que se diseccione un cadáver; entrando totalmente a la cultura de esa época, la fuerza de

la religión dejaba el hecho de tener frente un cadáver como un pensamiento atroz, algo bajo y ruin, y llegar aún más lejos el hecho de que a ese ser se le cortara con fines que solo incurrían en la curiosidad, en lo que denominaban locos por “profanar” a ese individuo y no enterrarle bajo tierra negándole el descanso eterno que le llevaría al “reino de dios”. En este aspecto, a más de 300 años de distancia, sin los estudios de la anatomía muchos avances serían anulados sencillamente en los campos de la medicina.

Ante este hecho La cultura se descubre con la necesidad de saber y la necesidad de crear, en caso de no amalgamar ambas la necesidad de saber se vuelve vana, y la necesidad de crear se vuelve vacía. Un diseño sin objetivo final es sencillamente un alegre producto de la casualidad al cual el mérito se le deroga por eventualidad.

1.- Estética

El termino estética lo empleo por primera vez Baumgarten en 1750

“Rama de la filosofía que investiga la naturaleza del arte, su percepción y los criterios que se aplican para formar juicios sobre él”. (Gran Diccionario Enciclopédico 1985: Tomo 4- 1385)

La estética buscamos en la mayoría del tiempo conformarla como belleza, dando espacio a la percepción de cada persona de definir desde lo sublime hasta lo espantoso de un objeto percibido.

“El problema central de la estética se refiere a la belleza, su carácter esencial, las características por las cuales se reconoce y se juzga, y sus relaciones con la mente humana.”(Gran Diccionario Enciclopédico 1985: Tomo 4- 1385)

Por situación automática es cotidiano pensar que lo bello atrae mientras que lo desagradable aleja. Pero tiene que quedar ante todo claro un punto medular el cual debemos tomar en cuenta cada segundo, lo agradable para unos puede ser completa repulsión para otros; podríamos poner tantos ejemplos, las faenas que realiza un torero en sus espectáculos en la plaza de toros, la percepción de un cuadro realizado por el pintor Picasso en contraposición contra uno generado por Leonardo Da Vinci, la grandeza o demerito de una obra siempre será sentenciada por aquel que la perciba.

La estética en sí misma puede denominarse como el nivel de agrado que es logrado sobre el espectador.

Rescatando en este punto parte de la filosofía Kantiana. Los elementos que culturalmente ya se encuentran aceptados es permisible tener en cuenta una reinterpretación de ellos a lo cual socialmente llamamos innovaciones, mientras que por el otro lado, un elemento nuevo, que rompe con normas preestablecidas

en el grado de lo aceptable visualmente requiere de una educación del público o un acondicionamiento para su correcta exposición e interpretación hasta poder llegar antes al grado predeterminado en el cual el entorno social lo concluya como agradable o aceptable y poco a poco logre abrirse caminos hasta llegar al punto en el que deja de escandalizar al espectador, transformándose en un canon de lo normal

La heterogeneidad de enfoques académicos y la forma en que los diseñadores se auto defienden ante sus clientes genera una variada gama de servicios. (Garone, M.2004: 86)

Ante ello diseñadores gráficos reconocidos (Norberto Chaves, 2003) muestran y difieren al Diseño Gráfico como arte aplicado y al Diseño como técnica de comunicación.

La normalidad es definida por las situaciones o hechos que social o personalmente se repiten y nos deja la cotidianidad, tomando como una constante y aceptándola o dejándole pasar desapercibida dado este mismo carácter. Cuando un objeto visual entra en esta categoría de la normalidad, inmediatamente se vuelve dentro de lo aceptable, más no por ello necesariamente dentro de lo que atrae.

En este punto medular es en el cual podemos tomar como puente entre Diseñadores y Artistas, dado el hecho de que el diseñador emplea la cultura previa del espectador para entregarles un mensaje y este lo decodifique con facilidad o naturalidad, mientras que el artista reta a ese mismo espectador bajo cánones que comúnmente buscan interpretación o reinterpretación de lo que dicta como cotidiano forzándole a formular nuevas maneras de comprensión del concepto expuesto

Las ideas de que “la forma sigue a la función”, de Louis Sullivan, “forma y función son lo mismo” y “fidelidad al material” de Frank Lloyd Wright, como “adecuación al

propósito” y “utilidad en la diversidad”, del Bauhaus, eran básicamente imperativos éticos y morales (Binrut et al, 2001). Esta idea llevándonos a que cada una de las veces que se ha confrontado a la cultura, al síntoma de “normalidad” o al hecho de que las cosas cambian de modo de hacerse, se regresa a ese punto donde el diseñador busca establecerse contra la tensión de que el artista persigue la ruptura para volver a alzar la voz y tener, retener y moldear la mente del espectador. Un cliché y conflicto que bien empleado puede ser ventajoso para ambas ramas tanto el Diseño Gráfico, como la del Arte.



Al tenerse la toma fotográfica del Primer desnudo en la historia el público se encontraba ante la imagen dudando de su ejecución. Los valores culturales marcaban por un lado que la desnudez “pública” era un hecho condenado incluso por las leyes como una falta de respeto, más al tratarse de una imagen, sencillamente la lógica dictaminaba que esas “personas” no estaban efectuando un desnudo público, ya que no estaba físicamente allí desnudas.

Fotografía del primer desnudo 1839 //Francés Louis Jacques Mandé Daguerre
Fuente:http://www.erroreshistoricos.com/fotos/1839_primer_desnudo.jpg //archivo



El arte versa en saber diferenciar lo bello en todo; saber apreciar el arte depende del espectador, pero poder evidenciar el arte hasta el grado en el cual el espectador logre apreciarlo es el trabajo del mismo artista. Por su lado, el Diseñador Gráfico formula la poética con la cual el público se sienta invitado a apreciar el arte.

Autor de la Obra: Tim Noble y SueWebster. Fuente: nopuedocreer.arte-con-sombras-y-basura// Archivo.

2.- Técnicas de Representación

Al hablar de técnica es la cual refiere al dominio depurado de una sistematización de pasos a seguir con la finalidad de la aplicación correcta en proporciones mesurables con el objetivo de la obtención de un resultado determinado.

Las técnicas llegan a alcanzar la excelencia y el reconocimiento mediante el entendimiento de su aplicación y su depuración por medio de la práctica. Para lograr un impacto deseado por su aplicación compositivamente al concluir la labor.

Hablando propiamente del Diseño Gráfico, se buscan en ello las Técnicas de composición que se resumiría como la selección y colocación espacial de los elementos gráficos para lograr un peso y armonía en la imagen.

Hablar de técnicas de representación nos conllevaría una interminable lista, ya que las técnicas, los formatos, y los sustratos en los cuales es posible plasmar son tan variados desde la vista de la gama profesional, tales como los lápices, tinturas y papeles especiales; hasta caer en la experimentación con materiales tan inimaginables tales como la basura o los desperdicios en sustratos poco ortodoxos.

Al combinar dos o más técnicas en una representación, a esta implementación se le denomina técnica mixta; lo cual no le otorga mayor o menor validez, solo permite tener un alcance diferente a la labor.

A valor de ejemplificar algunas técnicas de representación ilustraremos algunas de las más socorridas.

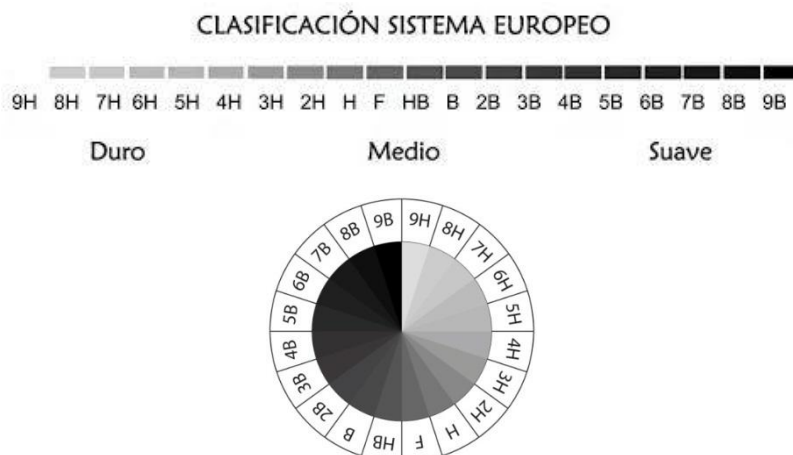
2.1.- Grafito y lápiz

Quizás uno de los medios para dibujar más difundidos. Su nombre se origina del latín *pencilus* y posteriormente del francés antiguo pincel, pero ésta en realidad se

trataba de una pequeña brocha hecha con pelo de camello. Dado su tamaño igual al lápiz actual, se generalizó bajo ese nombre y así se patentó la mina de grafito envuelta en una barrita de madera y que además produce una gran variedad de tonos según su dureza.

<http://origenarts.com/tecnicas-de-representacion-en-blanco-y-negro/>
(Consultado febrero 2014)

Los lápices de grafito están clasificados con letras para indicarnos su dureza, mediante el sistema Europeo, denominamos en esta gama los lápices de tipo duro con la letra H, mientras superior sea el número (9 como máximo), el lápiz soltara una línea menor de coloración



Clasificación de la dureza de las minas de los lápices de grafito según el sistema Europeo

Fuente de imagen:
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/da/Valores_del_L%C3%A1piz.jpg/220px-Valores_del_L%C3%A1piz.jpg

2.2.- Carboncillo

Se emplea el carboncillo o carbonilla para su ejecución. La carbonilla es una barra de carbón de origen vegetal que se utiliza para dibujar. Es un pigmento no graso, por tanto no tiene buena fijación al papel.

Este instrumento ofrece un pigmento no graso que resulta más sucio ya que por sus cualidades físicas es físicamente menos adherente al papel. Estas características son positivas ya que permite una difuminación más sencilla y el borrado, lo que lo hace ideal para el estudio de luces, sombras y composiciones.



Estudio del espacio y la figura humana // Técnica: Carboncillo

Fuente de imagen:

<http://m1.behance.net/rendition/modules/8134009/8isp./dff0ec4d1ddc1f3c6cab7f088468091e.jpg>

2.3.- Tinta China

La tinta es una técnica húmeda que se aplica con una herramienta: pincel, caña, plumas de ave, plumillas etc. Su uso se remonta al 2697 a. C. en China, pero también en la India, Egipto, Mesopotamia, Grecia y Roma se usó la tinta para producir trazos y textos sobre papiro y pergamino.

En un origen se creaba esta tinta con el aceite quemado de las lámparas y carbón molido lo que le otorgaba ese color negro tan demarcado, en la actualidad los pigmentos son químicos y mezclas con agua destilada lo que acelera el secado a la intemperie, reduce los costos y optimiza la producción.

Dentro de la técnica implementada se puede aplicar mayor cantidad de agua lo que baja la intensidad del color negro, denominándose como “aguadas” lo cual hace más claro el color a mayor cantidad de agua agregada, o en un trazo directo que deja un rastro de color negro puro.



Miradas // Técnica: Aguada y Tinta China// Artista: Marion B

Fuente de la imagen:

http://4.bp.blogspot.com/_hiro6iKFPFY/TDIWvSkCDAl/AAAAAAAAACU/gVqZYOphSY/s1600/aguad+3.jpg

2.4 Acrílicos

Los acrílicos tienen ventajas y limitaciones, y es tarea del pintor decidir si puede aprovechar unas a pesar de las otras. Como medio, no tienen nada que ver con los óleos; la sustancia y cuerpo de los colores son más semejantes a los de la acuarela, gouache y temple. Los acrílicos tienen luminosidad y pueden diluirse bien con agua, o incluso combinarse con otro acrílico.

Este material puede aplicarse sobre superficies no grasas, con un poco de rugosidad para que su adhesión sea posible y tratarse capa sobre capa cubriendo lo anterior con el nuevo trazo, diluyéndolo o mezclando varios colores de acrílicos para gestar una nueva tintura.



Cuadros Sobre pedidos // Técnica: Acrílico sobre Lienzo

Fuente de la imagen: http://images03.olx-st.com/ui/8/85/61/1281642673_113638461_15-Fotos-de--cuadros-pintura-acrilica-350-en-leon-gto-1281642673.jpg



Las técnicas de carácter mixto continuamente tienen un carácter experimental, mientras el objetivo final sea logrado, el proceso sigue dictaminado por parte del ejecutante.

Bocetos de Dragones Autor: Luis Daniel Arévalo

Técnica: Lápiz de Grafito, Bolígrafo Punto Medio- Punto Fino

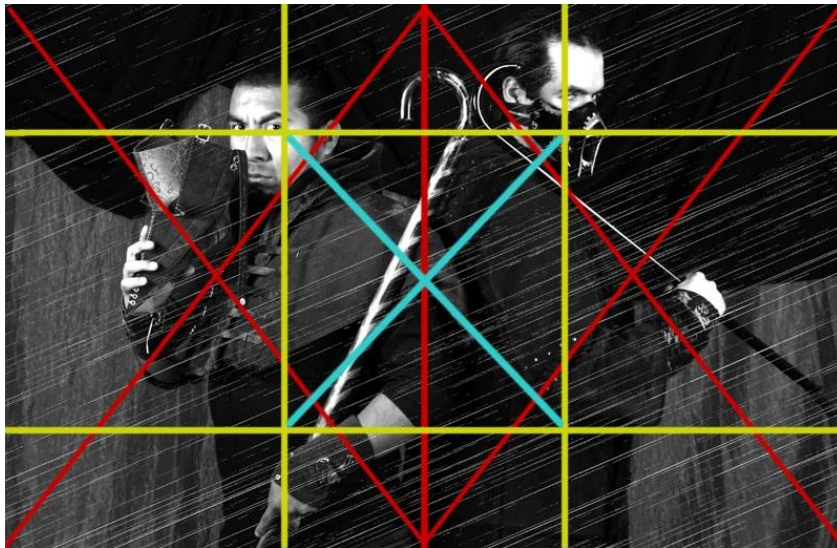
Fuente de la imagen: Archivo Luis Daniel Arévalo Álvarez.

3.- Composición

“componer significa poner en relación algo, implica la configuración de más de un elemento.”(Villafaña, 2003: 60)

En las composiciones es buscada la armonía con la causa de la homologación o exaltación de elementos con la finalidad de que el espectador tenga las unidades necesarios tanto para el reconocimiento de lo expuesto como la fácil percepción de los componentes o puntos a resaltar

Las composiciones suelen ser reconocidas como simétricas o asimétricas pero más allá de esa percepción lógica del ordenamiento, se busca que las composiciones sean estables visualmente; esto se define como un elemento de ritmo y peso correctamente perseguidos que muy a pesar de la baja o nula simetría de elementos, la composición no pierda una dirección que la habilite como estable a la percepción.



Los elementos que se estudian dentro de las composiciones no tienen que caer rigurosamente sobre las líneas permitiendo la naturalidad, solo es un marco referencial al cual el cerebro del espectador hace alusión en un estudio mental imperceptible con el cual busca la simetría de elementos, el peso de las unidades que lo conforman y el ritmo con el cual dará lectura a la imagen.

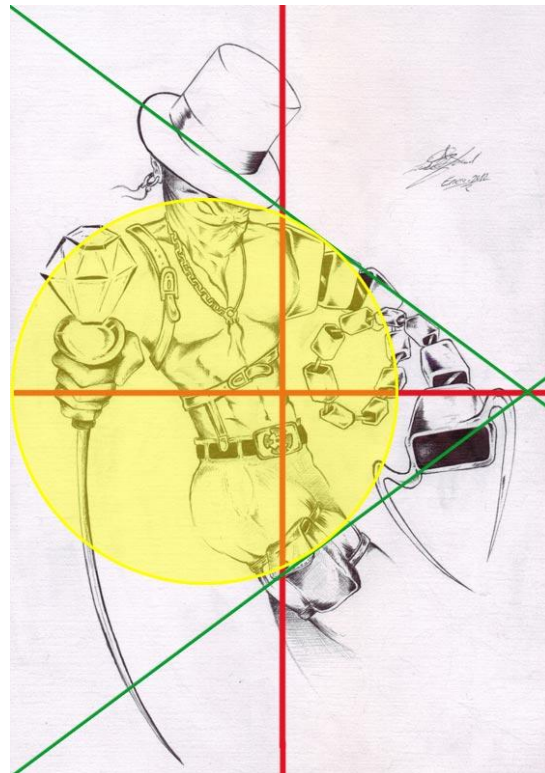
Estudio de composición

Líneas Rojas: Equilibrio con base a una estructura Piramidal

Líneas Amarillas: Composición estándar Fotográfica

Líneas Azules: Centro de la imagen y Estudio Triangulado

Fuente: Fotografía: Jorge Ortega // Dirección Sesión fotográfica: Luis Daniel Arévalo



Dentro de las ilustraciones, es posible perseguir con mayor fuerza la colocación de los elementos mediante la realización de los estudios de la imagen basados en bocetos.

Estudio de composición

Líneas Rojas: Centro de la imagen, Distribución del Peso en la imagen

Líneas Amarillas: Composición de Mayor Peso, Intención Central de la Imagen

Líneas Verdes: Composición piramidal lateral y Estudio Triangulado

Ilustración: Luis Daniel Arévalo Técnica: Lápiz de Grafito, Punto Fino

Fuente de la imagen: Archivo Luis Daniel Arévalo Álvarez.

4.- Técnicas de Composición

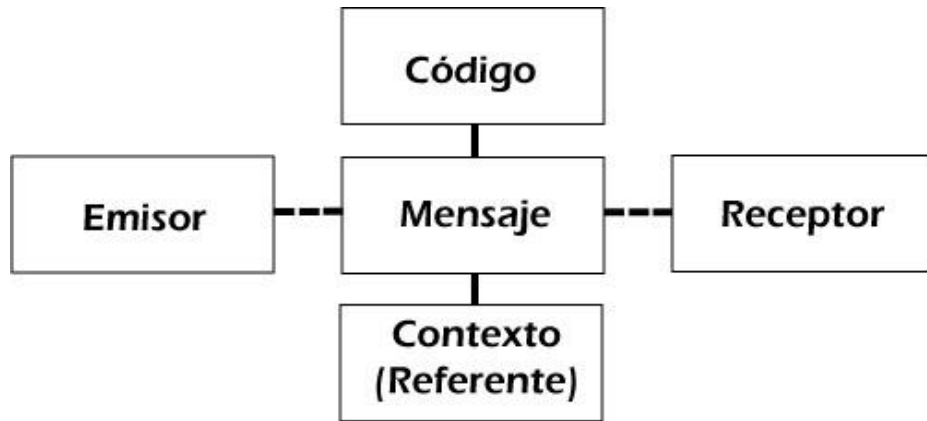
La composición es un elemento buscado en su totalidad para la correcta apreciación del espectador en el entorno gráfico y comprensión de la imagen, con la finalidad de otorgar una rítmica y correcta lectura a la cual se está exponiendo.

Una deficiente composición gráfica lleva a la incompreensión del material expuesto y su entendimiento nulo (por parte del espectador), bajo entendimiento, malinterpretación, desinterés o; mientras que por otro lado, quien logra la aplicación mesurada de los elementos parte en su homólogo opuesto en el camino de la aceptación de la gráfica, interés, correcta interpretación, entendimiento total del mensaje y arraigamiento de la idea para el espectador.

La finalidad del análisis comunicacional es la interpretación de los mensajes, superando las estructuras lingüísticas. La interpretación es el punto de vista de una cosa y no se trata de no decir la verdad, sino de contar o narrar lo que se observa y nos dice nuestra experiencia del pasado y del presente.(Chaim, S., Diccionario Básico de Comunicación. 1989)

Tenemos que tomar en cuenta el hecho de que al transmitir un mensaje tenemos que basarnos en el hecho de factores que podrían interferir. En este caso nosotros al gestar un instrumento de línea de diseño gráfico tenemos que considerar que este mismo se convierte en un Emisor, que envía un Mensaje que ya predeterminamos y llegará a un Receptor. Más en el proceso tenemos que considerar en ambos sentidos que se tenga un código para ese mensaje y que sea comprensible el contexto del mismo.

Desde el punto de vista lingüístico, Chomsky y Jakobson basándose en el modelo de Shanon contribuyen al estudio de las funciones del lenguaje asociadas a cada elemento que formaba parte de su esquema sobre la comunicación.(Loscertales y Gómez Delgado, 1998: 252)



Esquema de comunicación de Jakobson (1961)

En los códigos podemos interpretar también la inherencia de lo que se dirá, más enfocándonos en el contexto tener claro el valor y nivel cultural y de apertura a la recepción de mensajes contendrá el público al cual nos enfrentaremos.

Como emisores al transmitir un mensaje con códigos incorrectos, o enfocarnos en un contexto erróneo, nos entorpece el mensaje que se desea interprete el receptor, más en caso contrario si somos acertados en este aspecto sirven de gran apoyo y facilitan la percepción de quien se encuentra expuesto al emisor.



La belleza histórica como la fama del artista lleva a apreciar elementos detallados dentro de la imagen, generando una mayor aceptación de la misma hasta lograr el reconocimiento con tal minuciosidad de cada elemento que logramos el correcto

entendimiento del mensaje e incluso logramos recordar su contexto y arraigar la imagen con un valor de recordación estructural en la memoria

Obra: La dama del Armiño // Autor: Leonardo da Vinci

Fuente: Página Museo Czartoryski, Polonia (Consultado 2012)



Cuando una obra no llega a ser comprendida pierde su valor interpretativo del receptor, generando principalmente el desinterés de lo que ve dejando pasar de largo la idea o intención de la interpretación del mensaje.

Al momento que el valor cultural codifica de manera diferente o es nulo hacia la interpretación del mensaje absorba a la percepción del mismo sin el entendimiento, esto arrastra a una mala interpretación del mensaje o su nula interpretación.

Obra: Guernica // Autor: Pablo Picasso

Fuente: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Consultado 2012)

4.1.-Color

El color siempre tiene que ser funcional a la representación de lo que se desea lograr en el espectador; ante la situación del color se puede este reconocer con temporalidad de la obra, su lenguaje o estilo, los materiales y técnicas, los estilos comprometidos, y su composición, todos y cada uno correlacionándose, por ello es por lo cual se requiere una planificación para lograr ser acertados en la realización de la obra en sí misma.

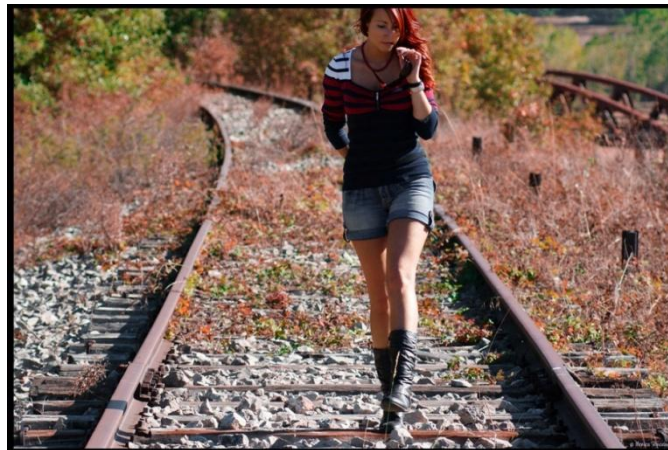
Los colores en una obra pueden medirse por el impacto que desee sobre el espectador; obedeciendo a leyes de temporalidad y espacio donde se posiciona el concepto mismo de la pieza artística.

Una fotografía en tonos de color solamente ocre podría redimirnos a recuerdos, o a un espacio temporal de antaño, mientras que la misma foto contenida en colores reales de la imagen se interpretará completa e inmediatamente en otro contexto.

El denotar algo bello o apreciado tiene que referir al espectador a los gustos y a la representación de algo que le emita y lleve a una interpretación que parte desde lo general dada su cultura, hasta lo particular contextualizando su educación y experiencia.

El color a pesar de ser una técnica de Composición que podría verse aislada, cabe dentro de las siguientes técnicas de composición convirtiéndola en una de las de mayor relevancia al momento de estructurar un diseño.

Los colores trabajan en función y en interacción directa con el contexto, no existe un color en sí mismo que resuma un hecho, suceso, o evoque un único sentimiento.



Fotografía seleccionada aleatoriamente con la finalidad de demostrar las diferentes evocaciones perceptuales que implica la variación de color

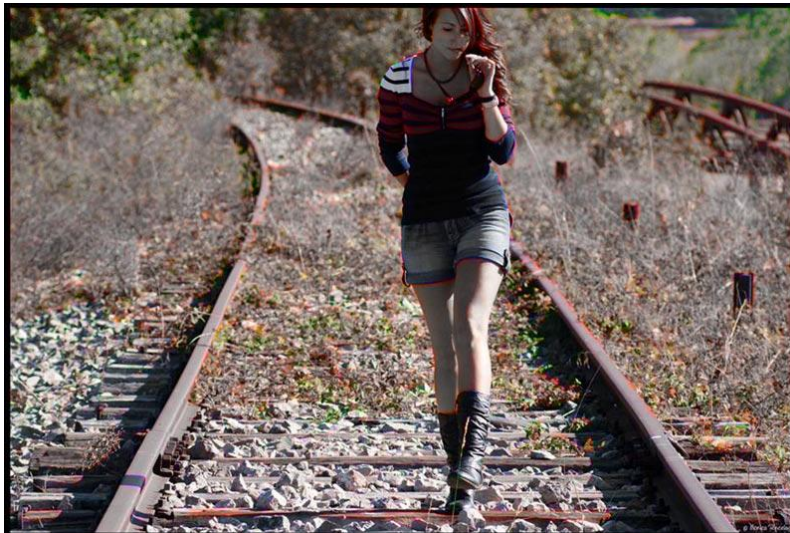
Fuente de la imagen: slayertxu.wordpress.com⁰⁻⁰ 950 x 636 // archivo.



Los colores ocres y terracotas evocan a recuerdos, melancolía.

Fuente de la imagen: slayertxu.wordpress.com⁰⁻⁰ 950 x 636 // archivo.

Manipulación Digital: Luis Daniel Arévalo A. // Tonos Sepia



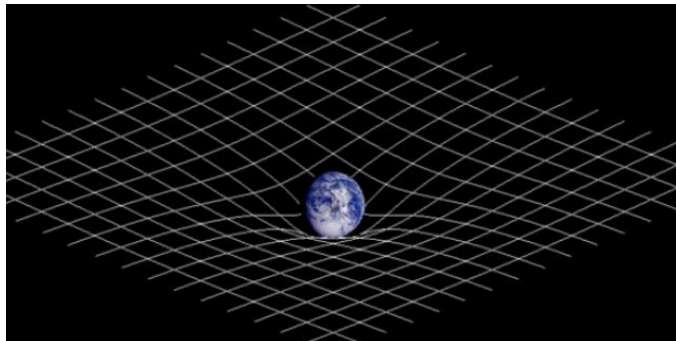
Como valor perceptual, los colores reforzados en los contornos de los elementos de la imagen forzó al espectador a enfocarse en los elementos uno a uno como formas, permitiéndole aislar elemento a elemento y apreciarlo uno a la vez para posteriormente enlazarlo mentalmente como un todo.

Fuente de la imagen: slayertxu.wordpress.com⁰⁻⁰ 950 x 636 // archivo.

Manipulación Digital: Luis Daniel Arévalo A. // Saturaciones Mixtas de Color

4.2.- Peso

En un formato determinamos que todo lo que tenemos abajo contiene mayor peso que las imágenes que se contienen en la parte superior. Así mismo perceptualmente las imágenes a la izquierda son retomadas como más lentas y las del lado derecho o tendientes al lado derecho nos dan la sensación de velocidad, por lo cual se determina que los elementos situados en la parte superior izquierda son los más “livianos” hablando dentro de una composición, mientras que los de la parte inferior derecha predisponen ser los más “pesados”.



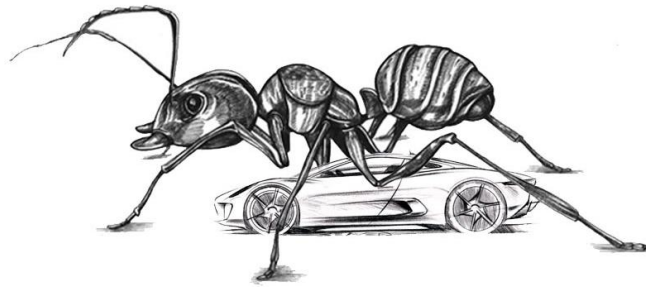
El peso de una imagen tiene relación con la misma naturalidad con la que aceptamos la fuerza de gravedad de las leyes de la Física.

Fuente: <http://laprimeraplana.com.mx/wp-content/uploads/2013/08/grave.png>

4.3.-Escala

Se le denomina escala a la representación gráfica marcada en relación porcentual al tamaño real que tendría el objeto, con la finalidad de mantener sus proporciones y la imagen contenga coherencia en este sentido para el espectador.

En un ejemplo muy burdo, dentro de una imagen representamos un automóvil de aproximadamente 5 cm de altura, a un costado de él ponemos la representación de una hormiga que mide 10 cm de altura, ambos con sombras perfecta y correctamente alineadas según el punto de iluminación; Esta representación nos hace pensar si el automóvil es demasiado pequeño o nos enfrentamos a una hormiga gigante.



La facilidad con la cual el espectador reconoce los elementos le motiva al intento de interpretación de la imagen, ya que su experiencia le impide aceptarle como “posible” y orilla a analizarle rebuscándole una interpretación lógica.

Composición en manipulación Digital// Diseño Digital: Luis Daniel Arévalo.

Fuente de la imagen: Archivo Luis Daniel Arévalo Álvarez.



La interpretación de las imágenes es llevada mediante un proceso del análisis de las experiencias previas ante la confrontación de lo percibido. Cuando los elementos de fantasía o de los cuales no se tienen experiencias previas surge la intención del análisis y la interpretación a la cual el espectador que queda afrontada la almacena como referente ante confrontaciones visuales futuras de carácter similares

Dragón abrazando una Rosa

Diseño de Tatuaje: Luis Daniel Arévalo A. // Modelo: Tomek Martínez Beyer

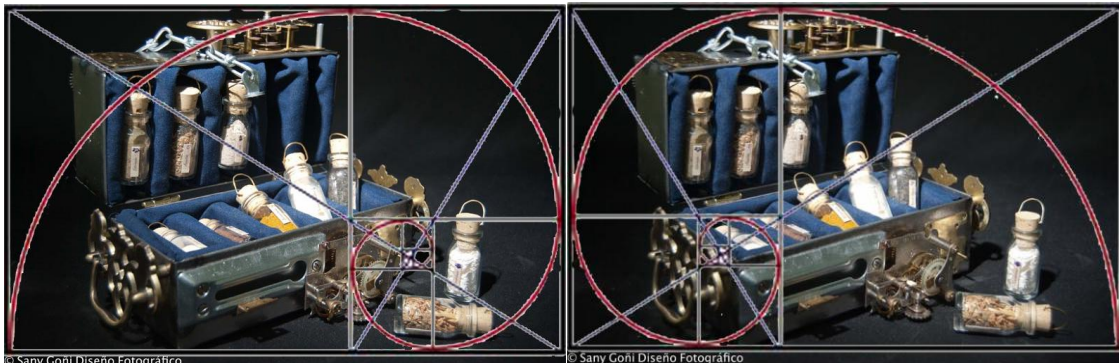
Fuente de la imagen: Archivo Luis Daniel Arévalo Álvarez.

4.4.-Sección Aurea

La sección aurea se basa en la finalidad de que dos elementos entre sí mismos no son compatibles sin la implementación de un tercer elemento que lo refiera espacialmente.

Este circular de la imagen que nos evoca a la clasificación del espacio en forma ascendente o descendente (según sea vista) en estado proporcional de un cuadrado que multiplica la distancia que contiene al doble (o divide su distancia a la mitad de cada lado) para dejarnos un rastro armónico en cada descenso que nos evoca el caracol de un Nautilus.

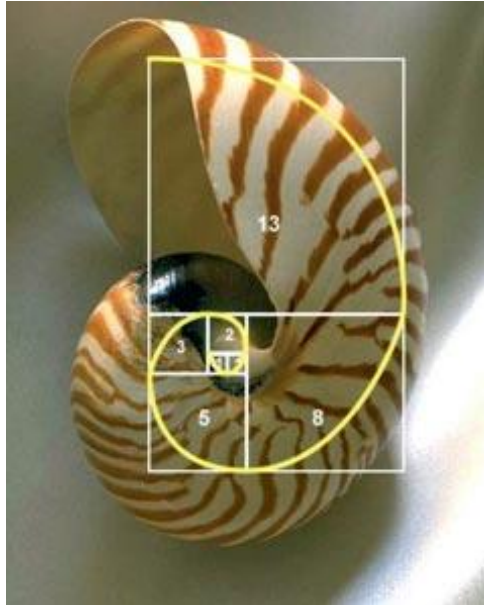
Dentro de esta compensación elemental de espacio áurico, al seguirlo muestran los elementos una fluidez progresiva y a razón del autor incluso incremento de velocidad controlada por los elementos de la imagen.



El estudio de la espiral se puede dar en cualquier dirección, su intención es la de la aplicación de la proporción, indistintamente de su sentido para dar fluidez a la lectura de la imagen y los elementos involucrados.

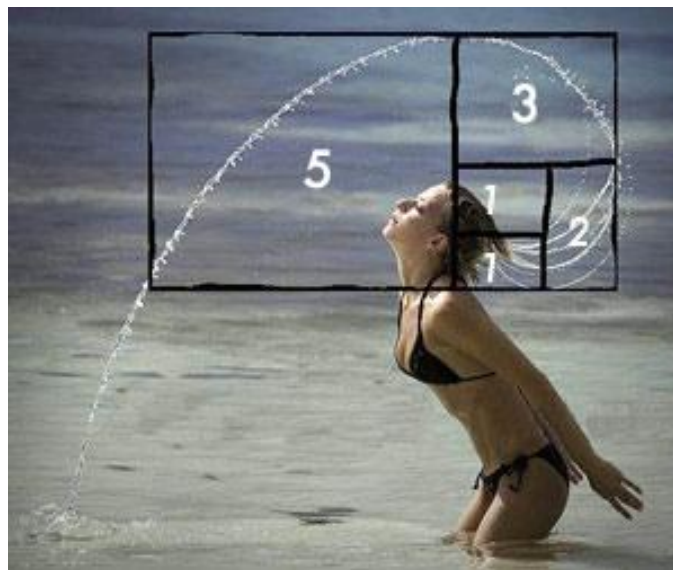
Elementos dispuestos en torno a la sección Aurea o Espiral de Oro

Fuente: "Obra. Colección Cofres Metálicos" Autor: Luis Daniel Arévalo A.
Fotografía Estudio "SanyGoñy" Retoque Digital: Luis Daniel Arévalo A.



Concha del caracol Nautilus y su comparación con “El espiral de Oro”

Fuente de la imagen: http://2.bp.blogspot.com/-YaPH19SfeFg/Tx2qtLru7MI/AAAAAAAAACCU/6zuLaqOJ50E/s400/phi_nautilus.jpg



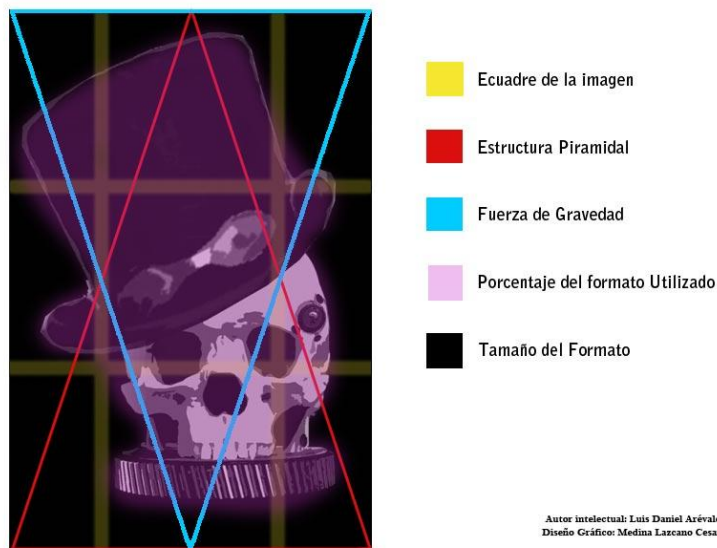
Estudio de composición Insertado “Espiral de Oro” en una porción de la imagen

Fuente de la imagen: http://4.bp.blogspot.com/-3sCg2pEPXqw/Tx2qsyi55wI/AAAAAAAAACB4/yJCaveypJ9g/s400/phi_beachgirl.jpg

4.5.-Equilibrio de una composición

Esta técnica visual es de suma importancia dado que es el que nos dará toda la cualidad del peso de los elementos dentro de la imagen. Su distribución espacial nos definirá la vista y atención del espectador.

Sin por cotidianidad del diseño es común enfrentarse a diseños que tienden a ser bastante equilibrados, cabe recalcar que la intención del gráfico en algún punto puede ser exaltar, excluir o llegar a evidenciar un elemento totalmente en el cual pretende que volquemos toda nuestra atención. Sin necesidad de que este elemento sea definido como “pesado”, el equilibrio de la imagen nos marca completamente la relevancia de un elemento en relación a otro dentro del mismo marco gráfico.



Estudio de Composición de una imagen

Diseño Gráfico: Medina Lazcano Cesar A.// Imagen: Archivo

Fuente de la imagen: Archivo Luis Daniel Arévalo Álvarez.

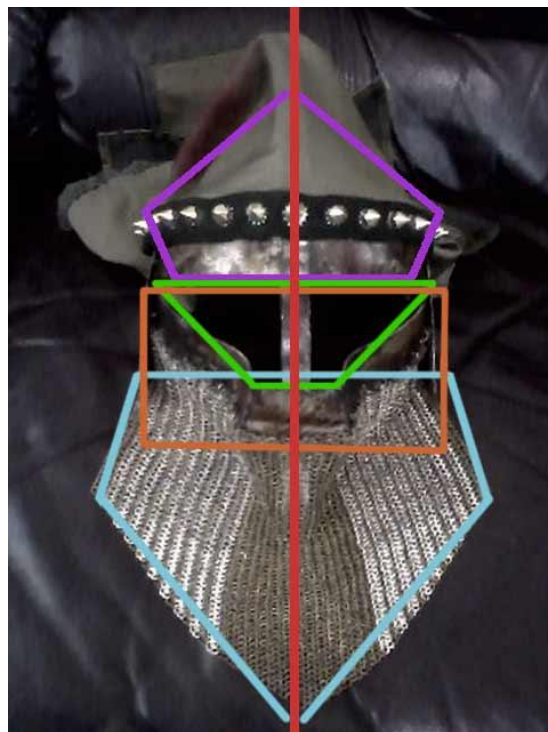
4.6.-Simetría

La simetría dentro de las composiciones gráficas tiende a ser respetada por lo general en el momento de Diseñar.

Un elemento simétrico no necesariamente tiene que ser la repetición del mismo elemento dividido por el eje de simetría; este también puede ser un eje de simetría que sopesa imágenes de un peso gráfico similar

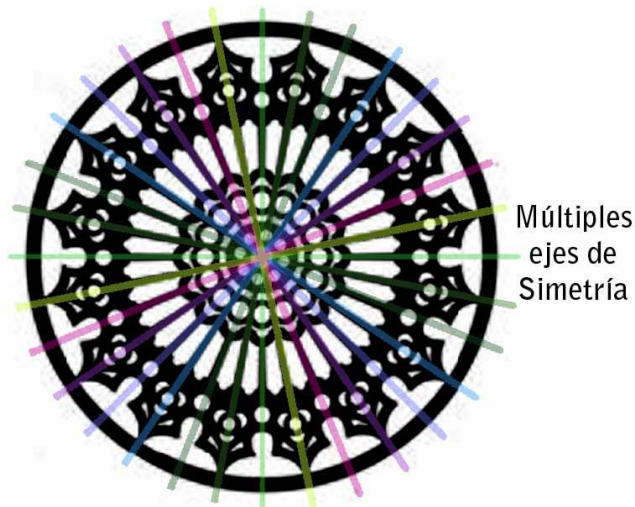
Al estudiar los elementos de una imagen, es posible además de basarnos en la técnica de la sección aurea que nos planteemos la formación y empleo de formas Geométricas, tanto por su valor simétrico como estructural para dar una idea clara de la distribución de los elementos incluidos de la imagen.

La carencia de simetría de elementos (por lo escrito anteriormente) cabe resaltar que ante esta situación, no implica un diseño mal realizado. Un elemento gráfico puede ser compensado mediante la atención en el peso y disposición de otros más regulándolo y haciéndolo armonizar en la composición, dándole sentido a la existencia de los elementos y reencontrando la intención de la disposición de los mismos dentro de la imagen.



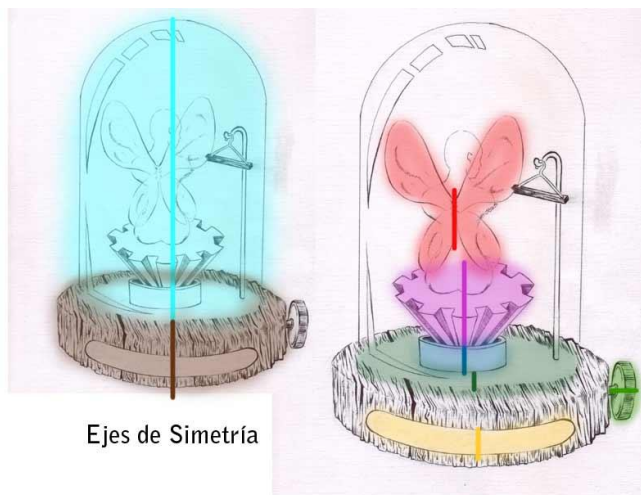
Estudio de Ejes de Simetría en Relación al Formato de la Imagen

Fuente: Imagen de Archivo// Obra Objeto: Luis Daniel Arévalo A.



Estudio de Ejes de Simetría en Relación a la Imagen como un Todo

Fuente: Mandála, Imagen de Archivo// Diseño: Luis Daniel Arévalo A.



Estudio de Ejes de Simetría por Elementos Dentro de una Imagen

Fuente: Imagen de Archivo// Ilustración: Luis Daniel Arévalo A.

4.7.-Contraste

Los contrastes dentro de la imagen pueden darse a nivel de color, tamaño, textura, escala, contorno, etc.

Todo contraste se busca de manera intencionada para depurar valores de la imagen; en los momentos de contraste de tonalidades en el color, los elementos

más oscuros llevarán a nivel perceptual mayor peso, mientras los más claros gana la ligereza. Da el mismo caso en los elementos de mayor tamaño quienes son considerados más pesados y a nivel textura aquellos que tengan mayor complejidad y valor en su textura serán elevados a este grado de mayor peso respectivamente.



En el contraste de colores, mientras más diste un color sobre del que deseemos contrastar, será más notorio

Autor: Andy Warhol // Obra: Marilyn // Año1963

Fuente de imagen: <http://1.bp.blogspot.com/-/s1600/andy-warhol-marilyn.jpg>

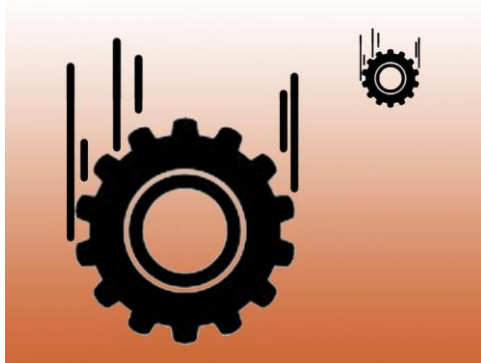


A pesar del contraste de tamaños, dentro de la gama cromática es reconocida la figura de mayor variación de color como la de peso superior

Composición Digital: Luis Daniel Arévalo A.

Fuente de la imagen: Archivo Luis Daniel Arévalo Álvarez.

En el contraste de tamaños, mientras mayor tamaño tenga un elemento será considerado más pesado que el que queremos contrastar.



A pesar de ser ambas la misma imagen tratada en escalas diferentes, al confrontarse en un mismo formato la imagen de mayor tamaño es a la cual se le atribuye mayor peso dentro de la composición.

Composición Digital: Luis Daniel Arévalo A.

Fuente de la imagen: Archivo Luis Daniel Arévalo Álvarez.

En la textura el elemento que contenga mayor grado de detalle o mayor atención al detalle al momento de resaltar su textura será considerado el de mayor peso mientras que los elementos que solamente se encuentran sugeridos o minimalistamente expuestos.



La textura proporciona mayor peso visual. El volumen a su vez delimita la imagen y otorga mayor comprensión de la misma en contradicción con sus síntesis más básicas.

Composición Digital: Luis Daniel Arévalo A.

Fuente de la imagen: Archivo Luis Daniel Arévalo Álvarez.

Al hacer referencia en los contrastes de escala, se tiene que tener en cuenta que la imagen tiene una normativa, en la cual al insertar al espectador le colocamos un entorno en el que los elementos reflejados los valora en cualidad inconsciente de una escala, en el que pretende dar lectura proporcional al entorno en el que se desenvuelve día a día.

Al lograr escalar el entorno de una manera correcta nos alude al espectador a una facilidad de reconocer los elementos. Más el elemento en sí mismo si no logra escalarse con esa referencia que el espectador reconoce podría llegar a una ruptura perceptual si no es manejada con maestría al disponer de las unidades dentro del gráfico.



Es necesario manejar escalas con maestría y decoro, ya que su mal empleo puede decaer el entendimiento del lector de la imagen e interpretarle difusamente.

Autor: Vladimir Kush// Obra: "Barco de Mariposas"

Fuente de imagen: http://therabbitsholestudio.files.wordpress.com/2012/08/kush_450.jpg

5.- Innovación

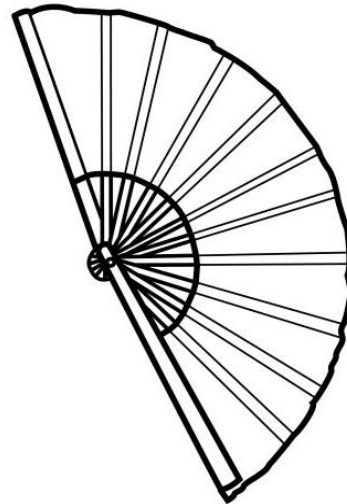
La palabra innovación viene del latín in=en, dentro, y novus=nuevo. Significa pues meter lo nuevo. Podría ser sinónimo de creatividad, pero el uso las distingue. Se tiende a emplear la palabra creatividad para el aspecto psicológico, (procesos psíquicos), y la palabra innovación para lo social (utilizar en la comunidad lo que fue creado).(Rodríguez,2003: 34)

La innovación actualmente es considerado hacia los objetos que ya existen y las mejoras que se pueden implementar al mismo para un mejor, mayor u óptimo funcionamiento. Mientras la creatividad nos deja en claro el camino, lo que es el pensar, la innovación en sí misma es el hacer, el aplicar esa idea y darle sentido y formalizarla para lograr ese objetivo final.

Los diseñadores Gráficos hablan continuamente sobre creativos e innovaciones muy a la ligera, el conocer e implementar cada uno requiere gran visión, mientras que el proceso de creatividad nos encamina a nuevas soluciones, o soluciones diversas, el proceso de innovar nos lleva sobre una primera guía a hacer ramificaciones con las cuales ya cubrimos y ampliamos el cubrir más objetivos pero bajo un proceso ya anteriormente probado.

Hablamos de innovación incremental, no de un quiebre de ruptura (Breakpoint) (Rodríguez ,2003: 68)

La creatividad puede ser un quiebre total a una manera de solucionar un objetivo buscado, la forma en la que el mismo sea cubierto mediante una forma no pensada que funcionaria; a su vez, la innovación es el potencializar una idea ya existente hasta el punto de tener un extra, una alternativa o visión superior a lo que ya se tenía, mejorar.



Dentro de la innovación se pueden determinar mejoras a elementos cotidianos con la finalidad de darles un uso distinto, o alguna utilidad adicional. Inclusive el proponer una nueva forma de ver un artefacto o implementar mejoras visuales es considerado, aunque en una medida un poco más reservada como una innovación.

Ejemplificando una innovación en un abanico

Fuente de la imagen: Fotografía Jorge Ortega // Obra Objeto: Luis Daniel Arévalo A.

6.- Creatividad

“El pensamiento creativo es una característica estable, que define algunas personalidades, pero que también puede cambiar dependiendo de la situación y del contexto” <http://www.huffingtonpost.es/> (Consultado 2012)

Los contextos de la cultura es el primero que debe de considerarse, la temporalidad es una apoplejía dentro de los cánones del Arte, mientras es ideal dentro de los campos del Diseño Gráfico. La forma de pensar tiene que ser guía por el Diseñador para mantener un vínculo de ilación de ideas que lleve tanto a la información como la cautividad del público al cual llega; para quedarse fijada la información hasta el tiempo de ser usada como tiempo mínimo deseable. Si el espectador no tiene interés alguno bajo ninguna estrategia, sea con palabras que sean de su atención, interés del tema o cautividad por la estética, por mencionar solo algunos, seguramente esa información formara parte de la mancha incidental de miles de imágenes del día a día que se desechan sin aporte mayor al receptor.

La diferencia entre los que no son considerados creativos y los que sí lo son, es que estos últimos son capaces de expresar una respuesta nueva ante un problema, o numerosas ideas en un breve lapso de tiempo. (Kohan, S., 2004: 53)

Una idea que es considerada creativa es notada desde un inicio, el pensamiento convencional o lineal estandarizado es volcado en ideas diferentes por una persona con el carácter creativo bajo la misma información hacia ambas partes.

La creatividad lleva por primer paso el reconocer lo que de verdad es una mala copia de algo que ya se ha explorado, una innovación a algo ya hecho o dicho y de allí un salto gigante delante esta la creatividad, donde se pretende el explorar una nueva idea tal vez con hipótesis resueltas bajo la visión adecuada. La creatividad palpa poco a poco en un diseñador Gráfico y explota en un Artista; dejando el punto medio en estas directrices solo un campo minado. En el cual si

es posible colocarse, arriesgar más cómo diseñador y lograr enfocar toda esa energía y temeridad del artista a un punto específico, es donde realmente surge el desahogo de genio e ingenio en una combinación poética de la planeación con un fin masivo del Diseñador y la expresividad del Artista con toda su innovación, novedad y discurso.

La creatividad implica libertad con respecto al pasado y con respecto a la tradición. No es mera inercia, connota alternativas, ideas novedosas, opiniones, apertura: ejercicio del pensamiento divergente, ruptura de paradigmas. (Rodríguez 2003: 23)

Por el mismo caso, se tiene que tener muy en cuenta el hecho de que el público al que llegará la información (llamémosla, impresión, imagen, link de internet, etc.) no siempre estará enfrascado en el público ideal, entre ellos existe diferencia de edades, léxicos, paradigmas, intereses, culturas incluso por lo cual el hecho de tener ideas creativas también implica el cautivar el sentido de atención e interpretación que se dará al mismo mensaje por diversos receptores.

“Es frecuente que se mida la creatividad del autor de una obra en cuestión comparándolo así con otros contemporáneos. Entre las distintas medidas que existen para puntuar el grado de facilidad de creación y de innovación que tiene un artista en cuestión se utilizan parámetros tales como la fluidez, la originalidad, la sensibilidad, la abstracción, la síntesis o la flexibilidad.”

Definición de creatividad - Qué es, Significado y Concepto <http://definicion.de/creatividad/#ixzz2vtP7ssuk> (consultado 2012)

Ante esto, el Artista y el diseñador son llevados a un extremo, mientras que esperan que el Diseñador Gráfico se mimetice en el entorno, el artista busca arrancar todas las miradas a su atención y retenerlas. Ambas ideas son una falacia lamentablemente, el mimetizar el trabajo sencillamente lo hace de un carácter corriente y como se mencionó antes manualista, en el cual se espera que todos los diseñadores (al parecer) tengan una misma idea y solo existiere una forma de comunicarla. Por otra parte el buscar la atención desesperada

tendenciosamente llega a ser agresivo al espectador, ya que el público automáticamente se cierra ante las imposiciones, o las cosas que no comprende (sencillo y primordial instinto de supervivencia) y con ello se dificulta a labor de interpretación de la obra y contenido.

Según Morin (en Serrano, 2008: 27) “Al tratar el pensamiento creador, menciona que, como ha dicho Szent- Gyorgy, el descubrimiento consiste en ver lo que todo el mundo ha visto” y pensar lo que nadie ha pensado”

La síntesis de la creatividad conlleva a que muy a pesar de que un elemento sea visto y cotidiano llame la atención del espectador, asombrando y captando su interés muy a pesar de su cotidianidad, no con esto se delimita que debe de ser de características excéntricas para ser llamativo. Sino que tiene que ser de un carácter que aporte esa autenticidad, y ser de actitud insospechada, un concepto en el cual el espectador sencillamente piense “es tan evidente” y en base a esa cotidianidad logre reservar la idea de que su aplicación- ejecución es algo que no había visto antes, muy a pesar de estar ya con antelación confrontado a propuestas o memorias.



Carpeta de Investigaciones: Materiales Piel sintética y Cota de Malla Cosida a Mano

Fuente de la imagen: Archivo Luis Daniel Arévalo Álvarez. // Obra Objeto: Luis Daniel Arévalo A.

Así como hay personas rutinarias y personas innovadoras, individuos burocratizados e individuos empresariales. Así también hay sociedades rutinarias y sociedades creativas. Son estas últimas las que mejor pueden disfrutar las mieles del progreso y del bienestar. (Rodríguez, 2003: 65)

7.- Cultura

Norberto Chaves nos menciona en una conferencia “La cultura nos dirige y (los diseñadores gráficos) somos un filtro que pasa la información a la sociedad” dentro de la cual como seres sociales envainados en un contexto cultural inculcado pasamos información determinada sirviendo de vínculo entre idea original, planificando la forma en que será interpretada más asertivamente para nuestra finalidad, buscando la cantidad de condicionantes máximos posibles para evitar que falte o se desvirtúe información al momento de ser digerida; es por ello que el entorno del diseñador gráfico se infunde dentro de un proceso en el cual es empleado como decodificador de ideas hacia la recepción de las mismas dentro del entorno cultural que la percibe.

Esto se menciona a base de la estética el cual es un valor prácticamente derivado de la cultura, debido en el hecho de que se trata de percepciones y los grados de percepción son diferentes y mayor o menormente enfocados dependiendo del acercamiento cultural y educación del receptor/ perceptor de la obra. Peleando en ello el importe de atención y enfoque que tiene que tomar el Diseñador Gráfico para captar y retener la atención de quien percibe y (en un nivel artístico) generarle un interés que lo cautive a seguir informándose de la pieza y el entusiasmo por familiarizarse y aceptarle, mediante esto, transportará su mente un nivel de reconocimiento e interpretación, lo que conduce a la habituación con la idea que se expone causando un nivel de empatía, o al carácter de encontrar lo que percibe grotesco o formalmente “Falto de estética” y agresor de principios y cultura del receptor.

La cultura varía de región en región dado sus usos y costumbres, lo que podría ser aceptado o venerado por una cultura puede llegar a ser completamente rechazado por otra un ejemplo lo enunciamos más adelante refiriéndonos a la festividad de los Chiíes en Irak en comparación con la Festividad de la “Semana Santa” en México

La gente de las nuevas generaciones va a vivir jaladas por el futuro (future-pulled), y ya no empujadas por el pasado (past-pushed) (Rodríguez 2003: 66)

Festividad Islámica: Ashura

La sangrienta escenografía que envuelve la festividad islámica de la Ashura. Los chiíes conmemoran golpeándose con cadenas, espadas y otros objetos punzantes el aniversario del martirio del imán Husein, nieto de Mahoma, a manos de las tropas del califa Yazid, líder de la rama suní. El crimen, que ocurrió en la localidad iraquí de Karbala en el año 680, avivó el enfrentamiento entre chiíes y suníes, que comenzó por los derechos sucesorios del profeta y que se prolonga hasta nuestros días. Los ocasionales vetos a la Ashura, prohibida por el sha Reza Pahlevi en Irán y por Sadam Husein en Irak, no hicieron otra cosa que redoblar el fervor de los creyentes por la ceremonia.

La celebración suele coincidir con nuestro mes de noviembre y tiene hoy más aceptación que nunca en la comunidad chií, que agrupa al 15% de los musulmanes.

<http://www.hoy.es/v/20131124/sociedad/festividad-sangrienta-20131124.html>

(Consultado 2012)



Fotografía: Diario “hoy.es” Festejo Chiíe / Fiesta Ashura

Fuente de imagen: 100fuegoafuegonet.blogspot.com



Fotografía: Festival más sangriento (Imágenes fuertes) | 100FuegoAFuego.Chiés

Fuente de imagen: 100fuegoafuegonet.blogspot.com

Esta festividad puede escandalizarnos, llenarnos de pensamientos de incoherencia o un sin sentido, pero tratándose de México podríamos poner inmediatamente una contraposición que también conlleva al derramamiento de sangre:

Festividad Mexicana: Semana Santa (en Taxco Guerrero)

Uno de los atractivos turísticos más importantes que tiene el estado de Guerrero es la celebración de la Semana Santa en Taxco, ceremonia litúrgica conmovedora e impresionante, única en toda la República Mexicana. Parte fundamental en su desarrollo lo constituyen las dramáticas procesiones donde las imágenes religiosas son acompañadas, a lo largo de las empedradas calles de la ciudad, por cofradías de penitentes encapuchados, vestidos de negro y arrastrando cadenas que llevan sujetas a sus tobillos.

El inicio de esta tradición, debida a la gran religiosidad profesada por los habitantes de este pueblo minero, data, según los cronistas, de 1598, aunque en los archivos de la parroquia de Santa Prisca y San Sebastián se encuentran los registros de los primeros permisos otorgados por la Iglesia para celebrar una procesión del Cristo del Santo Entierro, en 1600. Esta celebración, que continúa hasta la fecha, se lleva a cabo, según lo marque el calendario católico, en el mes de marzo o abril, de acuerdo con el edicto del Concilio de Nicea, que en 325

estableció que la Pascua o Domingo de Resurrección se realizara el primer domingo que sigue a la luna llena que aparece después del equinoccio de primavera.

Dentro de esta tradición cabe mencionar un día en específico que es:

El Martes Santo corresponde a la Procesión de las Ánimas y encabeza San Nicolás Tolentino, una escultura de proporciones semejantes a un humano, vestido sólo con un faldón negro, descubierto del rostro y una aureola en cabeza, crucifijo y rosario en mano, con evidentes muestras de flagelación y brotes de sangre en la espalda; en su mano, una disciplina que es una variante de fuate, pero con agudos punzones o clavos de acero; le siguen las Ánimas Benditas del Purgatorio, la Santísima Trinidad, así como las imágenes de los arcángeles San Rafael y San Gabriel; es la más concurrida, por participar en ella penitentes de uno y otro sexo, que van divididos en tres grupos: encruzados, flagelantes, y ánimas. Los hombres llevan el rostro cubierto con una capucha negra llamada capirote, que se ciñe por el exterior de la cintura con un lazo tejido con la crin de caballo, llamado cabestro, de 15 cm de ancho; van descalzos, arrastrando cadenas, y el torso descubierto; los encruzados cargan un rollo de 2.5 m de largo compuesto por 144 varas de zarzas con espinas, de un peso aproximado de 50 kg, lo amarran con el cabestro a sus brazos pasando por el cuello y entre la boca como mordaza, haciendo sangrar su cuello y espalda; los flagelantes cargan una cruz de madera de 3 por 2 m y 6 kg de peso, un rosario en una mano, y en la otra una disciplina hecha con crin de caballo y clavos con la que azotan sus espaldas, que lucen maceradas y sangrientas. Las mujeres van en otro grupo; cubiertas de negro y descalzas caminan completamente encorvadas llevando en los antebrazos un crucifijo de madera y un rosario; otras, velas o cirios encendidos en ambas manos, arrastran cadenas que les aprisionan manos y pies, produciendo un tenebroso sonido.

<http://guerrero.gob.mx/articulos/semana-santa-en-taxco> (consultado 2012)

La identidad de estos participantes siempre permanece en secreto; lo hacen para cumplir una manda o promesa, expiar sus culpas, pedir por la salud y bienestar de algún familiar o de ellos mismos, pero nunca son improvisados, ya que deben registrarse, para ingresar, con un año de anticipación, tiempo en que practican diversos actos espirituales y asisten a pláticas que imparten los religiosos.



Semana santa Taxco

Fotografía: christianpalma.photoshelter.com



Semana santa Taxco

Fotografía: fotos.eluniversal.com.mx

En esta ejemplificación de dos festividades de culturas completamente distintas se puede notar actos muy similares con niveles de aceptación dispares, por un lado la violencia de la festividad Islámica es dispar en la aparente pasividad y orden del festejo mexicano. Mientras que en ambas se exhibe flagelación, la ideología y creencias del espectador (valor cultural) lo lleva a aceptar o rechazar tanto los actos, como las fechas en los que se realizan. El ver a un flagelante en la ciudad de Taxco el día marcado como Martes Santo será aceptado por los simpatizantes del catolicismo en la República Mexicana, mientras que si se observa la misma actividad de la flagelación en la Festividad de Día de Reyes (6 de Enero) o San Valentín (14 de Febrero) llevaría a un alegato y revuelo social, esto es, por el hecho de que la cultura no lo apremia y lo conduciría como un hecho de salvajismo; más dentro de las fechas indicadas (de semana santa) incluso le tiene a este suceso como un acto de glorificación.

7.1.- Prejuicios

“Juicio u opinión, generalmente negativo, que se forma inmotivadamente de antemano y sin el conocimiento necesario”

<http://www.wordreference.com/definicion/prejuicio> (Consultado 2012)

Los prejuicios son opiniones carentes de fundamentos que nos llevan a una percepción no citada con bases para obtenerse. En un contexto más amplio los prejuicios tienen a ser los pensamientos o ideas que denotamos a lo que tenemos en percepción y lo encasillamos sin antes el reconocimiento de valor que sopesa tal índice de catalogar.

Una idea marcada cultural y por lo tanto socialmente dentro de un canon predeterminado es más complicado ser penetrado por una idea nueva y netamente imposible si el espectador no amplía y da pie al pensamiento de que la misma ingrese y esta sea analizada.

Ante los prejuicios los diseñadores gráficos se encuentran ante una selección de elementos entre los cuales pueden partir de dos razonamientos lógicos sencillos, la búsqueda de elementos que no mermen el pensamiento del espectador y con riesgo de mimetizarse más sin ninguna represión cultural. O la búsqueda del quebrantamiento del prejuicio basándose de refuerzos positivos e introduciendo la idea al espectador poco a poco hasta lograr cambiar la percepción inicial inconscientemente; o bien por un impacto tan fuerte bajo el riesgo de la censura social o inclusive (la más peligrosa hablando propiamente del impacto masivo del diseño) legal.

“Los prejuicios, por lo tanto, se elaboran a partir de opiniones que surgen antes de juzgar la determinación de las evidencias. En otras palabras, un prejuicio es una crítica que se realiza sin tener los suficientes elementos previos para fundamentarla. Si una persona que nunca viajó a Francia afirma que los franceses son poco afectuosos y distantes en el trato, estará incurriendo en un prejuicio y reproduciendo un estereotipo.”

Definición de prejuicio - Qué es, Significado y Concepto:

<http://definicion.de/prejuicio/#ixzz2valTe1vc> (consultado 2012)

Estos son distorsiones que alteran el modo en que las personas perciben la realidad.



Autor: Alberto Montt

Fuente de imagen:

http://1.bp.blogspot.com/_iJayHHFD94E/SxMBoaCqjEI/AAAAAAAACcM/fqM8J3csnfc/s1600/Intolerancia.jpg

7.2.- Estereotipos

Según la definición que se recoge en la RAE, un estereotipo consiste en una imagen estructurada y aceptada por la mayoría de las personas como representativa de un determinado colectivo. Esta imagen se forma a partir de una concepción estática sobre las características generalizadas de los miembros de esa comunidad.

En el ambiente artístico o literario los estereotipos aparecen como escenas obvias o personajes que abundan en clichés. Mencionando ejemplos podemos citar en las cintas cinematográficas a los árabes que son definidos y reconocidos al portar siempre turbante o los mexicanos que son arraigados continuamente en el traje de manta y sombreros de paja enormes y desgastados o los trajes de charros y montados a caballo.

Un estereotipo cae dentro de la cuenta de un prejuicio, la intensidad del estereotipo es diferenciado mediante el paso del tiempo que lleva a definirse como “esto es así” y a la par que puede ser dañino o benéfico, socialmente ya es aceptada esta percepción.

Un ejemplo de estereotipo dañino es el cauce que se le da a la aparición de un personaje Árabe en Estados Unidos de Norte América, inmediatamente llega la idea (inconscientemente) de un personaje terrorista, lo cual acentúa un prejuicio e impide dejar de tratar con “cautela” a ese individuo.

Trayendo esa misma idea a la Ciudad de México. El contemplar a un joven con el cabello en corte estilo mohicano coloreado, vestimenta con estoperoles de púas, botas militares y emblemas caco-formes es inmediatamente llevado a la idea de un personaje con tendencias a delinquir; como mencionamos anteriormente, bajo la sencilla línea de “esto es así”

Entre los ejemplos de estereotipos positivos, podríamos incluso entrecomillar la misma palabra positivo, ya que un estereotipo sencillamente es un prejuicio aceptado socialmente el hecho del encasillamiento ya lo convierte en un atajo a la percepción racionalizada y fundamentada. En las carreras de atletismo dentro de los juegos olímpicos se tiene por fuerza de costumbre considerar que un afroamericano será el ganador, lo cual culturalmente se mira incluso extraño que una persona que no sea de tendencia afroamericana gane dichas competiciones. Otro caso que podría denominarse como positivo es el reconocimiento de la vestimenta tradicional de las personas con la religión budista, a su vez, la cual nos hace referenciar que indistintamente quien se encuentre bajo esas vestiduras es un ser en busca de paz y armonía social y espiritual, más no atendemos a saber quién está de verdad bajo esas prendas de vestidura.

Dentro de este pensamiento desglosamos para el uso del Diseño Gráfico la intención del discurso del estereotipo publicitariamente.

Dentro de la publicidad creamos tendencias y “educamos” a los receptores para conocerse y reconocerse dentro de estereotipos que son marcados sobre la índole misma del elemento a promover.

Por ello el previo conocimiento social y cultural del público es menester para la solidificación de una campaña en determinado sector y público meta.

El argumento de los colores y la trama de los anuncios llevan la dirección rebuscada por comodidad de la publicidad y recepción del mensaje.

Mientras las cremas anti-arrugas son llevado al público femenino, los automóviles al público masculino queda en estas dos sencillas menciones unos sujetos de estudios enormes bajo la lupa de prejuicios y estereotipos, por qué ¿acaso los hombres no presentan arrugas o las mujeres no conducen?



En carácter mundial, es necesario mencionar que es prácticamente imposible escapar de los estereotipos, ya que por un lado son los que marcan un individualismo cultural, pero se vuelven de carácter toxico cuando se emplean en una manera ofensiva y con intenciones de segregación

Fuente de imagen: <http://img.desmotivaciones.es/201401/carteles-sociedad-tk73-desmoc3-desmotivaciones.jpg>

8.- Discurso

“Serie de palabras que expresan el pensamiento, Razonamiento algo extenso dirigido por una persona a otra u otras”

(Gran Diccionario Enciclopédico 1985: Tomo 4-1347)

Todo lo creado tiene un fin y algo que decir, a la colectividad de estas ideas colocadas estratégicamente se le denomina discurso.

El diseñador gráfico se ve envuelto en una serie de discursos e intenciones de comunicar con lo cual busca estratégicamente cada uno de sus elementos para que sea atendido este concepto con la mayor claridad posiblemente expresada.

Tenemos que considerar que dicho discurso empleado tiene carácter de un mensaje el cual requiere un código para ser comprendido por el espectador. *“Un mensaje es individual, su código es colectivo”*. (Ricœur, P., 1976: 17)

Consideramos entonces que un mensaje es totalmente intencionado, pensado; mientras que por otro lado el código solamente es la manera de interpretarlo.

El público tiene un grado cultural de la misma forma, al cual el diseñador gráfico apela para aspirar a tener la codificación correcta y el discurso que queremos hacerle llegar tenga el efecto deseado

La interpretación o amalgamación de ideas es la que logra al espectador identificar y determinar ya sea temporalidad del mensaje como el hecho de consolidarlo, apropiarse de él o rechazarlo a medianidad o totalmente. En palabras más duras *“al hablante le corresponde la función emotiva, al oyente la conativa y al mensaje la función poética”* (Ricœur. P. 1976) nos comenta Ricœur en su libro Teoría de la interpretación, haciendo alusión a que la intención en el discurso, mientras una mayor estructura de planeación se vuelve más acertada, logrando que el espectador desglose toda una intención poética guiada y estructurada.

Por lo cual tenemos que ser directos el momento de buscar la corta atención que podría darnos un espectador, envolverlo pero con el interés del deseo de buscar más y siendo conscientes de la facilidad que se le portará para poder lograrlo; mientras información más directa y concreta se le otorgue a un espectador y no con ello decreciendo en genialidad o creatividad, este se acercará con la intención de conocer más del discurso planteado.

Un texto, así como una obra, referenciándose correctamente logran ser uno de los discursos más extensos y dóciles para los receptores.



El discurso requiere un código para llegar al público receptor.
Una ilación de ideas que evidencía una forma de pensamiento catalogado por una investigación y/o empirismo.

Fuente: Ponencia Luis Daniel Arévalo Álvarez, En IUEM Atlacomulco (Junio 2014)

9.-Modelo de Diseño de Víctor Papanek

Víctor Papanek nace en Viena el día 23 de Noviembre de 1923; un personaje con múltiples connotaciones del diseño a favor de la funcionalidad, resumiéndose sus trabajos en el hecho de que “Todos los hombres hacen diseño” (Papanek, 1972: 4) y ampliando su pensamiento en el apartado “Toda nuestra cultura es un pañuelo Desechable” (Papanek, 1972: 34) Exalta la manera en que los diseñadores se conducen, solamente ampliando el consumismo, incluso en la exaltación misma de la persecución de un público meta educado consumista.

Estudió primeramente en Inglaterra, y emigro a los Estados Unidos de Norte América donde cursó diseño y Arquitectura, donde tempranamente se convirtió en el ahora aceptado término de “Diseñador Social y Ecológico”, con el cual dejaba fuera de lo aceptable a los productos inseguros, llamativos, mal adaptados o inútiles despreciaba los niveles de los valores sociales culturales al momento de rechazar todo aquello que estuviere fuera del alcance de las clases sociales más pobres por el valor elitista de los productos.

Para él, el trabajar diseñando era notar fríamente todo el entorno social, la forma en que se vivía y las razones puntuales por las cuales era necesario diseñar, “El diseño actual ha saciado solamente los deseos, mientras que las necesidades genuinas del hombre han sido descuidadas por el diseñador” (Papanek, 1977: 42) Aunque si bien el diseño tiene que cumplir una razón funcional, el deseo por el valor estético es lo que esclarece como deseable, es notorio que Papanek deseaba derrocar la idea de lo estético poniendo sumamente encima lo funcional. Más es posible diferir acertadamente bajo el mismo cause; Por un lado los objetos requieren una funcionalidad, esa idea es irrefutable hasta la esencia misma de la necesidad de diseñar, más por el lado en el que se opone Papanek, el ser humano busca concebirse como un ser progresista, pero más firmemente, es un ser que necesita reconocer de forma alguna que está en ese constante avance; a su vez,

el ser humano requiere de asociación con otros seres humanos, lo cual hace que los valores estéticos sobre los diseños ya funcionales son los que potencializan esa idea.

Pongamos un ejemplo con la finalidad de esclarecer los lineamientos de Papanek. Colocamos dos personas: al personaje "A" el cual percibe ingresos millonarios, y al personaje "B" el cual con dificultad logra a cubrir con sus ingresos sus necesidades más básicas como humano;

Ambos personajes tienen el deseo de la obtención de un aparato Radiofónico, nuestro personaje "A" define que desea que ese aparato sea lo más costoso, un aparato con carcasa de oro de 24 quilates, mientras que el personaje "B" apenas logra la obtención de un aparato Radiofónico funcional, pero usado, que le regalara ya que su antigüedad, maltrato y apariencia general estima que su dueño lo deseche.

En una comparación estricta, ambos personajes cubrieron sus expectativas, más Papanek repudiaba la gestación del diseño del radio que obtuvo el personaje "A", ya que lo considera innecesario por su extravagancia producción costosa, elitismo y estética, mientras que el del personaje "B" lo consideraba que al cubrir con la funcionalidad era suficiente.

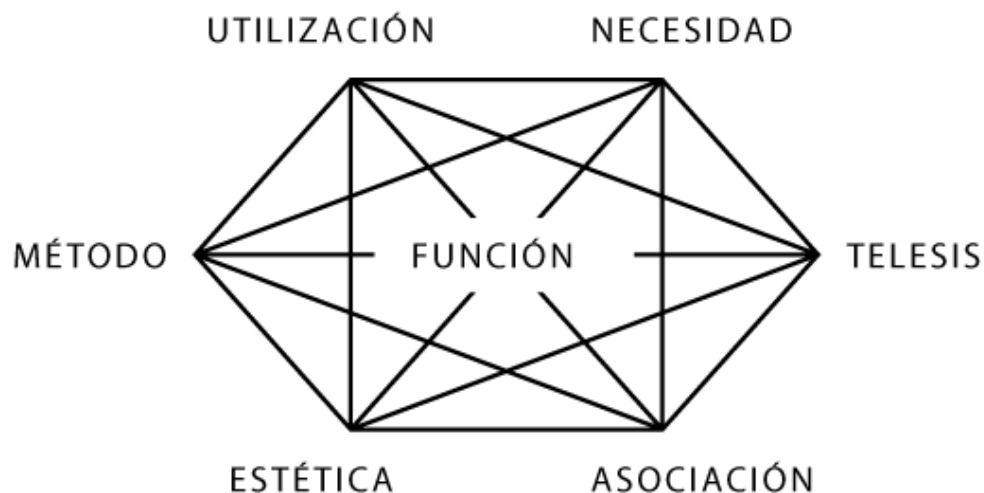
Ante este tipo de conflictos, aparece la idea progresista humanitariamente hablando de cubrir el valor funcional, mientras que todo aquello que desperdigara al elitismo y solo a la apariencia era negativo, tanto para el valor monetario de quien lo consumiría, como todo lo que repercutiría ecológicamente para su elaboración, la cantidad y calidad de material que emplearía que (en fines puramente funcionales) consideraba un desperdicio.

Lamentablemente esta utopía con una excelente postura de Papanek es notada con intenciones evocadas a países con un bajo desarrollo y cuya intención de cubrir necesidades es menester anteponiéndose lógicamente ante toda acción que

desvirtúe la funcionalidad, más esas ideas en países consumistas aún puede ser retomada.

La intención por la cual es atrevido aseverar que lo que aquello que afirma Papanek es Utópico cabe en el hecho de que las sociedad consumista está en la búsqueda pesarosa y constante de “reemplazo” no por carencia o mal funcionamiento, sino por el hecho de la búsqueda de “la novedad”. Este conflicto es acentuado por su aceptación a nivel cultural, los personajes involucrados en crear una sociedad que solo busca el flujo de efectivo mediante el consumismo y la globalización está triunfando indudablemente, más las ideas del funcionalismo y accesibilidad hacia las cosas aún no está perdida.

Bajo las alas de las ideas de Papanek fue posible la incubación y gestión de sus escritos crear el Ecodiseño y la sustentabilidad en el diseño, sobre lo cual podemos planificar el trabajo del Diseñador con la mira del público educado como consumista, el cual buscará reemplazar a brevedad todo lo posible por novedades periódicas e incesantes, más de ello hablaremos en el escrito más adelante.



Modelo de Diseño de Víctor Papanek (1971)

El modelo de Papanek es completamente intuitivo, el cual comprenderemos desde la expresión gráfica.

Cuando sometemos un modelo básico a nuestras necesidades tenemos que considerar completamente el hecho de que no es una fórmula infalible, y que no se trata de implementar rígidamente cada punto haciendo que el diseño por si mismo sea maravilloso. Pero cabe recalcar que sirve de guía para considerar diversos puntos de vista ayudándonos a aceptar o rechazar, dándole más o menor valía a cada punto analizado.

Papanek desde el origen fue rechazado por sus ideas denominadas “liberales”, descabellado pensar que el cliente no quiera lo que el diseñador le acerca o esto no cumpla con sus necesidades o gustos del todo, cuando es el diseñador quien presume de estar formado de conocer de antelación lo que el cliente quiere. *“justo lo que hubieran hecho los maestros academicistas del siglo XIX con una pintura carente de los requisitos que ellos mismos impusieron”* Szymanski, Carlos (2011)

“El Diseño, según Papanek” [En línea] Disponible en:
<http://carloshymanski.blogspot.mx/2011/10/el-diseno-segun-papanek.html>
[Consultado agosto 2013]

Todo esto puede ser resumido en “diseñadores que dejen de diseñar para diseñadores”. Casi como concursos de popularidad, olvidando esencialmente el nivel cultural de nuestros receptores, que por mucho puede ser menor, y (en el mayor de los casos) superior al que el diseñador puede otorgar.

Para mimetizar esto se creó más por necesidad de sintetizar y categorizar al mercado, público meta o como cada diseñador lo llame según sus objetivos, los denominamos estereotipos, que bien ayudan en apariencia, pero dejan muy lejano la posibilidad de diseñar íntegramente si no son saltados por los diseñadores.

Pero hay un elemento que cabe resaltar sobre lo que Papanek expone en su modelo, y es el punto directo de la “estética”, es necesario recalcar que muchas aplicaciones en la prolongación de la estética son fundamentadas solamente por la apariencia e imagen, más esto a su vez en un inicio pende de un estado más cualitativo. Es verdad como menciona Papanek que la funcionalidad debe de ser el primer objetivo, pero se tiene que glorificar la duda de el por qué solo la funcionalidad debe de ser rescatada y sacrificar todo lo que le generará la armonía necesaria para hacer un ambiente tanto funcional como entrañable al espectador o usuario.

La utopía perseguida por Papanek desencadenaba todos los costos amedrentados por la búsqueda única e inmediata de la funcionalidad. Más es necesario recalcar, que no todas las personas están dispuestas a “sacrificar” un estilo de vida estético por un entorno llano y simplificado a la funcionalidad.

El sacrificio de la estética en toda la dureza de la idea. Llevaría al sacrificio de las artes gráficas, sean elevadas al plano artístico netamente, o al comunicacional y comercial.

El diseño, rediseño e implementaciones tanto tipográficas como visuales serían resumidos a la simpleza y conformación con solo una tipografía, puntaje y fuente universal dictaminada por la que menos recursos consumieren al ser aplicada. En principio parecería lógico más sería de nuevo un modo de segmentación y segregación; aquellos con necesidades especiales quedarían descartados, tanto las personas con debilidad visual y las de menos agilidad para el reconocimiento de las grafías. Por un acto irónico, tendiente a una separación aún más marcada y evidente, de que la idea “diseño para todos” aún está muy lejos de ser una realidad aplicable.

Capítulo 2

Introducción al Capítulo 2:

“Los Retrofuturismos”

Retrofuturismo puede definirse como la ley o tendencia de un artista a un progreso de mueve hacia atrás. Este es una hermosa y productiva paradoja de objetos del presente representados en un periodo, con características de tiempo pasado.

<http://pwp.detritus.net/in/1997/rf.html>

Consultado (Marzo 2011)

Los Retrofuturismos se enfocan en cambiar lo del presente, con sus funciones como las conocemos en una versión estética determinada inspirada en una época determinada exaltando sus características estéticas y enfocándose en sus valores culturales enriquecidos por la visión de un futuro progresista, pero en el cual pareciere que el tiempo se detiene en estética, usos y costumbres

Retrofuturismo representa un género que permitió a la gente a mirar atrás y examinar los mitos y fantasías contra las realidades contemporáneas

http://henryjenkins.org/2007/06/the_tomorrow_that_never_was_re.html

Consultado (junio 2012)

Dentro de los Retrofuturismos la imaginación es esencial, la claridad con la cual es posible proponer una estética de la época selecta, poder lograr insertar una creación de tal modo que sea factible llevar ese mismo objeto a la época que seleccionamos y sea estética y funcional en ese entorno por su aceptación gráfica y cultural

Podemos entender los diversos esfuerzos para reconsiderar la ciencia ficción el pasado y reconfigurar su futuro principios del decenio de 1980 como respuesta a una serie de factores culturales. El enfoque de 1984, el año ha hecho famoso por

George Orwell la novela (Rebelión en la Granja), es alentadora la cultura para reflexionar sobre la cuestión de si la última parte del siglo 20 ha adoptado las formas que la gente había proyectado. Muchos miraban hacia adelante, hasta el final del milenio y era nuevo mirar hacia atrás

http://henryjenkins.org/2007/06/the_tomorrow_that_never_was_re.html

Consultado (junio 2012)

En los años 80`s se planteaba la visión de que no todas las cosas tenían que ser solamente dictaminadas para una interpretación lineal. Si bien es cierto que las fabulas y los cuentos ya eran sumamente conocidos eran solo considerados para infantes, mientras que los mitos y las leyendas si bien eran más adecuadas a todo público, eran sostenidas solo como una muy breve enseñanza y solo cultivadas con el fin de entretener. En este año llego con una fuerza enorme con la intención de que el público reinterpretara a los personajes, humanizándolos, dándoles un carácter más apegado e identificable a su vida cotidiana.

Con esto, la carrera espacial en el mundo era ya un hecho, los libros que nos relataban viajar tan profundo en el mar, o incluso volver en el tiempo y las teorías de su continuidad ya no parecían un suceso de carácter descabellado. La ciencia ficción con todos sus seguidores buscaban ya no solo en los sucesos fantásticos, sino que realmente indagaban dentro de lo conocido de la ciencia y arrojando nuevas teorías y comprobando insistentemente sus estudios para llegar a esos objetivos, el hacer eso que fuera un sueño, una posibilidad en la realidad.

La evolución y desarrollo progresivo son procesos que no deben ser descartados o ignorados. Las cosas vienen de otras cosas, se llega a nosotros en virtud de lo que vino antes, y el empate entre antes y después, no puede desconocerse que esto nos proporcione nuestras últimas tendencias.

<http://pwp.detritus.net/in/1997/rf.html>

Consultado (Marzo 2011)

Por ello en la actualidad, se llega a esa inquietud nostálgica, al suceso espontáneo de duda, de reinterpretar si todo lo que es posible saberse y conocerse al día de hoy fuere conocido en aquellos años donde los sueños eran más idealistas, entregándoles todos nuestros manuales, saberes y sistemas, ¿de verdad se hubiere logrado con las mentes soñadoras y nuestra ciencia esa realidad del viaje en el tiempo?

Es una palabra acuñada por Lloyd Dunn en 1983, quien lo hizo parcialmente para reír, pero también porque le pareció que era de resonancia válida, dado el tipo de trabajo que se interesa en el tiempo. En el transcurso de los años Dunn ha utilizado "Retrofuturismo", "Retrofuturista," y "Retrofuturistas" en una variedad de maneras.

<http://pwp.detritus.net/in/1997/rf.html>

Consultado (Marzo 2011)

Cuando hablamos de Retrofuturismo es con el objetivo de identificar con una expresión que puede ser sensatamente aplicada (ya que la palabra a el día de hoy no ha sido aprobada por alguna academia de lengua) a la temática en la cual se incluye a un aspecto actual, pero reinterpretado con las características de una época distinta, pero con detalles, bien aceptados y reconocidos por dicho periodo temporal.

El Retrofuturismo de la ciencia ficción contemporánea (sugiere Jameson) que el género puede haber sobrevivido a su utilidad como medio de comprender el sentido del proceso de cambio tecnológico; Reflejando una vieja narrativa del progreso humano que ya no tiene sentido en el contexto de una sociedad postmoderna.

http://henryjenkins.org/2007/06/the_tomorrow_that_never_was_re.html

Consultado (junio 2012)

Un elemento hecho con un mecanismo funcional a base de vapor, mover manivelas para que estos alteren un sistema complejo de engranes, recargar los combustibles que esta generación de energía requiere y su impacto tanto ecológico como comercial dejan un planteamiento claro, en el cual las alternativas tecnológicas implementadas hoy en día son ideales, pero serían mejor vistas al analizarlas como idealizadas.

El alto consumismo, sumado al bajo interés social por el reciclaje o la intensa necesidad de la innovación, creando productos de reemplazo corto, de vida útiles aceptables, pero en una cultura necesitada patológicamente a la obtención de lo último tecnológicamente (lo cual cabe mencionar que se utiliza para los mismos fines del aparato apenas reemplazado).

“Retrofuturismo” académicamente, a diferencia de la palabra descriptiva "postmoderno", es prescriptivo. En su lugar lo que hace es más valioso; ya que el trabajo describe las posibilidades, y es entonces cuando el trabajo de la cultura aparece. Es perceptivo en la medida en que proporciona vías de acceso a la producción de interesante y significativa labor en un contexto en que el refrendo de la originalidad es excesivamente valorada.

<http://pwp.detritus.net/in/1997/rf.html>

Consultado (Marzo 2011)

La creatividad y la propuesta que arrojamos al generar Retrofuturismo en cualquier valor artístico- cultural se encuentra dentro de los parámetros obligatorios, si bien un artefacto lo reconocemos, y lo reinterpretemos con un valor en el cual podemos insertarlo temporalmente en otra época, no con esto cabe el hacer una réplica, con lo cual dejaría de ser un elemento Retrofuturista (el pasado que nunca será) y se transformaría en un elemento re creacionista (tal como fueron las cosas)

Los Retrofuturismos tienen que comprenderse de esta manera: tracemos una línea recta imaginaria, esa línea recta representa la historia y todos sus hechos como los conocemos desde el inicio hasta nuestro día de hoy, en esa línea

imaginaria identificamos la época victoriana,;esta expresión se usa comúnmente para referirse al extenso reinado de Victoria I (20 de junio de 1837 — 22 de enero de 1901), y de ese momento trazamos una línea paralela en la parte inferior de esa línea imaginaria que representa nuestra “realidad-actualidad” y hacemos que llegue de igual manera al día de hoy.

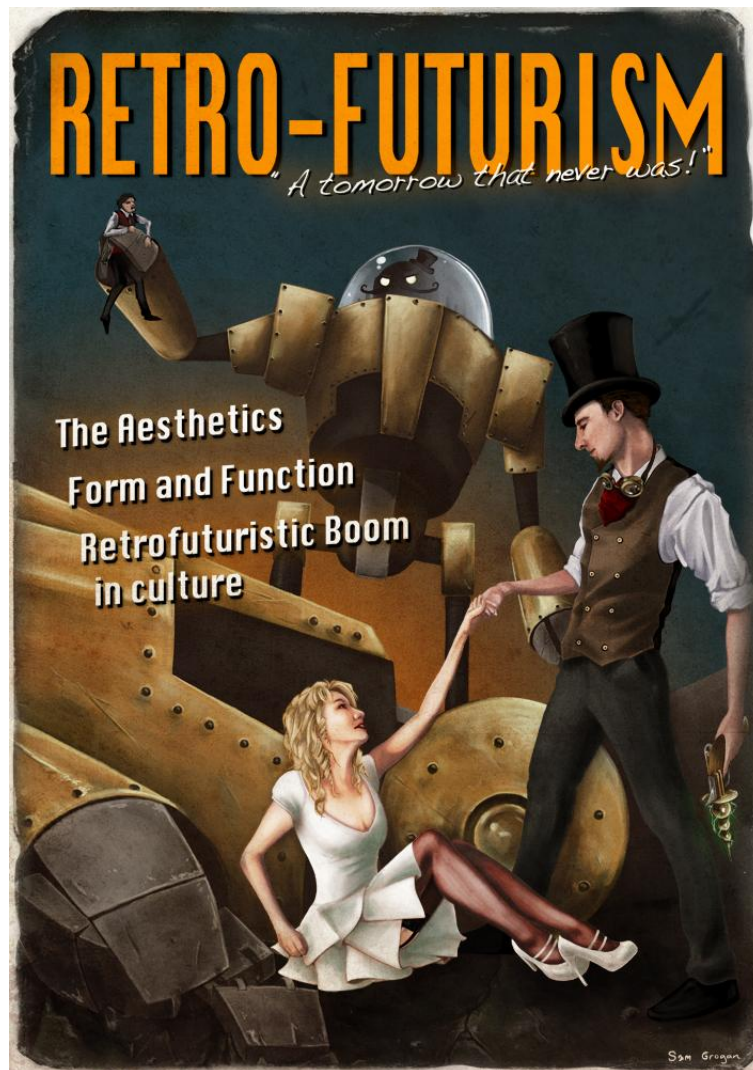
En esa línea paralela, comenzamos a llenarle de ideas en los cuales las maquinarias funcionan con energía tales como el vapor y el carbón, mantenemos su ideología cultural, modales y algunas costumbres tales como la popular “hora del té” o los paseos por Jardines o museos y los Picnic al aire libre. Y es entonces, cuando vemos reflejado el día que vivimos hoy, pero con la perspectiva de encontrarnos parados en esa línea paralela que trazamos

Esto puede denominarse con la idea de partir el estatuto del tiempo en la manera sincrónica, justo en la época desde la cual queremos hacer una tendencia hacia el futuro y creando ese paralelismo que proponemos de una forma diacrónica la cual hace que con la interpretación lleguemos al día de hoy pero con la visión enfocada en ese espacio temporal en el cual hicimos la ruptura y su interpretación de lo que reflejaría el día de hoy

Dentro de los Retrofuturismos, se denominan con nombres diversos dependiendo el periodo de tiempo desde el cual se hace esa “ruptura” y se propone la línea paralela del tiempo; por nombrar algunos de los populares se encuentra el Steampunk que parte del periodo histórico Victoriano. El Dieselpunk con la revolución industrial o el Clockpunk partiendo del periodo renacentista entre muchos otros existentes, y derivados.

A continuación se presenta un compilado de Entrevistas que se realizaron a diversas personas reconocidas dentro del mundo de los Retrofuturismos y dan valía a nivel mundial, dado el grado que se involucran y su actividad y tiempo dedicado a el esclarecimiento de estas ideas y terminologías, como su interés por

la difusión, correcta aplicación y proliferación a nivel cultural, los cuales respondiendo en forma breve a las mismas preguntas permiten al lector familiarizarse e interpretar libremente la idea de los Retrofuturismos, su interés en ellos, los materiales y la visión para crear los artefactos y vestimenta que emplean y su interpretación del valor histórico al momento de dar vida a objetos Retrofuturistas.



Retrofuturismo. El pasado que nunca será.

Fuente de la imagen:

http://fc01.deviantart.net/fs70/f/2011/055/f/2/retro_futurism_poster_project_by_inochi_zero-d3aalpz.jpg

Nombre Real o Seudónimo: Sir Jack Winchester

(Junto a mi mujer lady Elizabeth Winchester formo el Matrimonio Espectro).

Profesión: Abogado.

Anfitrión de los foros The Golden Gear y The New Golden Gear. Artífice junto a otros steamers del primer libro sobre Steampunk en español y descargable gratuitamente "The Steampunk Machine". Hemos expuesto arte fúnebre con cabello (al modo victoriano) en Estados Unidos. Expuesto nuestros ropajes en el Kew Bridge SteamMuseum de Londres dentro del mayor festival Steampunk de Europa. Salimos en el libro "International Steampunk Fashions", también en el juego de rol Steampunk "Brumas del alba" y hemos participado en la organización de varios eventos, entre ellos la celebración de la EuroSteam Con en Madrid durante dos años (la última como miembros de la Sociedad Siete Arcanos) y vamos a organizar también con dicha Sociedad el evento oficial de la EuroSteam en Madrid este 2014. Fuimos entrevistados en la revista "El Investigador" así como en varios programas de radio.

Fotografía



Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: Español

¿Qué es un Retrofuturismo?

Es un movimiento basado en tomar épocas pasadas y añadirles elementos actuales o fantasear con cómo habrían evolucionado esas épocas de haberse dado otras circunstancias, por ejemplo el Steampunk parte del siglo XIX, más concretamente de la Inglaterra victoriana y juega con qué habría pasado si se hubiera seguido por el camino del vapor.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Siempre me ha apasionado el siglo XIX. Por otro lado ese toque fantástico del Steampunk, el importante papel que juega en ese movimiento la imaginación es algo que me parece de una gran riqueza aparte de toda la creatividad que lo caracteriza.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

Yo no hablaría de materiales concretos. En nuestro caso, de todas formas, aunque hemos hecho algunos artefactos lo que hacemos sobre todo son ropajes: levitas, chalecos, corsés, polisones... y también complementos como bolsos o sombreros. En cuanto a artefactos muchas veces se tiende a simular el color cobrizo sin que en todos los casos ni mucho menos se use ese material. También cuero, Poli piel (piel sintética en México), frascos a modo de depósito de las armas...

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

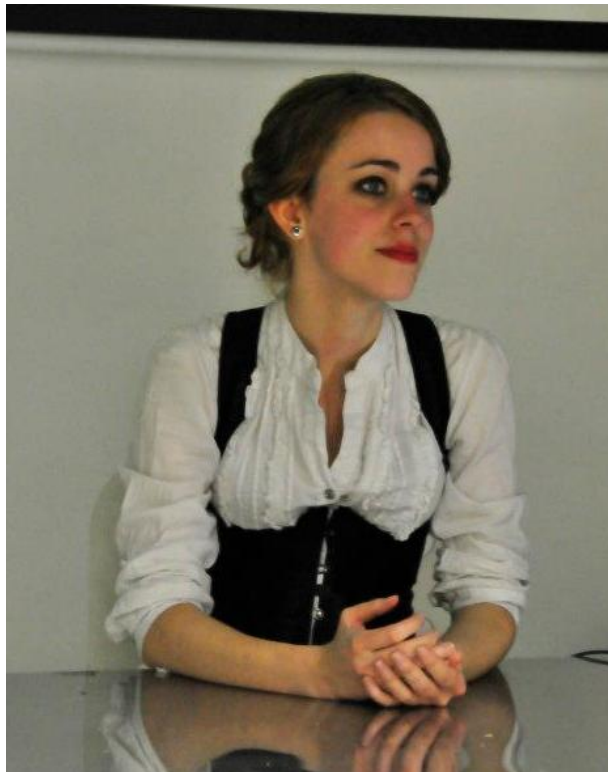
Complicada pregunta, creo que el porcentaje mayor debe ser el del artefacto tal cual era en su momento histórico ya que demasiado porcentaje de invención podría desdibujar su esencia.

Nombre Real o Seudónimo: Elisabet Roselló

Profesión: Profesionalmente a la investigación cultural y social, y una de mis especialidades son los Retrofuturismos.

Fundé en 2008 el foro SteampunkSpain, en 2009 hasta 2011 las Convenciones Steampunk y Retrofuturistas de Barcelona, comisaria en 2012-2013 de la exposición “Steampunk: futuros que nunca fueron” en el MuseudelsInvents i Idees de Barcelona, y desde 2013 la Semana Retrofuturista

Fotografía



Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: España

¿Qué es un Retrofuturismo?

Es un movimiento o tendencia, según el grado de intensidad de producción, creación, definición y apropiación cultural que tenga, en la que se reinterpretan con un cierto grado de nostalgia parcial algunos elementos y referentes de la Modernidad en estos tiempos de posmodernidad, como por ejemplo el progreso, la tecnología monumentalista o la ciencia más optimista, y sobre todo las visiones de

futuro caducas y obsoletas. Podemos encontrar el Steampunk si hablamos de Segunda Revolución Industrial, victorianismo y colonialismo, de Dieselpunk si hablamos de entreguerras, y de Atompunk si hablamos de Era Atómica y ruptura entre Modernidad y Posmodernidad, e inicio de la sociedad consumista.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Hay cosas con las que no me siento conformes con las sociedades globalizadas con la influencia del imperialismo estadounidense, sobre todo, ni como el neoliberalismo y el capitalismo tardío lo está aplastando todo, sobre todo la cohesión social y la integridad de las personas. También me interesa mucho la relación entre sociedad y tecnología -sin querer caer en un determinismo tecnológico absurdo.

Los Retrofuturismos, más allá de mi interés objetivo y académico, han dado lugar a propuestas relacionadas con el hacker cultural, no sólo de materiales y objetos físicos, y de reformulación, de historia ficción pero con respeto e interés por velar la memoria histórica real (sobre todo el “de dónde venimos”, como por ejemplo, la Segunda Revolución Industrial”), y en estos tiempos de Revolución Digital, Tercera Revolución Industrial incipiente, y la que está cayendo, puede suscitar reflexiones y propuestas que pueden llegar a ser positivas al menos para los que somos seguidores. Y por ello creo en seguir investigando, y divulgando en especial el Steampunk, que además de ser el más dinámico, toca por muy diversos puntos la Segunda Revolución Industrial, y me fascina, a secas.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

Creo que no debería haber nada impuesto a nivel de materiales, más bien debe emanar de la propia reflexión, aunque sea mínima, del propio Retrofuturismo. Por consiguiente, es más interesante y consecuente crear con materiales propios de la Segunda Revolución Industrial si hablamos del Steampunk, como lo fueron el cuero, metales como el hierro o la hojalata, cristal, cerámicas, maderas, y telas como el algodón; o plástico, baquelita, nylon, nuevamente hierro, hojalata y aluminio si pensamos más en Dieselpunk.

Ahora bien, he visto obras hechas con plásticos más “modernos” que tienen un abordaje interesante a los Retrofuturismos, en general, velando más por el acabado final y lo que aparenta, con una buena calidad final. Todo depende de lo que pretenda el creador, si redundar en una estética o realmente usar el propio proceso como algún tipo de reflexión, o un acabado más realista.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

Lo mismo que en el anterior, no debería haber nada escrito ni impuesto, y a mi saber no lo hay. El uso de material antiguo es una idea muy útil, adecuada e interesante desde el punto de vista Retrofuturista. Lo único, debo considerar personalmente, es si se usa un objeto con valor histórico, antiguo, es respetarlo, especialmente si son piezas únicas y de carácter patrimonial.

Aun así, me hace dudar tu pregunta, e intuyo que puedes referirte también a cuanto de historicista debería tener la pieza. Obviamente, si se busca algo completamente nuevo e innovador a una escala estética como técnica, no le queda nada de Retrofuturista. El propio Retrofuturismo propone remixes y la reinterpretación del pasado, así que no hay ningún porcentaje impuesto. También si es una pieza absolutamente re-construccionista, por muy hecha en nuestro presente, sería retrospectiva o retro, no tendría nada de Retrofuturista. Todo es partir del auténtico significado y valor del Retrofuturismo, y ya cada creador considerará lo que le haga sentir más inspirado.

Nombre Real o Seudónimo: Adri Martín

Profesión:

Diseñador gráfico

-Fundador y ex miembro del grupo Steampunk Andalucía

-entrevista con el programa "Leyendo hasta el amanecer" sobre Viajes en el tiempo

- Director de "Engranajes, vapor y lámparas de gas"

Fotografía



Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: España

¿Qué es un Retrofuturismo?

Un Retrofuturismo, dicho de una forma coloquial, es algo que se podría haber producido en la imaginación de nuestros antepasados, y que nosotros hoy día representamos a través de diferentes plataformas artísticas y culturales.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Pues realmente es algo que me atraía desde muy joven, aunque no sabía que era algo que movía a tanta gente y a tan distintos niveles. Particularmente, pienso que es una buena forma de evadir la realidad actual y que tan poco atractiva me aprese e idear una sociedad y un mundo diferente, más loco y elegante.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

Principalmente los materiales predominantes son los que ya existían en la era Industrial, en pleno siglo XIX; hablamos de madera, cobre, latón, matices dorados... También es posible usar técnicas de pintados en otros soportes, para darles esta apariencia.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

Por lo que entiendo, no es cuestión de porcentajes, simplemente de tener en cuenta ciertas características de contexto histórico, estético y realizar los trabajos siguiendo una lógica

Nombre Real o Seudónimo:

Josué Ramos

Ocupación:

Escritor

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

He participado como jurado y/o seleccionador en diversas convocatorias de relato y soy redactor de plantilla en la revista Retrofuturista El Investigador desde 2011.

Obras propias

- “La última conspiración” (Atlantis, 2012), novela.
- “Ecos de voces lejanas” (Seleer, 2012), novela.
- “Ácronos” (TyrannosaurusBooks, 2013), antología (coordinador).
- “Lendaria” (Editorial Dloean, 2013), novela.
- “Ácronos. Volumen 2” (TyrannosaurusBooks, 2014.), antología (coordinador).

Antologías compartidas (en papel)

PremisliterarisConstantí 2006 “Històries de la Història” (Silva, 2006); “Palacio de Hypnos. Onirocuentos” (Editorial Dedos de Luz, 2009); “Monstruos de la razón I” (Saco de Huesos Ediciones, 2009); “Fabricantes de Sueños 2009” (Pórtico: AEFCFyT, 2010); “Steam Tales” (Editorial Dloean, 2013); “Lendas de Gallaecia” (Editorial Contos Estraños, 2013)

Eventos

Colaborador: III Convención Steampunk Barcelona 2011; I Semana Retrofuturista; HobbyCon A Coruña 2013

Organizador: I EuroSteamConMadrid; II EuroSteamCon Zaragoza

Además, he trabajado como asesor en todas las ediciones de EuroSteamCon, para otras sedes y en otras ferias y convenciones Steampunk.

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: Española

¿Qué es un Retrofuturismo?

Una forma de ciencia ficción que le imagina un futuro a una época ya pasada. Re imagina futuros alternativos que podríamos haber tenido, que ya no serán. Es un tipo de ¿Qué tal si? ¿Cómo nos habría ido si las cosas hubiesen sido diferentes? Tiene mucho de añorar el pasado y juega con conjugar pasado y futuro; y normalmente sirve como crítica a la sociedad actual y al futuro al que nos encaminamos.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Creo que, como a todos, lo primero que llamó mi atención fue la estética. El aspecto de los artefactos creados por los artesanos. Después, al ir conociendo más y por ser escritor, me fascinó el potencial que tiene a la hora de contar historias de ciencia ficción desde el punto de las ciencias sociales. Me siento muy

cómodo a la hora de escribir Steampunk y me sirve para reflexionar sobre lo que necesito criticar.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

No sabría decir. Yo trabajo con tinta y papel. A la hora de crear artefactos, por mi experiencia, creo que lo mejor es usar materiales reciclados o sacados directamente de materiales de desecho. Con un poco de imaginación se pueden crear buenos artefactos sin gastar dinero. Eso es lo más importante.

En cuanto a materiales concretos, he visto de todo: madera, metal, plástico.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

Depende de cada uno. El Steampunk es muy flexible y a veces hasta pierde casi totalmente la historia, manteniendo solamente la estética de época. Sin embargo, creo que mantener el equilibrio es importante. La imaginación debe desbordar, pero nunca perder de vista la base del Retrofuturismo.

Nombre Real o Seudónimo: Dama Mecánica

Profesión:

Me desempeño como docente en Artes y diseñadora de indumentaria.

Y he aparecido en los diarios Clarín, La Nación (Argentina) El Investigador, Omnes Tenebrae, entre otros.

Dirigí las dos ediciones de International Steampunk Day en Argentina.

Fotografía

Y he aparecido en los diarios Clarín, La Nación (Argentina) El Investigador, Omnes Tenebrae, entre otros.



Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: Argentina

¿Qué es un Retrofuturismo?

Es un movimiento cuya característica es realizar una revisión al pasado como respuesta al presente en búsqueda de soluciones para problemas futuros, utilizando como raíz el pensamiento y los principios de épocas de antaño.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Mi mentalidad siempre estuvo muy cercana a antiguas épocas en donde prevalecían ciertos principios y moral que me parecen atractivas y casi perdidas en la actualidad. La elegancia, el vocabulario amplio, el amor por las artes, el desarrollo del intelecto, entre tantas otras. Personalmente me siento parte de otro siglo, y es donde más me siento identificada.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

Los accesorios, artilugios y artefactos tienen diferentes fuentes de producción y realización. Es indiferente la materia prima, lo importantes es que sea hecho por uno mismo, y si se puede reciclar utilizando cosas que ya no se utilizan y encontrarle fin útil, mucho mejor. Si habláramos de porcentajes.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

Quizás 50 y 50- Habría que ver casos particulares.

Nombre Real o Seudónimo: Martin Irigoyen

Ocupación:

Compositor, Músico, Artista.

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

Son demasiadas, pero desde vernianprocess.com en adelante.

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: ¿De nacimiento? Argentino. Pero las nacionalidades me tienen sin cuidado.

¿Qué es un Retrofuturismo?

Hay variadas opiniones al respecto. Creo que cualquier “futuro alternativo” a nuestra historia da con los requisitos.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

En mi caso fue la mezcla sublime de estilos olvidados con tintes nuevos, frescos. Como la música clásica con infusiones electrónicas.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

De cualquier material. Si no existían en la época retratada, se puede debatir que si existen en el futuro alternativo, por ende, cualquier material. También apela al “hágalo Ud. Mismo” que es tan esencial para el Retrofuturismo.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

No creo que existan porcentajes establecidos. Mientras el espíritu de creatividad, y las Musas de la invención sigan saludables... pues todo vale.

Nombre Real o Seudónimo: Raúl Barrientos – REBARRI

Ocupación:

Artesano – Carpintero - Escultor

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

<http://www.lanacion.com.ar/1492794-computadoras-Steam-punk-tecnologia-de-hoy-con-aspecto-del-1800>

<https://www.facebook.com/pages/REBARRI/206659002745657?fref=ts>

<https://www.facebook.com/groups/SteampunkArgentina/?fref=ts>

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: Argentino

¿Qué es un Retrofuturismo?

Un Retrofuturismo es un conjunto de obras artísticas o culturales que muestran cómo sería un futuro imaginario, desde la óptica de personas de épocas pasadas.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Me interesa la parte creativa que incluye al concepto de Retrofuturismo. Uno puede imaginar objetos que tenemos hoy a mano, pero con una estética retro. Y eso da pie a poder crear cosas nuevas, mezclando el tiempo actual con otros tiempos pasados. E incluso podemos jugar a imaginar cosas que aún no existen realmente y aplicarles una estética antigua.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

Creo que se pueden crear artefactos de casi cualquier material. Desde metal, plástico, madera, cuero, masilla, resina, yeso, goma, hasta cartón. Siempre teniendo en cuenta la función del artefacto. Si es para uso decorativo, o si tiene algún funcionamiento mecánico o eléctrico.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

Creo que un artefacto puede ser 100% invención, y no tener porcentaje histórico. Allí se puede utilizar la imaginación. Si es un caso de intervención sobre un objeto histórico, creo que debe dejarse un porcentaje suficiente para que el objeto real sea reconocible como tal.

Nombre Real o Seudónimo: Carmen Alicia Guaracao alias Alice “GLARE”

Profesión: Medico y cirujano

Cargos relacionados con Retrofuturismo: Administradora del grupo Steampunk Colombia, Miembro fundador y administradora de Steampunk La Cofradía – Bogotá, miembro directivo del grupo Latinoamérica Steampunk.

Fotografía



HIKARI fotografía

Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: Colombia

¿Qué es un Retrofuturismo?

Entiéndase Retrofuturismo aquella corriente cultural que con sus manifestaciones sociales y artísticas, intenta recrear realidades disyuntivas a partir de la especulación e imaginación, haciendo un cambio en la línea del tiempo que parte de un momento preciso de la historia para dar origen a otra versión del futuro, creando una línea temporal artificial ajena a nuestra realidad, pero que se enlaza

de alguna forma a nuestro pasado, basándose en éste pero reinventándolo según la percepción y los conceptos propios de ese momento congelado en el tiempo. En pocas palabras el Retrofuturismo es un género de ciencia ficción que rescata las visiones del futuro generadas en el pasado, acertadas o no, que conservan el toque estético del momento en el que se hicieron. Por tanto se combina la estética clásica, de ahí su prefijo Retro, con la tecnología moderna y vanguardista de la actualidad.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Teniendo en cuenta la definición de Retrofuturismo, nos damos cuenta de que la intención es recuperar y crear realidades alternativas partiendo de ideas antiguas que se combinan con perspectivas futuristas, es una añoranza por aspectos del pasado que ya no están y desde los cuales se quisiese dar un nuevo aire de vida reformado con conceptos novedosos de la actualidad pero que divergen de nuestra línea temporal conocida; la razón por la cual me involucre con el Steampunk, que es uno de los diversos Retrofuturismos que existen, es precisamente que se trata de algo que te permite desarrollar y expresar tu imaginación, es una forma en la que se puede de la mano con la creatividad, plasmar y darle un nuevo valor a las diferentes manifestaciones culturales de épocas anteriores, en este caso puntual de la época Victoriana/Eduardina en la II revolución Industrial, desde diferentes puntos de vista; se hace al gusto de la imaginación, ya que no es algo purista sino creativo y personal, pero ajustándolos a nuestro contexto actual; es un movimiento versátil que te deja desarrollarte como persona en diferentes ambientes culturales y darle tu toque único a cada cosa que realices, todo es original.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

Yo creo que los materiales pueden ser diversos, para los más puristas debiera involucrarse todo aquello que congenie con la época histórica que quieres representar, sin embargo este punto a veces lo hace más difícil puesto que ya no se cuenta con la consecución fácil de elementos particulares como hierro, cobre, o

engranes metálicos originales; en mi opinión personal todos los materiales son útiles, lo importante es cómo le das el aspecto final o acabado para transmitir la idea estética del momento que deseas recrear.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

60% histórico y 40% invención (novedad), Se debe conservar la esencia histórica de los elementos, ya que dependiendo de esto te permite situarte en la línea temporal que estas tratando de mostrar, sin perder lo nuevo de la creatividad que le imprimes al añadirle los elementos futuristas que permitan redefinir el elemento tratado.

Nombre Real o Seudónimo: Alexandra Romero

Ocupación:

Estudiante de comunicación social y periodismo

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

SOFA 2012/2013 Integración Steampunk Bogotá... Páginas Web: Steampunk la Cofradía

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fotografía Colombia: Danny Rodríguez Y Laura Sotelo /// Silvana Marengo

Nacionalidad: Cuaca: Colombia

¿Qué es un Retrofuturismo?

Es una tendencia o arte que se basa en el pasado pero formulando de forma utópica como podría ser un futuro imaginario, su estética es clásica pero a la vez con muchos artículos y detalles tecnológicos.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Me gusta porque deja volar la imaginación, y porque en mi caso, al crear mis artefactos procuro reciclar cosas para algunos podrían ser basura pero para mí son útiles.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

Eso depende del gusto de cada persona y la afinidad que tienen para trabajar con algún tipo de materiales, por ejemplo, mientras algunos son felices trabajando con foamy o madera, para mi es esencial trabajar como material reciclable, por ejemplo cosas que otras personas tiran a la basura como impresoras, relojes viejos, etc.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

Aunque sería ideal que los artilugios y creaciones fueran cosas viejas de época, hay q ser consecuente en que conseguir este tipo de artículos es algo complicado, así que muchas veces deben ser creados, en ese caso lo ideal es respetar la tendencia en un 100% por ejemplo, si deseas hacer unas googles pues básicamente ilústrate y mira qué clases de googles se trabajaba en esa época, para que no pase como a varias personas que usan googles pensando en un Steampunk pero crean algo con tendencia más hacia el Dieselpunk.

Nombre Real o Seudónimo:

Andrés Felipe Cardona// Seudónimo: Lord Lionel Lightman

Ocupación:

Técnico en reparación de dispositivos móviles

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

Radiónica entrevista radio nacional de Colombia en el mes de ciencia ficción febrero 2012

<http://www.senalradionica.gov.co/>

Universidad pontificia de Medellin canal universitario regional Televid

En el marco del tokioimpact en Bogotá. Marzo 2013.

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: Colombiano

¿Qué es un Retrofuturismo?

Es ver Hacia el pasado y reinventarlo reinterpretarlo si se quiere, pero en la forma de quienes, desde ese punto en el pasado veían hacia su propio porvenir.

En una sociedad que busca cada vez mas o bien parecerse o bien consolidar el “estatus quo” en un acelerado proceso que produce un contagioso vértigo, es una propuesta cultural muy interesante que nos evoca el pasado y recrea una cierta nostalgia hacia los momentos en todo comenzó.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Me atrajo el marco del “do it yourself” que se consolida como uno de los pilares del Retrofuturismo que practico, el Steampunk, las posibilidades son inmensas en todo el espectro de la ficción el crear artefactos imaginar su uso, compartir en la creación de historias y personajes originales, es un agradable mundo de posibilidades.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

La verdad aunque hay controversias en varias comunidades acerca de que si se debe y que no usar en materiales y su respectivo Retrofuturismo... Yo suelo ser muy flexible me interesa más el hazlo tú mismo la reutilización de materiales, que los materiales en sí.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

No creo en poner porcentajes, aunque al principio lo hacía, ya que después de seguir por una determinada línea de tiempo siendo utopía o distopía, muchas cosas se han creado en una época que sin duda se crearían en una siguiente, de otra forma pero con la misma función , los teléfonos por ejemplo y las cosas ya creadas hasta el momento pueden reinventarse como por ejemplo el arco y las flechas , así que en los Retrofuturismos como en la vida real no soy de una línea dura que otorgue dichos porcentajes.

Nombre Real o Seudónimo: Luis A. Rivera Pseudónimo: Krinky

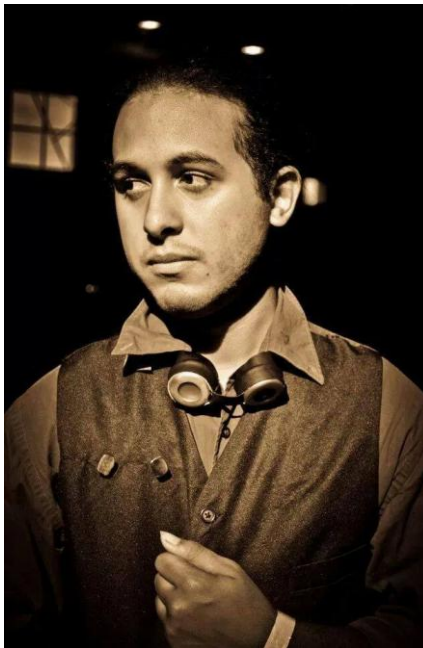
Ocupación:

Estudiante a tiempo completo, Estudios en Técnico de Sala de Operaciones

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

Escribo en varios blogs Steampunk, Administrador de la página web y grupo de Facebook de Steampunk Puerto Rico.

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: Puertorriqueña

¿Qué es un Retrofuturismo?

El Retrofuturismo es una rama dentro de la Ciencia Ficción en donde se presentan ideas futurísticas del pasado y mezclándolo con lo moderno

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Siempre me ha fascinado la idea de mezclar tecnología clásica con la moderna. Vivir en el pasado con las comodidades del presente. Algo así como lo mejor de dos mundos. El hecho de participar en ello me hace sentir parte del mismo.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

Deberían hacerse de material reciclado ya que estimula a que el seguidor de los Retrofuturismos sea creativo y a la misma vez estaría haciendo algo bueno para el ambiente

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

Pues creo que ahí dependerá tanto del objeto como de la creatividad del que lo trabaje

Creo que un 80% de autoría y un 20% del artefacto original

Nombre Real o Seudónimo:

Brandon Daniel Malagón Rodríguez (Lukyan Corvinus)

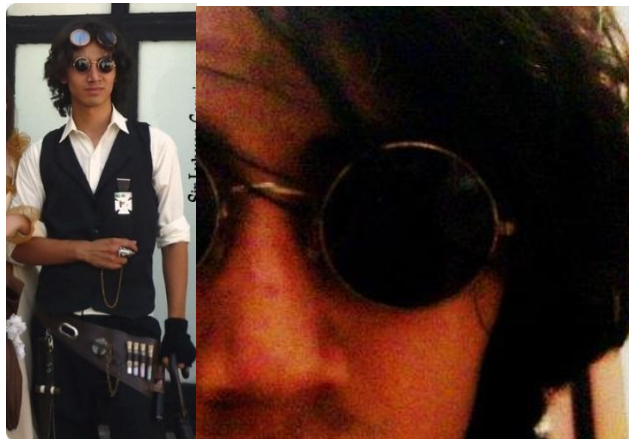
Ocupación:

Estudiante de Ingeniería Mecatrónica.

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

- Creador y ex-administrador de **“Foro Steampunk México”** (<http://Steampunk.mexico-foro.com/>)
- Creador y ex-administrador de **“Steampunk México”** en Facebook (<https://www.facebook.com/Steampunk.Mexico>).
- Propietario y redactor del blog **Biblioteca de Vapor** (blog eliminado).
- Propietario y redactor del blog **Steampunk México** (blog eliminado).
- Ponente en **Encuentro de literatura e historia, CRONOPIA**, realizado del 17 al 19 de Junio del 2011.
- Participación en el documental sobre el Steampunk mexicano, a cargo de Gaby Mosi y Alex Silva.
- Aparición por entrevista en **El investigador MagazineN°2** (<http://el-investigador-magazine.blogspot.mx/2011/04/investigador-num-2-mes-de-abril.html>)
- Aparición por entrevista en **El investigador MagazineN°5** (<http://el-investigador-magazine.blogspot.mx/2011/06/investigador-5-julio.html>)

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: Mexicano.

¿Qué es un Retrofuturismo?

Se le llama a aquella vertiente temporal y alterna en la que no importa el desarrollo histórico de la humanidad tal como se conoce, sino que existe la libertad para mezclar elementos de una historia futura, presente o pasada, para conseguir obtener una línea temporal con características propias.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Me parece que es una interesantísima forma de echar a volar la imaginación, en la que se consigue desarrollar los gustos propios [y raros] con el mero fin de divertirse. Moviéndose en estos ámbitos uno encuentra personas de cualquier lugar geográfico del planeta con intereses similares, por lo que día a día se nos encuentra motivados a expresar aún más las ideas ya definidas.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

Del material del que más guste utilizar el creador. No existe una regla, pues la creación de artefactos podría considerarse un arte. Actualmente vemos todo tipo de materiales (plásticos, cerámicas, metales, elementos electrónicos). Personalmente recomendaría el uso de materiales reciclados o llamados “chatarra”.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

Al igual que la anterior respuesta, considero que esto es meramente decisión del creador. Podría decirse vagamente que respetando un 50% en ambas características se mantiene un equilibrio.

Nombre Real o Seudónimo:

Lady Melody Parker

Ocupación:

Estudiante de odontología

Enlistar los cargos, paginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

- Ponencia en el Día Internacional de Steampunk en Guadalajara
- Organizadora y Autor Intelectual de la Feria Internacional Neo-Victoriana
- Locutora en Steampunk Army "Steam-Rail Road"
- Administradora del grupo Steampunk Army
- Ex-Administradora de Steampunk México

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fuente de imagen: Sany Goñi Diseño Fotográfico

Nacionalidad: Mexicana

¿Qué es un retrofuturismo?

Es básicamente una combinación de lo antiguo y lo nuevo; de pasado y futuro; de lo que pudo haber sido y que, gracias al retrofuturismo, ahora puede ser.

Es un movimiento muy diverso que incluye movimientos artísticos muy variados: cine, literatura, música, pintura y escultura; y se basa en cierta época en específica.

¿Por qué te sientes atraído hacia los retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ello?

Es una manera diferente de ver la vida, de socializar, de aprender, de conocer y de descubrir cosas nuevas.

Es ir en contra de la sociedad actual, y buscar aquellos aspectos buenos que había en la sociedad en la que está basada ese retrofuturismo, para poder así combinarlos en algo mucho más utópico.

Es también incursionar dentro de uno mismo; retarse a hacer cosas nuevas, pensar y actuar de forma diferente sin dejar de ser uno mismo.

Son un conjunto de cosas que lo hacen un movimiento tan complejo y completo que lo convierten en un estilo de vida.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los retrofuturismo?

Ésa es parte de la idea del steampunk, ser creativo con los materiales y que ellos luzcan bien y acorde al movimiento.

No es sólo usar metales y engranes para poder llamarlo steampunk; es buscar estética(y funcionalidad si es posible) en cualquier artículo que nosotros hagamos, y que, en medida de lo posible, respeten los colores y la estética de la época.

En lo personal, creo que es válido trabajar con plásticos si se usa creatividad e ingenio para darles esa vista retrofuturista. La idea es no abusar de ninguno de los materiales ofrecidos o encontrados hoy en día. Es lo mencionado con anterioridad, de nada sirve pegarle engranes a algo para ser llamado steampunk.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

Creo que es un valor que cada artefacto en específico debe tener, ya que ambos son muy bien valorados y son necesarios para que puedan ser considerados steampunk.

Pero tratando de englobarlo un poco, tendría que decir 40% hacia el valor histórico y 60% hacia la creatividad; pues, al final del día, cualquier tipo de retrofuturismo está basado en el ingenio y la originalidad que cada persona sepa impregnarle.

Nombre Real o Seudónimo: Eduardo Pueblo / Teniente López

Ocupación:

Músico y Actor

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

-Steampunk y Retrofuturismo, 8 de diciembre de 2012 en casa de cultura Jesús Ramírez y Ramírez.

-Steampunk y Dark Cabaret, 4 de mayo de 2013 en UTA Paranoids Visión

-Noche Steampunk, 22 de febrero de 2014 en Real Under.

-Flautista y tecladista en el grupo de Retrofuturismo y Steampunk Beauty Sin de 2009 a 2014

-Músico con Melina Sarmiento, compositora de Jazz, Tango y Dark Cabaret desde 2014

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fotografía: J Daniel Zúñiga

Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: Mexicano

¿Qué es un Retrofuturismo?

Creo que es la reinterpretación de nuestro presente con elementos que quedaron arraigados del pasado, los trenes, las máquinas de vapor, las cosas hechas a mano y de manera artesanal con madera, cuero, cobre, etc.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Me gusta mucho la estética, las formas y los colores. El tipo de ropa que se puede utilizar, encontrar ambientes antiguos y poder intervenirlos.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

No sé si exista una regla, pero generalmente se utilizan distintos tipos de pieles y cueros, metales como el latón, cobre, oro y plata. También engranes de relojes, joyería antigua, telas como el terciopelo y la terlenka.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

Creo que lo más importante es el ingenio y el resultado final, hay trabajos excelentes hechos completamente de materiales antiguos, esculturas, googles, etc. Pero también hay quien utiliza plásticos, hule espuma, cartón y logran grandes obras de arte.

Nombre Real o Seudónimo: Mike “Oniricskull”

Ocupación:

Diseñador Editorial – Ilustrador – Músico

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

Fundador Blog Steampunk Perú 2007

Entrevista revista Asia Sur 2011

Organizador y Juez del concurso de comics Steampunk Perú 2012

Charla HobieMarket 2013 2da edición

Charla Lima Comics 2013Charla HobieMarket 2013 3ra edición

Charla Fan Weekend 2013

CharlaHobieMarket 2013 4ra edición

Entrevista revista de alumnos de la Universidad San Martín 2014

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: Peruano

¿Qué es un Retrofuturismo?

Un Retrofuturismo es género en diferentes áreas en el cual se usa la estética del pasado aplicada a objetos que pertenecen al futuro. Por ejemplo cómo imaginaba la gente de la era victoriana las naves espaciales.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Particularmente y hablando del Steampunk la estética me atrae, además del valor de cada objeto como pieza de arte de preferencia única al contrario de la tendencia actual de producción en masa.

Además la idea romántica(en el sentido del movimiento artístico y no de amor romántico) de aventuras y tierras lejanas.

También me identifico con el "Hazlo tú mismo" que implica esta subcultura.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

No creo que tengamos que ceñirnos a una lista de materiales, personalmente me gusta cuando se usan materiales reciclados.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

Personalmente creo que lo importante es la estética. Debe ser lo más cercana posible a la del Retrofuturismo elegido. No necesariamente históricamente correcta. Sin embargo creo que juzgar eso queda a cargo de cada artesano.

Nombre Real o Seudónimo: Joel Portella

Ocupación:

Cineasta, Promotor

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

Steampunk Cinema: <https://www.facebook.com/SteampunkCinema>

GaslampFantasy: <https://www.facebook.com/pages/Gaslamp-Fantasy/160754084086025>

Gauchopunk: <https://www.facebook.com/Gauchopunk>

Ingeniería Steam: <https://www.facebook.com/groups/ingenieria.steam>

Steamgoth Argentina: <https://www.facebook.com/groups/SteamGoth.Argentina>

Steamgoth Peru: <https://www.facebook.com/groups/SteamGoth.Peru>

Green Gaslamp: <https://www.facebook.com/groups/GreenGaslamp>

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: Peruano-Argentina

¿Qué es un Retrofuturismo?

Es fantasía, creatividad, creación de futuros de ensueño, de tiempos que no serán, pero pudieran ser, si bien el movimiento nace de la literatura se extiende a todas las ramas de las artes, también a la artesanía y demás quehaceres del hombre. Se basa mucho en la tecnología y como esta pudo haberse desarrollado si hubiese llegado hasta nuestros tiempos. Es la trasgresión de los conceptos principales que gobiernan el mundo hasta alterarlo y crear uno nuevo, que no es

pero puedo haber sido. Básicamente es la creación del mundos imposibles que existe a través de la imaginación y ensoñación.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Lo que me atrae del Retrofuturismo son los conceptos e ideas de ciencia ficción que maneja, la ucronía, la realidad alterna, esa mirada al futuro, pero al pasado al mismo tiempo, es creatividad pura, es un juego de ingenio donde si bien hay reglas que nos contextualizan en una realidad alterna, esta puede ser de mil formas posibles. No creo en que haya algo así como la pureza del género, sino más bien en que cada uno puede interpretarlo como lo siente, es que eso es lo que hace bello un movimiento la libertad de poder crear y poder fantasear con mundos de ensoñación donde todo puede ser posible.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

De cualquier material, no creo que haya un material específico para poder crear los artefactos y artilugios que tanto caracterizan y hacen atractivo al género. Yo he visto cosas bellísimas hechas de metal, pero también de plástico, por eso no creo que haya un material o algo específico en el género, en general no hay nada específico en el Retrofuturismo, si lo hubiese sería como romper esos aires de libertad que lo hacen tan bello al género.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

No hay nada específico en tanto cuestiones de lo histórico y lo fantástico. Si bien todo Retrofuturismo tiene una base histórica y una parte fantástica, estas pueden moverse libremente un lado y otro, lo que si debe de tener ambos elementos, que en si son lo que lo crean, pues la base la base de todo esto, es partir de algo histórico-tecnológico y de ahí darle el giro ucrónico, donde un mundo de futuro de ensueños cobra vida.

Nombre Real o Seudónimo: Estephano Alexander.

Ocupación:

Informático, Fotógrafo Aficionado.

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

Administrador de Grupo Dieselpunk Chile (Comunidad de Facebook)

Miembro activo de la Comunidad Steampunk Chile (Entrevistas, eventos de la comunidad e invitaciones a otros eventos).

Fotografía (de preferencia con caracterización)://



Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: Chileno

¿Qué es un Retrofuturismo?

Es una visión de lo que pudo ser el destino tecnológico y/o cultural de una época pasada en particular, mezclada con la visión actual o futura (habitualmente antes de la época atómica, aunque no en un nivel estricto).

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Principalmente el gusto por la ciencia ficción. Esto sumado al romanticismo, que a modo personal, se convierte en el valor extra que tiene el Retrofuturismo. Otro motivo, es que podemos entender al Retrofuturismo como una especie de crítica a

los valores tecnológicos actuales (obsolescencia programada) y reivindicación a la genialidad y artesanía humana.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

Creo que todo material es válido para las creaciones, el reciclaje (in)voluntario se vuelve aporte a la conciencia de consumo. Aunque el purismo (utilizar cuero, metales, telas) siempre será mucho más atractivo 😊 .

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

No creo que sea cuantificable, pero la esencia misma de los artefactos tiene que ser acorde y tener valor histórico. Así que en números, creo valido cualquier porcentaje, siempre que ninguna de las partes sea igual a 0.

Nombre Real o Seudónimo: José Miguel Andrade // personaje: Duque Bastian De Labarca / Teniente Coronel Alastair Steel-Ravensdale.

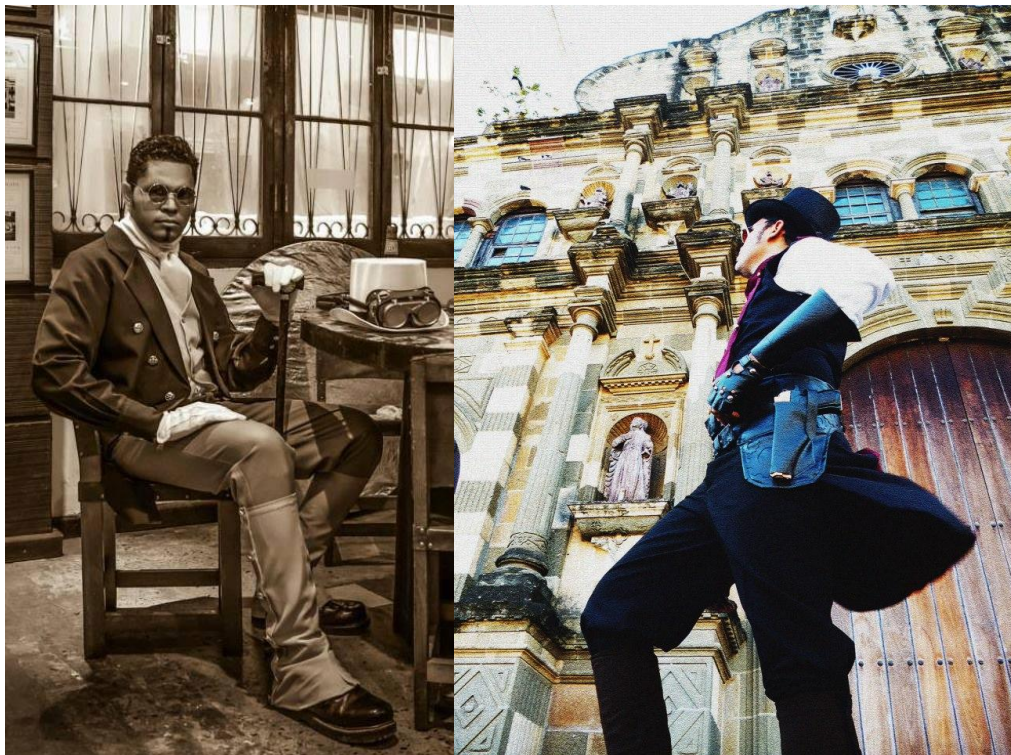
Ocupación:

Diseñador Gráfico

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

Soy el administrador de SteampunkSquadron 507 y Steampunkpanama.blogspot.com. Como parte del SteampunkSquadron 507, he participado en diversos eventos que van desde convenciones anime hasta pasarelas y actos culturales de importantes universidades y ministerios.

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fotógrafo Hanami Sohn

Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: Panameño

¿Qué es un Retrofuturismo?

A mi concepto, un Retrofuturismo es un propuesta en donde se plantea una alternativa diferente a como se ha dado en la historia real, partiendo de una

invención o un hecho agregado que, aunque tal vez pequeño o aislado, pudo cambiar a su totalidad la historia.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Como ser creativo, resulta un ejercicio divertido, gratificante y placentero poder distorsionar, editar y ajustar sucesos que ocurrieron hasta convertirlos en lo que pudo haber ocurrido, partiendo de la premisa de que en un universo paralelo las leyes que amarran la realidad no existen y pueden dar pie a cosas o situaciones que no funcionarían de igual manera en nuestra realidad.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

Pueden crearse de cualquier material que consideremos maleable, confiable y durable. Ya que la mayoría de las veces siempre serán vistos a través de fotos, es importante esmerarse en su aspecto, ya sean texturas o colores, para que así se pueda hacer creer al espectador que son de un material como el metal, por decir un ejemplo. Para una mayor efectividad, un buen ejercicio es lograr que sea sumamente difícil identificar un material. De lograrlo, se puede realzar la fantasía sin que específicamente un artefacto o accesorio sea de cuero o de metal.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

Como es una fantasía de “lo que podría ser”, debería mantenerse la relación en un 50/50. El artefacto debe poderse datar en una época y para darle el toque, plantear una propuesta de cómo hubiera podido ser si se hubieran aplicado conocimientos o técnicas de mucho después.

Nombre Real o Seudónimo:

Rommel dos Santos Andrade Werneck, Rommel Werneck.

Ocupación:

Escritor y profesor de portugués e inglés.

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

Fundador y Director del club recreacionistas PVSP - Picnic Vitoriano São Paulo.

Escritor y director de Poesía Retro

Blog de Recreacionistas literarios

Director del sitio "StamosKilts!", primer sitio brasileño sobre kilt y moda masculina sin distorsión alguna

www.picnicvitoriano.blogspot.com

www.stamoskilts.blogspot.com

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fotografías: Rommel Werneck: Clockpunk // Flávio Lopes Coutinho

Nacionalidad: Brasil

¿Qué es un Retrofuturismo?

Es la estética del pasado con aspectos futuristas Es producir tecnología profundizada en épocas pasadas.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser participe en ellos?

Porque me gusta el combinar Pasado con el Presente

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

De cosas rescatadas y ropajes antiguos

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

Es la idea en la cual un traje/ objeto es asemejado notoriamente a los estilos clásicos, antiguos y recreacionistas trasladándolos desde la modernidad para que conserve ese valor histórico y original, no trata de porcentajes, sino de aproximación.

Nombre Real o Seudónimo:

Nombre Real: Joseph M Remesar

Ocupación:

Escritor — Ingeniero de Sistemas

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

He publicado 4 libros, todos ellos se pueden ver en Amazon.

En cuanto a literatura, además de El Dirigible, este año público con Dlolean el segundo de la serie El Sumergible —saldré en la antología de NevskyProspects THE BEST OF SPANISH STEAMPUNK con un cuento donde el inspector de El Dirigible, James Usera-Brackpool, es un personaje secundario. — y estaré también en una antología basada en las ucronías creadas por Eduardo Vaquerizo, esta vez con un cuento.

Junto al el artista Carlos Argiles, el mismo que dibujo la portada de El Dirigible, estaré en la exposición de Arte de la próxima Conferencia Mundial de Ciencia-Ficción, Loncon3 - del 14 al 18 de Agosto en Londres - con ilustraciones originales de arte Steampunk basados en mis personajes, sitios y artefactos. - <http://www.loncon3.org/showcase/argiles.php>

¿Entrevistas? —es preferible buscarlas en línea (demasiadas)

Por cierto el sábado 7 de Junio estaré firmando mi libro en la Librería Black Mask de Barcelona a eso de las 6 de la tarde.

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad:

Varias — nacido en Venezuela de padres españoles — residente en Estados Unidos — residente en el Reino Unido desde 2002

¿Qué es un Retrofuturismo?

Es una manera de adaptar en el presente estilos de vida del pasado, especialmente aquellos que añoramos por sus valores o el entusiasmo que crearon en su momento. Se manifiesta especialmente en la estética pero es influenciada por muchas otras expresiones artísticas como la literatura, los comic-books y la arquitectura.

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

En mi caso particular desde que me mude a Londres, he encontrado la ciudad y la cultura victoriana fascinante— todavía hoy en día prácticamente el 90% de la infraestructura de la ciudad fue creada en la época victoriana: trenes, estaciones, edificios, el metro, el sistema de alcantarillado, el sistema eléctrico, el teléfono, etc. Ella no solo fue la Reina que hasta entonces había reinado por más tiempo, 62 años, sino que transformo a Inglaterra de un país rural en una potencia industrial.

Su influencia persiste en la educación, la política, el idioma y la idiosincrasia de este país. Hay que vivir aquí para entenderlo.

Mis personajes son mi personal adaptación a mi manera de ver la ciudad y al Steampunk, pero el subgénero es para mí solo la forma, no el contenido.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

En general diría que el cuero, la madera, el cobre, los materiales nobles, pero depende también del diseño del artefacto. La baquelita por ejemplo, el primer plástico que se creó por allá en 1907, y con la que se fabricaron desde teléfonos hasta radios. He visto asombrosos diseños hechos a partir de piezas de este material que sin lugar a duda son retro.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

Mi estilo está basado en la ciencia misma, precisamente porque los victorianos eran gente positiva, que creía que con la ingeniería y la ciencia todo se podía hacer, inclusive llegar a la Luna, así que mi regla al respecto es respetar los principios científicos. No creo en la magia ni en los mundos de ultratumba sin una explicación coherente y en eso hago acotación al amigo científico y escritor Arthur C. Clarke "*La magia es solo ciencia que no entendemos aun*".

Así que un artefacto puede ser cualquier cosa en cualquier época histórica que tenga una explicación coherente para estar ahí. Yo uso por ejemplo enormes dirigibles a vapor en 1860, modelo Hindenburg, que no existieron hasta los años 20s y entonces tuvieron motores diesel, pero doy explicaciones que permiten dar entender a el lector, que es pudo haber sido perfectamente posible.

Nombre Real o Seudónimo:

Layla Anders

Ocupación:

Artista, soñador, navegante del dirigible “Vindus”

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que ha participado

Asistente a eventos con la tripulación del “dirigible Vindus” a convenciones, festivales, exposiciones de arte, como Visitantes o Expositores, vendiendo productos.

Contamos en este grupo con clases, ayudamos a organizar eventos, videos, fotografías o eventos de entretenimiento.

Hemos tenido innumerables sesiones fotografía y entrevistas realizadas, a menudo con los diarios locales o a los individuos que tienen su propio blog o sitio web. Fuimos entrevistados y filmada por SyFychannel Héroes del Cosplay.

Creamos videos por diversión y con la intención de cero presupuesto para una serie web llamada “Steamworks and shadows”

A pesar de ser filmada desde el 2013, apenas este 2014 terminarán los episodios. Ningún tripulante fue parte de los actores, sino personal, más fue divertido trabajar en este modesto proyecto.

El grupo Dirigible Vindus se encuentra en el sitio web: www.facebook.com/airshipvindus o www.airshipvindus.com

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fotografía: Sami Benson

Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: Americano, USA

¿Qué es un Retrofuturismo?

Retrofuturismos es el futuro del pasado. Hay una serie de obras de ficción que regresan a la era Victoriana, en las cuales se ejemplifica cómo será el futuro desde esa época, y de ellas sacamos la inspiración para lo que hacemos.

Una ramificación de los Retrofuturismos es “Steampunk” que es el género que nos encanta explorar, esto se basa un poco en la tecnología que obtiene su poder del vapor e inventos extraños en los que a menudo incorporamos magia y alquimia.

(www.facebook.com/steamworksandshadows

O www.steamworksandshadows.com).

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

El pasado es Fascinante en sí mismo, cuando se agrega fantasía a ese pasado, aún se vuelve más fascinante.

Siempre me ha gustado la estética de la época Victoriana, la arquitectura, la tecnología, la moda, sus ideales y sociedad. Cuando di el primer vistazo al Steampunk no sabía el nombre, pero me emocionó muchísimo. Es una fuente de inspiración.

Como artista, me encanta cosas creativas, y vestimenta era un arte que me atrajo mucho. Me decidí a intentar mi primer atuendo retrofuturista (“Steampunk” en este caso) hace un número de años y poco después descubrí que había toda una comunidad de personas que gozan de la misma cosa. ¡Me sentí como si me hubiera encontrado una nueva familia artística!

En los años siguientes, nos reunimos amigos de toda la comunidad que comparten este interés y hemos formado la tripulación de la aeronave “Vindus”, sobre que debemos crear historias de ficción detrás de los trajes y los personajes que retratan. Ahora, ellos son mi familia, es mi trabajo, y una parte importante de mi vida.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

Diferentes personas le dará respuestas diferentes. Algunos dirán que es necesario utilizar materiales auténticos de latón y cobre, madera, cuero y tejido fino.

Aquellos que, como nosotros, que no siempre tienen el dinero para crear artefactos con materiales auténticos le dirá que es posible utilizar casi cualquier cosa siempre que se utilice algo de creatividad ¡y pintura!

Muchos de nuestros trajes contienen piezas o están hechas de cosas que encontramos en cualquier punto de la casa o en el garaje; de piezas reloj antiguo, de plástico, juguetes rotos, hemos hecho una buena coalición de "¡basura" para hacer "arte!"

El traje que uso es un ejemplo, el artefacto que uso en la cabeza está hecho de vinilo, tapicería de una vieja silla, las correas de una tienda económica de plástico, gafas de seguridad, juguetes rotos, piezas de reloj, y algunos tubos de plástico, mientras que el vestido es de vieja las sábanas de la cama.

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

No estoy segura de entender completamente la pregunta. Por qué creo que tendrá diferentes respuestas dependiendo de la persona.

Si se trata de recreacionismo (historia y artefactos antiguos creados muchísimo tiempo atrás) deberá entonces de respetarse al 100%, a menos que requiera una reparación que impida salvar determinada pieza en su totalidad, lo que requeriría mantenimiento

Si usted está discutiendo recrear algo nuevo (Retrofuturismos) que sólo se asemeja a un artefacto histórico, entonces, las cosas son diferentes. En los Retrofuturismos, la invención es importante. 45 %, tal vez, debe basarse en el objeto histórico y el 55% deben ser de intervención o intervención creativa..

Nombre Real o Seudónimo:

Kevin Steil, Aero nave Ambassador

Ocupación:

Promotor de Noticias, entrevistas e información a la comunidad Steampunk. A su vez como orador invitado en convenciones y eventos

Enlistar los cargos, páginas web, eventos, entrevistas y/ o publicaciones en las que AirshipAmbassador, <http://www.airshipambassador.com/>

The Steampunk Museum, <http://www.theSteampunkmuseum.com/>

Steampunk Hands Around the World, Organized

Steamcon, Orador invitado

Teslacon, Presentador y Orador invitado

Aetherfest, Presentador y Orador invitado

SteampunkInvasion, Presentador y Orador invitado

Gear Con, Orador invitado

Nova Albion, Orador Invitado

Victoria Steam Expo, Presentador y Orador invitado

Fotografía (de preferencia con caracterización):



Fuente de imagen: Proporcionadas por el Entrevistado

Nacionalidad: Americano, USA

¿Qué es un Retrofuturismo?

En términos generales, Retrofuturismo es como las personas del presente imaginan como las personas del pasado espera con interés un futuro imaginario, con una dosis de nostalgia y perspectiva de nuestra actualidad (actualidad real) en una buena medida

Para el Steampunk específicamente; este Retrofuturismo es aplicado en el periodo de tiempo, presenta sus historias –la literatura, el arte, la música, moda– evocándose a los años 1800´s. Puede incluir Historias o universos alternativos, y por supuesto tecnología alternativa con su filosofía y posibilidades. En Steampunk, nuestras falacias científicas las podemos tornan reales, los fracasos se transforman en indignantes éxito, y realmente pasaron 150 años antes

La perspectiva y actitudes de hoy son aplicadas a ese mundo Steampunk para hacer más a fin de que sea lo más acercado a lo que queremos que las cosas sean, suplantando la realidad de como realmente fue. Puede convertirse en una oportunidad para corregir los graves errores de la historia, un entorno alternativo para reflexionar. Todo en la visión enfocada en como el hoy puede cambiar, Y nosotros y el mundo puede ser un lugar mejor

¿Por qué te sientes atraído hacia los Retrofuturismos hasta el grado de ser partícipe en ellos?

Me sentí atraído hacia lo que más tarde se llamarían “Steampunk” después de ver película Walt Disney, 2000 Leguas de Viaje Submarino. La estética visual del submarino “Nautilus” atrapo mi atención, después la idea de las construcciones en alta tecnología con pocos materiales. Y la idea de que una persona puede hacer la diferencia. Años después, disfrute la lectura de Novelas de “Ciberpunk” y pensar lo interesante que sería si esas historias fueren escritas en los años 1800s. En primer lugar encontré las diferencias de los motores, en comparación con los creados años más tarde.

Saltando hacia adelante quince años, y con la comunidad Steampunk formada y fusionada. Convenciones y pequeñas reuniones regionales comenzaban, precisamente en una de esa convenciones fue donde me di cuenta que tenía algo

que decir y algo que aportar. Esto fue entonces el comienzo el blog de la Aeronave Embajador y entrevistas a personas de la comunidad.

Para esto creé la web de noticias e información, y se ha mantenido en un ritmo de crecimiento para crear el Museo de Steampunk. Después de ver los grandes eventos y actividades en el transcurso de los años, y encontrando mucha gente en todo el mundo. Lance entonces “SteampunkHandsAroundtheWorld” para mostrar y compartir que el Steampunk es realmente un interés mundial y en la comunidad. La comunidad Steampunk derrama creatividad, individualismo y apoyo. Son las personas que hacen todo tan atractivo y Participativo. Estas son las personas que me hacen interesarme y emocionarme en participar, no solo en mi trabajo de la Aeronave Embajador, Sino ser parte de la comunidad como un conjunto. Ultimadamente, busco ser parte de la creatividad, del entusiasmo, y la celebración. Busco conocer personas maravillosas y grandiosas, y quiero compartir la diversión y las actitudes positivas con ellos.

¿De qué materiales deben crearse los artefactos para los que les gustan los Retrofuturismo?

Cualquier material puede utilizarse para crear artefactos para el Steampunk y los Retrofuturismos, A menudo el elemento se remodelan, reciclar, reutilización. Podría ser chatarra, nueva o antigua, pero esto se convierte en algo único y diferente, lo cual a pesar de su origen, tras la transformación sigue siendo reconocible.

Esto puede ser convertido en joyería, incorporarlo en soportes y dispositivos, o fusionar totalmente en una nueva pieza de arte. Vidrio, metal y plástico, todo es juego limpio en la construcción creativa

Si habláramos de porcentajes, ¿Qué cantidad de porcentaje debe de respetar un artefacto en valor histórico y cual porcentaje de invención dentro de los objetos?

Ahhh, hmm, Bien; si un elemento es 100% histórico, entonces esta es considerada una antigüedad que es usada con su propósito original, o lo más cercano a ella y la gente lo reconoce como tal. Si un elemento es 0% histórico o irreconocible, las personas no pueden hacer una conexión entre esa pieza y lo Retrofuturista. Es

poco de “hoy” pegado en algo que es “ayer”, lo cual solo nos dejaría un espacio para un anacronismo fuera del lugar.

Los elementos que tienen mayor éxito requieren una Fundamentación, o al menos un acuse del pasado histórico, y posteriormente, modificarlo un poco para lograr un toque de ese modernismo en el concepto Retrofuturista pero aun así con un evidente estilo antiguo. Esto se aplica a todo (lo que pretende ser Retrofuturista) incluyendo las historias y obras de arte, pero se puede observar más fácilmente en la moda y atuendos.

Los atuendos son reconocidos con cortes y entallados de 1800s, pero la confección de los diseños detalles y la combinación tiene que ser completamente única y moderna, con la finalidad de aparentar ser vieja y nueva al mismo tiempo, familiar más sin embargo, muy diferente

1.- Steampunk

¿Quién no se ha preguntado alguna vez qué hubiera pasado si el progreso hubiese continuado por la senda del vapor? La respuesta no es "nadie", sino "el Steampunk", un movimiento que imagina un futuro ambientado en la época victoriana, en el que iPod y televisiones de plasma conservan su función pero no su forma, revistiéndose con elementos decorativos que hacen referencia al pasado, como marcos de latón o peanas de mármol. En resumen, la expresión estética de un anacronismo.

http://elpais.com/diario/2009/04/24/tentaciones/1240597376_850215.html

Consultado (Junio 2012)

No tiene que tomarse a la ligera el hecho de reinterpretar una pieza de la actualidad que queremos proponer en el Steampunk, se tiene que cuidar cada elemento que dispondremos para evitar que solo sea un adherido sin sentido, se tiene que perseguir el hecho en el cual ese elemento pudiéramos hacerlo interactuar y utópicamente funcionar en una época dotada de combustibles naturales y una estética muy resguardada en su época.

El Steampunk basa sus elementos estéticos y la cultura social citada en el periodo de la época Victoriana, la literatura es un buen factor para poder acoplarnos en este espacio, así como enmarcar las vestimentas y su elegancia, y el hecho de salvaguardar las buenas costumbres sociales y morales.

El Steampunk NO es una rama del Neovictorianismo. Básicamente, igual que ocurre con el gótico, el Neovictorianismo es otro movimiento, nacido en los años 90 aproximadamente de algunos grupos recreacionistas en EEUU y RU, que abogaba por recuperar su estética, algunos conceptos de la época victoriana como las formas y la educación, y otros aspectos, y transportarlos a la actualidad. Ciertamente, el Steampunk fue tomando características coincidentes, hasta finalmente reconocer su afinidad con ciertos aspectos del Neovictorianismo. Pero también tienen sus puntos de diferencia: el Steampunk es más progresista, tiene

una mirada no sólo al pasado, sino también al futuro, y es más crítico hacia la sociedad y a la cultura actual. El Steampunk ha bebido gustosamente de muchas ideas, sobretodo conceptuales, del Neovictorianismo, pero la diferencia no está solamente en que uno tiene "más cachivaches que el otro". Y recordemos que los orígenes de ambos movimientos son distintos

<http://elisabetrosello.blogspot.mx/2011/07/estereotipos-falsos-sobre-el-Steampunk.html#sthash.ulLEEmJh.dpuf> (consultado Julio 2012)

El hecho de recrear una época te lleva a la realidad, a "revivir" buscar hacer las cosas de la misma manera bajo los mismos cánones estéticos y culturales, el Steampunk busca a notoriedad un camino muy diferente, es el poder considerar que la línea de tiempo que vivimos el día de hoy, fue quebrada en algún momento del pasado, una instancia de "qué tal si" revestida con la acción "que tal si nuestra vida se rodeara de máquinas que funcionan a base de vapor"; con la visión en que aún tenemos la tecnología aplicándose funcional y activamente al día de hoy

Legitimado por novelas como "*La máquina diferencial*" —escrita en 1990, sitúa el nacimiento de la informática en 1855, durante la segunda revolución industrial—, y por películas tales cual "*WildWildWest*" y "*La liga de los hombres extraordinarios*", el *Steampunk* nació como subgénero de la ciencia-ficción sin mayores pretensiones que la de convertirse en una alternativa al "*ciberpunk*", esa corriente que en los años ochenta mezcló la alta tecnología con la vida de los bajos fondos.

http://elpais.com/diario/2009/04/24/tentaciones/1240597376_850215.html

Consultado (Junio 2011)

Cabe resaltar que los elementos que son creados en el Steampunk, no tienen que verse solamente dirigidos a una clase alta que aislara a las clases menos privilegiadas, sino que se tiene que comprender como un estilo de vida y cultural en el cual es cotidiano enfrentarse ante estos elementos en el día a día. Tomar "con normalidad" el hecho de que se tengan lentes que contengan varias lentillas, que el valor de la búsqueda y aventura quedaran resaltados, todos esos

elementos creados con los cuales nos bastaríamos como herramientas para descubrir e investigar, Conocer, sacar muestras o bosquejos de las experiencias. Vivir en el camino de la búsqueda interminable.

El Steampunk NO es un movimiento (o tendencia) estético que consiste en vestirse de victoriano o ciberpunk y añadir unas googles y cuatro engranajes. El Steampunk no es solamente un movimiento estético. Abarca muchas más concepciones y acoge más significados: contiene en su seno un subgénero literario, una forma de ver algunos hechos actuales y del pasado, una "filosofía" de acción concreta (sigue directrices del DIY, aboga por lo artesanal y por rescatar objetos antiguos, está en contra del consumismo,...), estilos artísticos y contiene subtendencias estéticas diversas (el Steampunk estrictamente historicista, el Steampunk-post-apocalíptico...). Como movimiento, se sostiene en unos pilares, de ahí se emana su estética. Ni siquiera nació como movimiento estético. Por eso mismo, decir que el Steampunk consiste en añadir a algo Victorianoide cuatro engranajes, pintarlo en tonos marrones y dorados o cobrizos y añadirse unas googles, e incluso añadir elementos ciberpunk, es muy superficial. De igual manera el Steampunk más post-apocalíptico se aleja un tanto de la estética victoriana, tomando solamente un aroma, el básico y estricto, y basándose estrictamente en el aspecto científico y técnico en un mundo desolador. Ahora bien, como movimiento abierto cada uno puede escoger qué le gusta más, mezclar y hacer lo que le inspire mejor, y tomar, por ejemplo, vestimenta neo Victoriana añadiéndole elementos característicos de la estética Steampunk, puede ser una buena opción y una buena idea, pero no será estrictamente Steampunk si le faltan los argumentos o las bases. Es decir, si se quiere tomar una etiqueta, la etiqueta enmarca un aspecto muy concreto. Cada uno decidirá si romper las limitaciones de la etiqueta, pero no podrá tratar de seguir imponiéndola a algo que se fue de esa etiqueta

<http://elisabetrosello.blogspot.mx/2011/07/estereotipos-falsos-sobre-el-Steampunk.html#sthash.uLEEmJh.dpuf> (Consultado julio 2012)

El universo que envuelve al Steampunk enrola todas las actividades que tendría cualquier sociedad, desde la literatura, arte, moda, música entre tantas otros y representaciones de personajes con (de la misma manera) profesiones tan variadas tanto reales, como fantásticas.

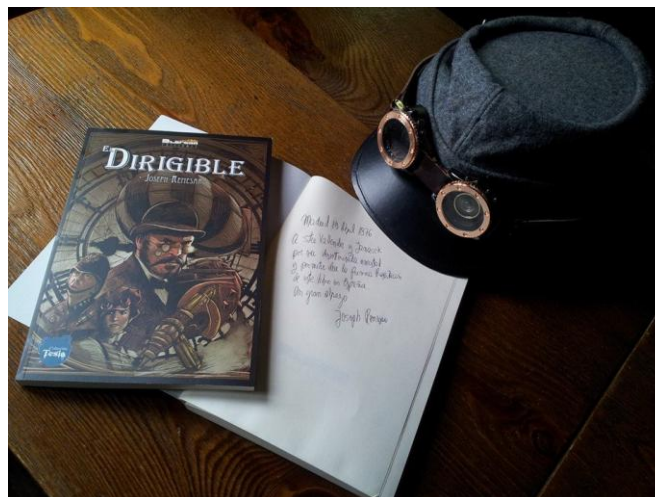
Ejemplificando comprendemos bandas musicales tales como Vernian Process y Abney Park.



Banda Musical: Vernian Process Género: Steampunk www.vernianprocess.com/

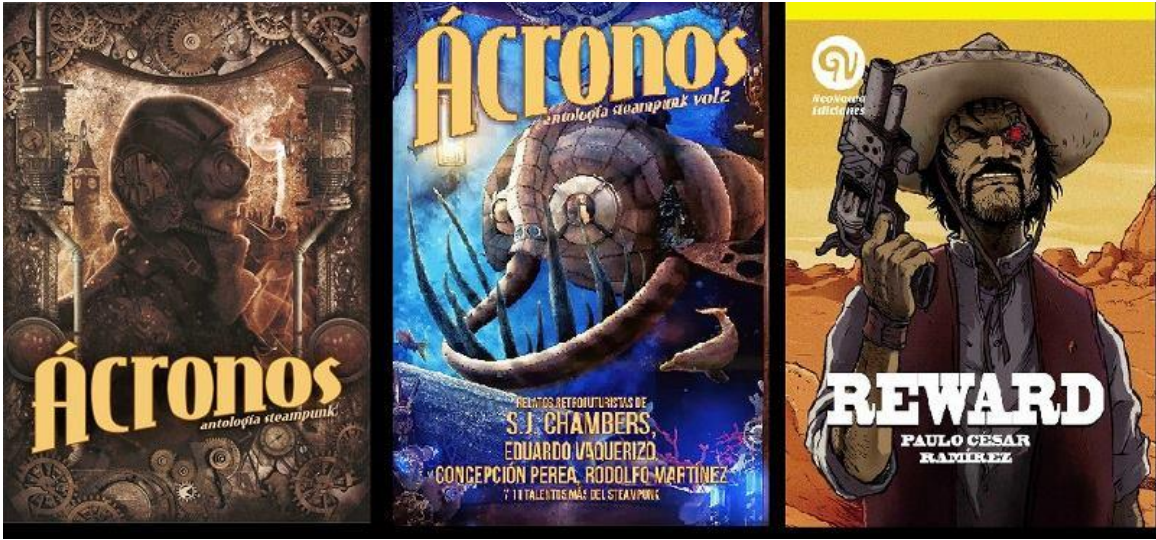
Banda Musical: Abney Park Género: Steampunk www.abneypark.com/

A su vez, ejemplos de literatura con tendencia Steampunk:



Libro: EL Dirigible // Autor: Joseph Remesar

Se puede adquirir en el sitio: <http://www.dloreanediciones.com/ebooks/>



Autor: Paulo César Ramírez //

Coautor Libro: Ácronos I, Editorial: TyrannosaurusBooks, Portada: Daniel Exposito

Coautor Libro: Ácronos II, Editorial: TyrannosaurusBooks, Portada: Joe Day

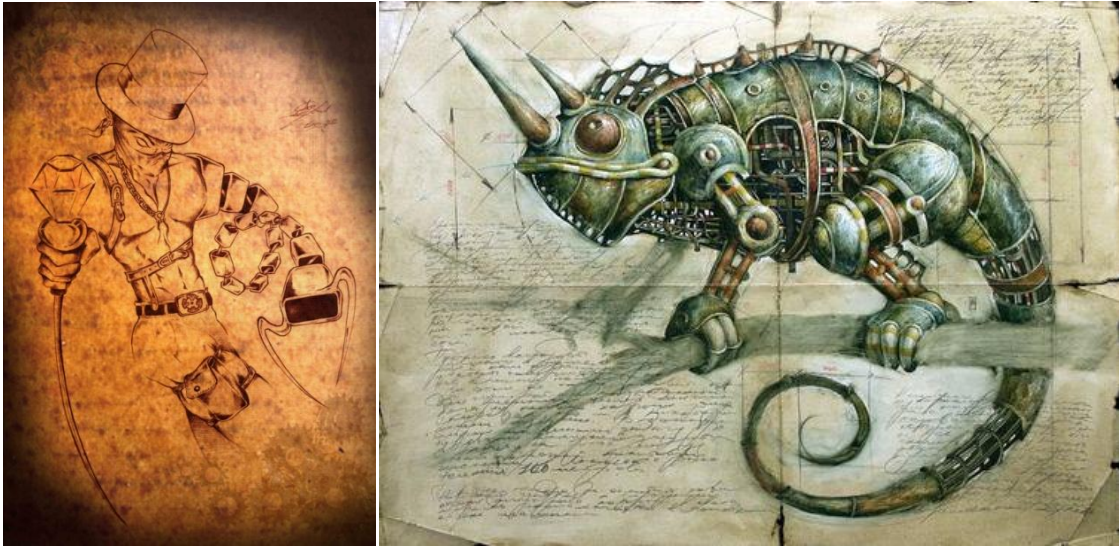
Libro: REWARD, Editorial NeoNauta Ediciones, Ilustrador Ander Sarabia.



Publicación Periódico Español // Periódico: Catalunya (Agosto 2013)

Publicación Periódico Alemán // Periódico: Ciudad Plauen (Junio 2014)

En el área del arte e ilustración se encuentran trabajos en todas las variantes de estilos:



“El ilusionista” // Autor: Luis Daniel Arévalo A. // México

Fuente de la imagen: Archivo Luis Daniel Arévalo Álvarez. // Obra Objeto: Luis Daniel Arévalo A.

“El zoológico Steampunk” // Autor: Vladimir Gvozdariki // Rusia

Fuente: http://26.media.tumblr.com/tumblr_laad12dFnN1qe71zoo1_500.jpg (Consultado Marzo 2013)

Y algunos ejemplos de una estética de personajes Steampunk muy sobria:



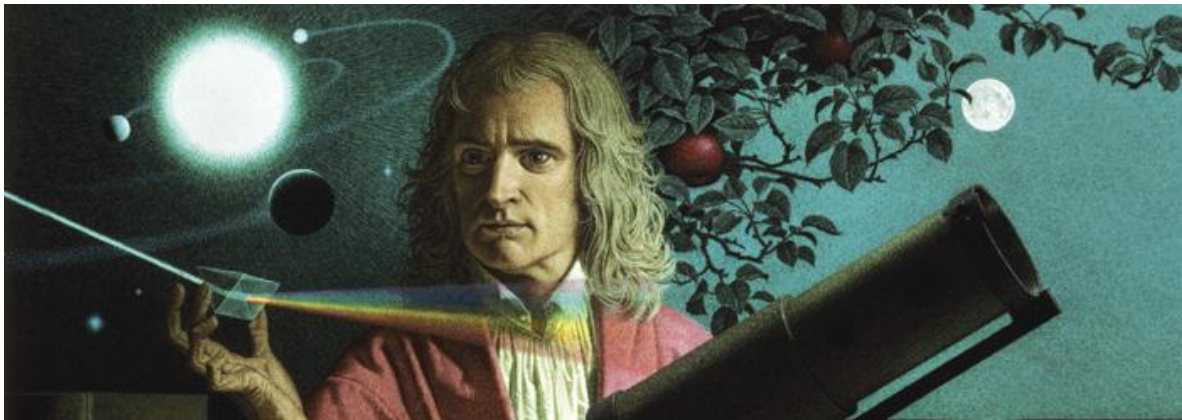
Fotografía: “Cazadores” Sevilla España // Modelos: Adri Martín y Fadua Novotny.

Fotografía /Edición: José Vázquez [wonso] //Modelo: Adri Martín, Personaje: “El Hombre Invisible”

2.- Clockpunk

Hablando del clockpunk, la información aún es más mermada, la tendencia de lo que es llamado Steampunk es uno de los retrofuturismos más socorridos y populares, las tendencias y estéticas pueden ser parafraseadas con exactamente la misma cualidad, el colocar al individuo en un periodo temporal alterno, en este caso, en la época Renacentista.

La estética que se pretende rescatar es el caso representativo de los bocetos de Leonardo Da Vinci, las esculturas majestuosas de marmol creadas por Miguel Ángel Bounarroti. El ímpetu de ser un personaje contra el mundo como Galileo Galilei defendiendo la idea de que los planetas y el sol no giraban en rededor de la tierra, sino alrededor del sol. La investigación de Newton a favor del conocimiento de la física y logrando avances relevantes hasta aportar leyes fundamentales, bases para el estudio de la ciencia al día de hoy, entre tantas otras luminarias.



Los estudios y leyes redactadas por Issac Newton son conocimientos que sirven incluso hoy en día para desarrollar avances importantes principalmente al campo de la Física.

// Issac Newton Optica y Movimiento perpetuo

Un objeto en movimiento, permanecerá en movimiento a menos que una fuerza externa actúe sobre él.

Fuente: <http://pinkloto.wordpress.com/2013/04/29/1ra-ley-de-newton-para-el-exito-movimiento-perpetuo/>

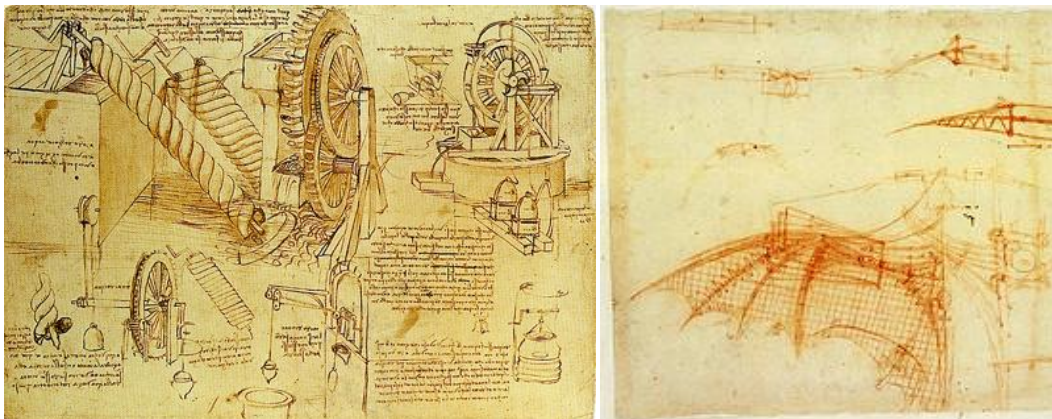
(Consultado Marzo 2013)

El clockpunk puede ser una vertiente del Steampunk basada sobre todo en relojes y en mecanismos de reloj.

Y según parece, la segunda es la más usual. Da Vinci en su sala dentro del Steampunk. Sin Embargo, aunque desarrollado en una época Steam, no deja de ser más bien renacentista.

Fuente: <http://thegoldengear.foroactivos.net/t290-clockpunk> (consultado 2013)

Reinterpretando la idea anterior; bajo el concepto de los patrones que dibujaba Leonardo Da Vinci, Los engranajes para la movilidad de las maquinarias que realizaba eran indispensables. En el entorno en el que se veía desenvuelto el renacimiento, a pesar de que las corrientes y las mentes, como el talento de los artistas estaba en un despunte que le diera honor a su propio nombre en la historia, las maquinas alimentadas con combustibles aún no veían la luz.



La intención de crear nuevas tecnologías para facilitar al hombre realizar trabajos tan duros como el empleo del impulso de una manivela a base de esfuerzo físico, fue la fuente de inspiración de grandes inventores; con el uso de los engranajes comprendieron que era posible potencializar el poder de la fuerza y multiplicarlo mediante el conocimiento de principios de leyes Físicas.// Bocetos de maquinarias, Leonardo Da Vinci

Fuente: <http://www.alkaidediciones.com/foro/index.php?topic=245.0> (Consultado Marzo 2013)

Las manivelas en el trabajo mecánico solían ser las fuentes de poder de toda maquinaria requería, por tanto comenzaron a basarse en fuentes naturales aprovechando su impulso para reemplazar a los humanos en tales labores, un ejemplo de esto eran los molinos que situaban una rueda impulsada por una caída de agua al lado de los ríos. En la cual la rueda al llenarse por el peso del líquido era impulsada hacia adelante, en un movimiento continuo pendiente del cause del líquido que llegaba hasta el mecanismo.



El empleo de elementos de la naturaleza para ayudarse en el impulso de las maquinarias, aún en un concepto básico, eran muy socorridos y prontamente implementados a la primer oportunidad, se denominaban energías limpias dado que no imponían un impacto devastador sobre la naturaleza, a la vez que cumplían su función.

Fuente: <http://es.dreamstime.com/foto-de-archivo-libre-de-regal%C3%ADas-molino-de-agua-image4235405>
(Consultado Marzo 2013)

Fuente: http://servicios.laverdad.es/murcia_agua/infografias.htm (Consultado Marzo 2013)

Lógicamente, colocándose en ese espacio temporal es importante conocer y reconocer su tipo de atuendos y peinados, los zapatos para los hombres eran los que contenían tacones, ya que reflejaba con ello fuerza y masculinidad, los debrocados eran muy socorridos en las camisas tanto en cuellos como en mangas, mientras las mujeres implementaban vestiduras con soportes pesadísimos bajo sus vestidos y las pelucas con rizos de color blanquesinos o canos eran un emblema para hombres de poder y leyes, que reflejaba elegancia y mesura a quien las portaba, mientras que en las mujeres una peluca o peinado alto es lo que mayor distinción social les demostraba según la cultura.



Los peinados eran de extrema importancia en la sociedad en la época Renacentista. Su empleo y vista del cabello podía decir tanto, o más que el atuendo y según este era el trato que recibía la persona a nivel social

Fuente: <http://magalimetticahistoria.blogspot.mx/2012/05/vestimenta-del-renacimiento.html> (Consultado Junio 2013)



El Clockpunk se permite en la estética recurrir a la evidencia de la maquinaria, o las tendencias de postulados y atuendos tanto medievales como renacentistas

Fuente: <http://www.johncoulthart.com/feuilleton/2010/07/14/skeleton-clocks/> (Consultado Junio 2013)

3.- Steamgoth

A lo largo de este capítulo hablamos de lo que es Retrofuturismo, así como algunos ejemplos de los mismos.

En el caso particular del Steamgoth, retomamos los principios que catalogan a todo lo referente al Steampunk, pero incertamos en ella una estética lúgubre, y sombría, amalgamandola a todo el contexto, estéticos y filosófico- culturales del postulado de la subcultura denominada Goth o Gótica

El Gótico es un movimiento subcultural (o *cultura underground*) existente en varios países. Empezó en el Reino Unido entre finales de 1970 y mediados de 1980, dentro de la escena del rock gótico (una derivación del post-punk). Su estética e inclinaciones culturales provienen principalmente de las influencias de la literatura de terror, el cine de terror y, en menor medida, de la cultura BDSM (Bondage; Dominación; Sumisión y Sadismo; y Masoquismo.).

<http://madamemacabre.blogspot.mx/2013/05/pastel-goth-y-nu-goth-que-son-de-donde.html> (Consultado Febrero 2014)

Pero, ¿Qué es el Gótico? Es básicamente indefinible, porque "Goth" significa diversas cosas para cada uno de sus reguidores. Algunos factores que se observan comúnmente son un estilo de música, arte y literatura únicos. El uso de la ropa negra, maquillajes recargados y peinados elaborados. La fascinación con la historia medieval, de la era Victoriana y Eduardiana es otro punto en común. Los Goths tienden a ser no violentos, melancólicos y sensibles. Muchos en los medios han asociado equivocadamente a los Goth con la violencia y el racismo. En general, los Goths no la pasan demasiado bien en la escuela, sintiéndose aislados y no identificádos con lo que entusiasmaba a los otros chicos, por lo que buscaban después una manera de expresar esas sensaciones. Otros encuentran la escena a través de la literatura y la música. Es común una fascinación con la muerte y sus simbolismos. Intentan encontrar una diversa manera del

pensamiento de vida, como a su vez, encontrar belleza en lo místico, en el dolor y en la muerte.

Otros intereses: las obras de autores como Lovecraft, Byron, el Conde Lautremont, Alejandra Pizarnik y Anne Rice, las películas mudas alemanas del Expresionismo, la pintura Pre Rafaelista , etc.

<http://www.gothicba.com/historia> (consultado Noviembre 2013)



Los paisajes Goticos envuelven toda la riqueza de lo real y lo fantástico en escenas asombrosas. Ya que la persecución poética de los representantes de esta subcultura buscan el enaltecer belleza donde nadie pensaría siquiera encontrarle

fuelle:http://www.pinturayartistas.com/wordpress/wp-content/uploads/2008/09/goticos/Gothic_Cathedral.jpg

El misticismo que envuelve a las personas involucradas en la tendencia cultural del Gótico, prontamente se ven involucradas en lecturas tanto de carácter fantástico, como filosófico y poético, persiguiendo un significado de ironia entre lo posible y lo imposible, desentonando los estandares de las barreras de lo real y lo metafísico.

La profundidad de la visión que logra desenvolverse puede puntualizar entre la cercanía de la idea entre el todo y la nada. El pensamiento del estado cíclico, y el

reconocimiento del tiempo promedio que dura la vida, en comparación con la temporalidad que logran tener las artes; crea un valor nostálgico y consolador de que lo que el ser humano pueda llegar a crear en ese lapso, prevalecerá allí aún después del final de la vida del artista. De allí surge el arraigo más común del pensamiento tan socorrido por los Góticos a la tragedia y mortalidad.

Es la intención de transcurso de evidenciar el final a todo lo que tiene comienzo, sin dramatizarlo, sino exaltarlo bajo ese valor poético del fin inminente.

Historia y transcurso: Las palabras Goth y gótico han tenido muchos, significados en gran parte sin relación: el nombre de las tribus germánicas de Visigoth que derrocaron el imperio romano. De esta fuente se presentó el concepto de un Goth como un bárbaro.

También un estilo de la literatura de horror que es oscura, misteriosa y melancólica; como movimiento moderno, comenzó como un componente de la escena del punk rock.

El Goth sobrevivió creando su propia subcultura. El primer uso del término Goth en su actual significado apareció en un programa británico de la BBC TV. Anthony H. Wilson, periodista de espectáculos del canal describió con este nombre el estilo de vestimenta de algunos jóvenes británicos de principios de los 80's. El nombre se pegó. El uso de la ropa negra era originalmente " algo así como un contragolpe a la música colorida del disco de los años 70".

<http://www.gothicba.com/historia> (consultado Noviembre 2013)



Fuente de la imagen: http://content7.flixster.com/question/50/52/24/5052241_std.jpg

Hacia 1992, el viejo Gothic , revitalizado por la sangre de nuevos y entusiastas seguidores se levantó de su tumba. Estos nuevos seguidores provenían especialmente de Alemania, quizá en este momento la principal escena mundial. Nuevas corrientes comenzaron a ocupar el lugar del Gothic Rock, cada vez mas repetitivo y decadente. Los géneros industrial, medieval, etéreo, darkwave y metal ampliaron los límites de la escena a niveles nunca antes explorados. Nuevas ramificaciones como el Fetish, el Paganismo y el Vampirismo le dieron al Gótico legiones de nuevos y entusiastas fieles.

Actualmente, la música Gótica es inabarcable. Pese a ser la música menos vendible del mundo, nunca deja de desarrollarse, abarcando todos los elementos de todos los géneros musicales posibles (salvo ritmos tropicales), para lograr un género accesible a todos los seres sensibles de verdad.

Podemos decir que dentro la filmografía Goth, se incluyen películas de horror como toda la saga del El Cuervo (1994, 1996), Dark City (1998). Otras películas góticas son el Nosferatu original, Fausto y El Gabinete del Doctor Caligari, de los nuevos filmes, sin dudas Sleepy Hollow de Tim Burton.

<http://www.gothicba.com/historia> (consultado Noviembre 2013)



Fuente de la imagen (01) : <http://img690.imageshack.us/img690/51/18495130.jpg>

Fuente de la imagen (02): <http://www.weloveshopping.com/shop/littledvd/HM00233.jpg>

Fuente de la imagen (03) :

<http://1.bp.blogspot.com/-hhm2rZZV7KI/T5QQv57RBxI/AAAAAAAABUg/tJFOAABpNM4/s1600/Sleepy+Hollow+Poster.jpg>

Estereotipos: Los Goths no son (o al menos no todos) depresivos, violentos, suicidas, adictos a las drogas, vampiros o que nos creemos vampiros, sadomasoquistas, Satanistas, músicos, pintores, u otro tipo de artistas. Solo son gente con una sensibilidad diferente.

Lo que diferencia al movimiento Gótico de los demás movimientos estéticos juveniles es que quienes lo adoptan no lo resguardan por una moda (una moda no dura veinte años), sino por un profundo sentimiento de no pertenencia a la sociedad establecida. Les une una visión romántica de la vida y de la muerte, sin duda relacionanada a la tradición de Mary Shelley y Lord Byron, definitivamente, los primeros góticos de la historia.

<http://www.gothicba.com/historia> (consultado Noviembre 2013)

Retomando la idea original

El Steamgoth rescata del steampunk sus cualidades y valores fusionandolo con los propios, con esa sintaxis elemental de sus estetica, ideología y calidad humana y poética dejando un resultado muy interesante en el rastro de esata fusión.

El Steamgoth a su vez, convive los dos paradigmas, desde el estado filosófico con amplitud y armonia social, hasta el lado sanguinario y salvaje que exploraría todo el entorno de lo que desenvoca a sentimientos y su cognición humana. Los colores cafés, ocre y dorados, se ensombrecen, mientras que los colores vinos, turquezas, jade y ruby se mantienen dentro de la línea de los favoritos en los representantes del steamgoth.

La singularidad de los artilugios son completamente de la talla de los realizados para el Steampunk, más ahora su estetica se ve mayormente desenvuelta en un estatus sombrío, no con ello perdiendo elegancia o restandole interes a la funcionalidad ya sea notoria o utópica de estos elementos.

Los personajes más socorridos que tienden a representar los partidarios del Steamgoth son cazadores de demonios, invocadores, tarotistas o místicos;

trotamundos afortunados por la metafísica o caballerangos con estética impecable y sonrisa endiablada y pícara en los caballeros con un porte altivo y esa sensualidad que seduce entre las damas con el uso cotidiano de corsé y encaje, que enaltecen esa dualidad perene del alma y esa lucha entre las bondades y maldades del ser dejandolas al descubierto.



Steampunk



Gothic



= Steamgoth



Fuente de la imagen (01): http://www.mentalfloss.com/blogs/wp-content/uploads/2012/08/7608808648_1ddc079696_b-542x800.jpg

Fuente de la imagen (02): <http://www.wonderfulwhitby.co.uk/wonderfulwhitbyblog/wp-content/uploads/2011/11/goth21.jpg>

Fuente de la imagen(03): http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2013/04/29/article-2316396-1986E06B000005DC-674_634x603.jpg

Capítulo 3

Introducción a Capítulo 3:

“Pensando desde el Diseño Gráfico y el Arte”

En el arte y el diseño gráfico cabe la capacidad de proponer las ideas que pretendemos lleguen a ese público que será el receptor de las mismas.

El camino de los Retrofuturismos afortunadamente es muy noble en este ímpetu al momento de proponer, ya que nos rinde un espacio claro sobre el cual podemos diseñar, sin limitar verdaderamente al creativo. Y abarcando un abanico de ideas a realizar tan vasto o específico como decida el ejecutor.

Dentro de los Retrofuturismos la propuesta primordial pende del reutilizar materiales, de reincorporar lo que se considera como desechos lo más posible y re-emplearlas insertándolos con un nuevo peso y valor estético, funcional o utópico visual a los elementos gestionados. Es por ello la inquietud de la pragmática léxica de lograr delimitarlo con el valor de enfocar su ejecución y pretender mediante los tecnicismos ya creados arrojar un avance directo de la intención de la creación de piezas con esta cualidad.

El análisis de los términos es necesario ya que nos dará un panorama más amplio y nos acercará aún más a la comprensión de la ejecución de las piezas creadas con intenciones de estética Retrofuturista.

Terminología del diseño aplicado a los Retrofuturismos:

Ecodiseño

Un apogeo latente, por la necesidad de la preservación del Medio ambiente. Las personas que han llegado a la concientización de esta temática cuentan con el interés de reutilizar los elementos que se desechan desde el mismo entorno

(llamémoslo social o ambiental) buscando evitar contribuir con el desgaste del medio ambiente generado por la sustracción de mayor cantidad de materia prima.

El interés que envuelve el desear trabajar con los miembros representantes y dentro de la comunidad Steampunk, reforma por una parte en la intención de la estética que evidentemente es demasiado fuerte, original, y propone un espacio muy importante para el desarrollo de la estética con finalidades (ya sean funcionales o utópicas) de los elementos de empleo “cotidiano” cuando se encuentran inmersos en el postulado del Steampunk. Dejando en claro, que si bien es atrayente y deja con el interés primordial la imagen; lo que es la cosmología del Steampunk comienza desde las ideas que demarcan, en las cuales la cultura vive en un estatuto constante de evolución e investigación que impulsa el desarrollo total tanto de la calidad del humanismo y de la misma relevancia el valor e impulso por aprender, descubrir, reinterpretar a nivel social y muy enfocado a la tendencia cultural que rescata y deja claro los valores y la conciencia tanto de el desenvolvimiento social, los modales y el impulso de la educación y las buenas costumbres en un entorno de paz y debate de ideas por el esclarecimiento de las mismas e intención evolutiva. Mientras, a su vez, las maquinarias se retoman desde un punto de vista en el cual las maquinas en relación con el impacto ambiental sea concientizado, retomando la intención de las maquinarias impulsadas por vapor, y una tecnología que evolucionó, pero en base a la misma conciencia del impacto ambiental, con una intención de salvaguardar una armonía a su vez, dentro del ambientalismo confabulado con el valor cultural y social que se evidencie inmerso en la cotidianidad.

El diseño socialmente responsable:

Refiere a la cualidad de poder gestar diseño que aporte sinergia en los espectadores con la intención de que el valor cultural en el que influye se enaltezca y logre con ello una mejora en el entorno donde se encuentra partícipe.

Más en este tipo de diseño, el alcance se ve mermado, con una intención estética básica, y deja de lado todas las propuestas que podrían surgir de los realizadores de artefactos Retrofuturistas. El diseño socialmente responsable deplora el peso de la estética (postulándose en los principios de Víctor Papanek, 1975), en el cual parece excesivo el intervenir los elementos con demasiada intención estética y se concentra la funcionalidad, dado que con ello se economizan recursos (materia prima nueva) viendo solo por la intención de reproducción del elemento diseñado en forma masiva.

Diseño Concientizado:

El diseño concientizado busca aumentar las posibilidades de vida de la especie humana, bajo la premisa de entender a la naturaleza y aportar en su ciclo de vida un aprendizaje significativo para nuestra actividad cotidiana.

Busca un equilibrio entre el ser humano y el mundo que lo rodea.

Busca mantener un nivel de vida capaz de soportar bases éticas, sociales, económicas y medioambientales adecuadas y armónicas.

(Santamaría, A., 2013: 24)

Probablemente podría insertarse a los Retrofuturismos en los valores que encajona las bases del diseño concientizado, más lo rigurosos de los espacios académicos, no permiten el paso de una sociedad inexistente; en otras palabras, impide la idea por el tecnicismo de que la ejecución de los elementos que sean representativos de este postulado, se tratan de una postura ideológica y desarrollada en determinados espacios y a su vez no de manera continua, no una realidad desenvuelta socialmente (masiva) y de carácter diario o cotidiano; si bien tiene un canon de seguidores de diversas ramas , su alcance utópico se ve ensombrecido y rebajado no por su calidad, sino netamente por su cantidad de ejecutantes o ciudadanos partícipes, al dejarse como solamente una intención casi filosófica, es menester enmarcar que el Diseño concientizado trabaja directamente

en sociedades, en esos entornos vivientes y cotidianos, y persigue esa conciencia que a punto de vista del autor que redacta este documento, es alcanzada por aquellos partícipes de los Retrofuturismos, más al no tratarse de una intención estética- filosófica- social adoptada por las masas, su valor cotidiano se ve disminuido dejándolo solo como una excelente muestra de la utopía que aún persigue el Diseño Concientizado en la sociedad globalizada y masiva del entorno diario.

Reciclaje:

La práctica del reciclaje consiste en volver a emplear algo que dejó de perder su funcionalidad primaria, con la finalidad de darle mayor duración en una actividad similar o encaminarlo a un nuevo ciclo de funcionalidad constantemente hasta la desintegración (desaparición) del material.

<http://definicion.de/reciclaje/>(Consultado Noviembre 2013)

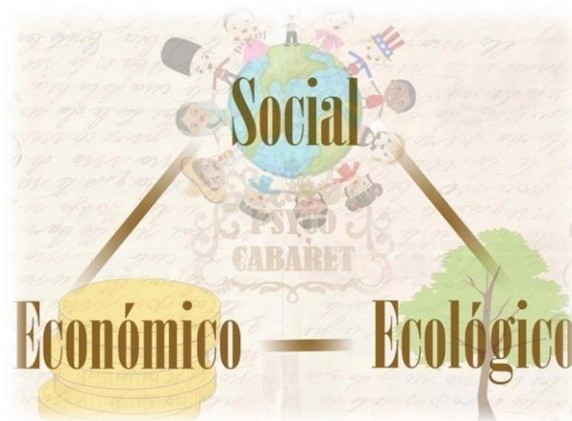
En las piezas que se desarrollan dentro del proyecto de obra artística de Psycho Cabaret, así como respaldan la gran mayoría de los involucrados activos y representantes de Retrofuturismos, el reciclaje es un elemento fundamental, dado que la indumentaria, o piezas que se gestan, en base a esas propuestas Retrofuturistas persiguen el empleo de cosas de rehusó, cambiando en muchos casos su valor primario, rescatándolo, fundiéndolo, anexándolo o adhiriéndole a otros elementos con la intención funcional o estética dándole valor y forma a la propuesta que exponen (continuamente de indumentaria).

Más existe una discrepancia por parte de teóricos en los que exponen que al darle una finalidad última (no continuar un ciclo, en el cual el reciclaje incentiva dar giros continuos terminando un tipo de uso e iniciando el siguiente) lo cual deja solo desenfocada la postura de si es posible definirlo como Reciclaje, o el fin de vida de un proceso de reciclaje.

Las piezas desarrolladas (para los Retrofuturismos) son concientizadas y por ende pretenden tener una finalidad única y última para quien lo gesta y propone,

cayendo de nuevo en esa disyuntiva en la cual por fallos de tecnicismos no permiten acomodar a las piezas gestadas bajo esta primicia, por el hecho de que no se persigue dar un seguimiento a ese ciclo en la cual la pieza que se gesta pretende quedarse permanentemente por el valor artesanal, funcional y artístico de quien la gesta

Al caer en tantas negaciones por tecnicismos se puede entonces resumir que el valor de los Retrofuturismos en el alcance de la artesanía, arte, o creación o recreación de objetos queda evidenciada en que los tecnicismos la dejan en un espacio flotante, por un lado tiene diseño socialmente responsable, ya que respalda las primicias que aborda, aunque en un valor selecto en el entorno social (quienes gustan y son participes en los Retrofuturismos solamente), diseño concientizado lo excluye por no ser un diseño que se aplique masivamente a lo cual pretende exponer el diseño con conciencia, más su aplicación es personalizada y se confronta por su empleo (para la mayoría) excesivo de elementos visuales o estéticos que le excluye en esa algarabía técnica y reciclaje que evidencia no pretender continuar un ciclo de reutilización continua, frenándolo y dejándolo tanto en forma de uso o exhibición.



Las piezas creadas dentro de los retrofuturismos resguardan el valor social y por lo tanto cultural, reparan en bajar los costos por su reutilización de elementos o piezas que ya se tienen y contienen una conciencia ecologica inherente notable.

Fuente de la imagen: Archivo Luis Daniel Arévalo Álvarez.

Conclusiones

El Diseño Gráfico como el área de las Artes son carreras con la misma importancia, pero con objetivos de llegar al público con intenciones diferentes.

El Diseño Gráfico y el Arte son completamente inseparables, aunados a la Comunicación, ya que surgen de la misma semilla y llevan de la mano un tronco común. En comparación, es hablar de Medicina sin consentir en la Química y la Biología que lo homologan.

La baja pericia y acercamiento a materiales diversos, fuera de planigrafías que se dogmatiza en el área del Diseño Gráfico, hacen pensar que este solamente esta limitado a la aplicación en papel o diseño para/en computadora.

Las intenciones del Artista no van separadas de la planificación del Diseño, la planificación de los Diseñadores Gráficos no van separadas de las Artísticas.

El Artista llega a un alcance social de valor formativo (creación), mientras el Diseñador Gráfico llega al alcance social en valor Informativo (Propaga Información)

Cabe puntualizar, que la intención del Diseñador Gráfico no netamente es la de provocar ventas, el cual es un estereotipo muy socorrido.

El Artista apoya su trabajo en la creatividad, ya que al perseguir una conciencia social, pretende producirle nuevos puntos de vista y gestionar inéditos procesos mentales alternos a su espectador, que despuntan en la reflexión. Mientras que el Diseñador Gráfico persigue la innovación, ya que esta, requiere conocimientos previos del espectador para poder interpretarse el mensaje.

Los Diseñadores Gráficos con la capacidad de conducir su práctica con creatividad, son los idealizados para la inserción de productos nuevos al mercado.

Los estereotipos son un espacio del que el Diseñador Gráfico podría valerse, más es preferible evitarlos ya que se puede incurrir solamente en prejuicios o tendencia al diseñismo.

La cultura de una zona es la base actual de lo que considera aceptado o no, pero esta a su vez va evolucionando, bajo la aceptación o rechazo de nuevos cánones tanto públicos como privados en el ser, el saber y el actuar del individuo.

Una buena planeación del Diseñador Gráfico al momento de gestar una propuesta, tiene que incluir en su totalidad un discurso y un canal de comunicación propicio para llegar al público adecuado

Nos encontramos a una significativa distancia de poder llegar al Ideal de Victor Papanek de lograr incluir “Diseño para Todos” ya que esa universalidad no es posible dado que las culturas, son distintas y por lo tanto valores o intereses.

A su vez, es acertada la posibilidad de gestar un Diseño funcional y adecuarle cada vez a su entorno, más no un diseño universal. Siendo entonces tanto factible puntualizar esta idea como el “Diseño para la Mayoría”

El postulado de los Retrofuturismos permite un espacio regulado para lograr evidenciar el Diseño Gráfico y el Arte. Ya que su objetividad, no limita la creatividad ni el ingenio de quien propone una pieza de Arte o se involucra en la gestión del Diseño; y con la misma practicidad, limita perfectamente bien los cánones y alcances, lo cual no consiente dejar muestra de que lo gestado es producto de la casualidad.







La apertura cultural, es menester para el Diseñador Gráfico, ya que la comprensión y empatía social es necesaria para la correcta ejecución de la labor.

Anexos

Piezas Psycho Cabaret

Imagen de la Pieza Artística	Ficha de la obra
	<p>Obra: <i>“El día de tomar té”</i> Materiales: Vajilla, Cartòn, Tela Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>“Caballero Persa”</i> Materiales: Metal, Tela Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>“Cofre de Venenos”</i> Materiales: Metal, Frascos, Tela Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>“Cofre del Amanecer”</i> Materiales: Metal, Frascos, Tela Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>“Googles Steam”</i> Materiales: Piel, Vinipiel, Metal Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>

	<p>Obra: <i>“Capa de Diligencia”</i> Materiales: Piel, Tela Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>“Estuche Cartas de Navegación”</i> Materiales: Piel, Vinipiel, Metal, Tela Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>“Esencia del Ilusionista”</i> Materiales: Piel, Papel, Resina, Cadena Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>“Sombrero de Soldador”</i> Materiales: Foamy, Acrílicos Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>“Identidad Ripper”</i> Materiales: Papel, Resina, Piel Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>“Doctor de la Peste”</i> Materiales: Papel, Piel, Tela Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>

	<p>Obra: <i>“Cirujano Sutil”</i> Materiales: Metal, Piel, Tubos Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>“Ponny”</i> Materiales: Metal, Cábamo Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>“Nena y Travis”</i> Materiales: Peluche, Bisuteria a Medida Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>“Mascarada en Calabozo”</i> Materiales: Papel, Cadenas Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>“Sociedad Demorada”</i> Materiales: Papel, Tela, Reloj Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>“Afonía Forzada”</i> Materiales: Fibra de Vidrio, Cadenas Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>

	<p>Obra: <i>"Dr. Jekyll"</i> Materiales: Piel, Metal Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>"Mr. Hyde"</i> Materiales: Piel, Metal Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>"Prolongación de Fé"</i> Materiales: Resinas, Metal Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>"Represora de Vapor"</i> Materiales: Resinas, Metal Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>"Broma Mortal"</i> Materiales: Metal, Piel, Cadenas Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>
	<p>Obra: <i>"Permanencia"</i> Materiales: Acrílico, Metal, Luces Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez</p>



Obra: *"Florete Sutura al Vapor"*
Materiales: Madera, Metal
Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez



Obra: *"Bastones Gemelos"*
Materiales: Metal, Piel
Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez



Obra: *"Aniversario Cronometrado"*
Materiales: Metal, Reloj Funcional
Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez



Obra: *"Rescate Marino"*
Materiales: Metal, Reloj Funcional
Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez



Obra: *"Susurro"*
Materiales: Metal
Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez



Obra: *"Suspiro"*
Materiales: Metal
Autor: Luis Daniel Arévalo Álvarez

Cedes donde fueron exhibidas Piezas “Psyco Cabaret”

Varias Piezas que se presentan en el proyecto de titulación por Obra Artística Psyco Cabaret, han sido expuestas con anterioridad en eventos, para medir empíricamente tanto su aceptación como su funcionalidad (en casos de esos particulares).

Feria Internacional Neovictoriana (2012)

Organizadora y Autora Intelectual: Paola Parker

Teatro Maria Teresa Montoya, México DF

Picnic Anual (2012)

Organizador: The Romantic Revival Company

Totem Canadiense Chapultepec, México DF

Steampunk Kabaret (2012)

Organizador: Luigui Don Cruz

México DF

Picnic Anual (2013)

Organizador: The Romantic Revival Company

Totem Canadiense Chapultepec, México DF

Primera Tardeada Steampunk (2014)

Organizador: Arturo R. Alveláis

México DF

Conferencia en: 4ta Semana del Diseño Gráfico (2014)

Organizador: IUEM

IUEM Atlacomulco, México

Bibliografía

Dorra, R. (2003)

Guía de procedimiento y recursos para técnicas de investigación

Editorial Trillas

Villafaña, G. (2003)

Educación Visual conocimientos Básicos para el Diseño

Editorial Trillas

Papanek, V., (1972)

Design for the Real World

Edition Academy Chicago Publishers

Margollin, V. et al., (2001)

Antología de diseño

Editorial Designio Temas

Margollin, V. et al., (2003)

Las rutas del diseño estudios sobre teoría y práctica

Editorial Designio Temas

Rubio, M., (2012)

“Prolegómenos metodológicos sobre la gestión estratégica del diseño: la cultura como desarrollo social” en Universidad de Palermo (Ed.),

Actas de Diseño 17. Buenos Aires,

Universidad de Palermo

Papanek, V., (2010)

“Edugrafología: Los mitos del diseño y el diseño de los mitos” en Binrut, M. (Comp.)

Fundamentos del Diseño Gráfico. España,

Ediciones Infinito

Vilchis, L., (1999)

Diseño Universo de conocimiento

Centro Juan Acha A. C.

García, M., (2009)
"Diseñamos, ¿para el mundo real? Víctor Papanek, un visionario del diseño"
En Diseño en síntesis. Año 2 No. 16
2009, pp. 30-39

Munari, B., (1981)
¿Cómo nacen los objetos?
Editorial Gustavo Gili, SA, Barcelona

Norman, D., (1998)
La Psicología de los objetos cotidianos
Editorial NEREA

Walker, S., (2010)
Sustainable by Design
Edition LICA Building

Muniain, J., (2007)
COMO TE VENDES TE conTRATAN
Editorial Mc Graw Hill Companies

Rodríguez, M., (2003)
La innovación como estilo de Vida filosofía de la creatividad
Grupo Editorial Lumen

Ricœur, P., (1976)
Teoría de la interpretación
Editorial Siglo Veintiuno Editores

Vilchis, L., (1998)
Metodología del Diseño Fundamentos Teóricos
Editorial Claves latinoamericanas

Díaz, R (1999)
Barreras de la innovación tecnológica en México
Universidad Nacional Autónoma de México

The Studio (2003)
Proyectos de Información
Editorial Cases i Associats.

Tapia, A., (2004)
El Diseño Gráfico en el espacio Social
Editorial: Designio Teoría y Práctica

Langer. E., (2006)
La creatividad consciente
Editorial PAIDÓS Barcelona, Buenos Aires, México

Kohan, S., (2004)
Los secretos de la Creatividad
Editorial ALBA, España.

Serrano. C. et al., (2008)
Creatividad para el Diseño
Programa Editorial UAEM, México

Pratt. P., (2001)
505 Verdades Publicitarias
Editorial Alfaomega, México

Lindstrom. M., (2011)
Compradicción
Grupo Editorial Norma, Latinoamérica

Triconi. G. et al., (2010)
Diseño Gráfico en México 100 años
Editorial Artes de México, México

Meggs. P., (2000)
Historia del Diseño Gráfico
Editorial Mc Graw Hill, México

Grijelmo, A., (2010)

La seducción de las palabras

Editorial Taurus, México

Fleishman, M., (2001)

Tu carrera como Freelance (Ilustrador o Diseñador Gráfico)

Editorial divinneeegg, España

Rodríguez, L. (2011)

El español que hablamos: Malos usos y buenas soluciones

Editorial Universidad de Almería, España

Serrano. H., (2008)

Miradas fotográficas en el México decimonónico

Editorial Biblioteca Mexiquense del Bicentenario, México

Rubio, M. et al., (2013)

Diseño Estratégico Sustentable. Aproximaciones teórico-prácticas

Editorial Universidad Autónoma Del Estado de México, México

Press, M. y R. Cooper (2009)

El Diseño como Experiencia

Editorial GG Diseño, Barcelona

Benassini, M., (2001)

Introducción a la Investigación de Mercados

Editorial Prentice Hall, Latinoamérica

Moles, A., (2011)

La Imagen Comunicación Funcional

Editorial Trillas, Latinoamérica

Zamora, F., (2007)

Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación

Universidad Nacional Autónoma de México, México

Santamaría, A. (2013)

Diseño Concientizado y su aplicación en un acelerador de condensación para obtener agua del ambiente

Tesis Doctorado, Universidad Autónoma del Estado de México, México