

Arte Digital: Guía Bibliográfica

MARIA LAURA SPINA

7

**Junio
2001**

Relevamiento Documental

Centro de Estudios en Diseño y Comunicación
Facultad de Diseño y Comunicación
Universidad de Palermo

Universidad de Palermo.
Facultad de Diseño y Comunicación.
Mario Bravo 1050.
C 1175 ABT. Buenos Aires. Argentina
Fax 4 964 4500
fdyc@palermo.edu.ar

Primera edición: junio 2001

Equipo de Gestión, Proyectos en el Aula:

- Lorenzo Blanco
- Thais Calderón
- José María Doldan
- Fabiola Knop
- Cecilia Noriega
- María Laura Spina

Estela Pagani
Coordinación
Programa de Desarrollo Académico

Oscar Echevarría
Decano
Facultad de Diseño y Comunicación

Se autoriza su reproducción total o parcial, citando las fuentes.

La presente publicación corresponde a un “Proyectos de Desarrollo” realizado durante el 2º cuatrimestre de 2000 en el marco del Programa de Desarrollo Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Este proyecto se realizó con la colaboración de la Biblioteca de la Universidad de Palermo.

Arte Digital: Guía Bibliográfica

Proyecto realizado por María Laura Spina

Dedico este Proyecto a un gran amigo y compañero de la Universidad de Palermo, Gustavo Gallegos quien supo guiarme y apoyarme durante mis primeros años en la Universidad y que físicamente ya no está con nosotros.

Este proyecto desarrollado en el campo del Diseño Gráfico, dentro del área del Diseño Digital persigue posicionarse con el tema Arte digital incluyendo aquí las múltiples áreas de posible desarrollo del mismo como Diseño Digital en Marcas, Diseño Digital en Packaging, Diseño Digital en Ilustración, Diseño Digital en Fotografía, Diseño Digital en Material de promoción, etc.

El proyecto nace a partir de verificar la necesidad de los alumnos y de los docentes de tener disponible un material de consulta específico referido al Diseño Gráfico Digitalizado, integrado por las últimas novedades y tendencias tecnológicas.

El objetivo que persigue el proyecto se corresponde estrechamente a esta necesidad, buscando desarrollarse como material de apoyo para los alumnos que cursan las Carreras de Diseño Gráfico, Licenciatura en Publicidad y Diseño de Imagen y Sonido brindándoles una guía bibliográfica específica de Arte Digital. Además, se busca que los docentes insertos en estas carreras puedan utilizar el material como apoyo a sus respectivas asignaturas.

El proyecto consiste en la búsqueda de material bibliográfico correspondiente al tema arte - diseño digital. A fin de lograrlo la metodología aplicada ha sido la búsqueda en primer lugar en la Biblioteca de la Universidad de Palermo, acción que se extendió a las librerías conocidas del mercado, a fin de buscar material más innovador y a Internet para, de este modo, estar al tanto de los sitios que manejan el arte digital.

El material identificado es revisado y chequeado, a partir de él se genera un pequeño comentario del mismo y se lo apoya con la imagen de la portada del libro para lograr así un mejor reconocimiento.

Este proyecto, en esta primera etapa se está generando a través de la búsqueda del material en forma global, más adelante, la idea es ubicar al material por áreas (marcas, packaging, material de promoción, ilustración, fotografía, Web, etc.) logrando así mayor precisión en su desarrollo.

Se propone, además, vincular el tema a Internet en la búsqueda de sitios correspondientes al tema a tratar y a exposiciones, muestras y eventos que lo desarrollen.

Del proyecto han participado, a su vez, la Biblioteca de la Universidad de Palermo, el Centro de Recursos de la Facultad de Diseño y Comunicación y la profesora Susana González en asesoramiento de nuevo material incorporado a Biblioteca.

El proyecto Arte Digital, en una primera instancia ha sido organizado por orden alfabético por área, a saber:

- Arte Digital: Animación y video
- Arte Digital: Diseño e Ilustración
- Arte Digital: Diseño en la Web
- Arte Digital: Fotografía
- Arte Digital: Tecnología y Producción
- Arte Digital: Tipografía Digitalizada

Cada una de ellas contiene material organizado por: nombre del libro, autor, editorial, año, cantidad de páginas, código de búsqueda en la biblioteca de la Universidad de Palermo y de un comentario final acerca de las áreas de interés, contenidos y alcances de las obras indentificadas.

Se han incorporado, a su vez, libros que en la actualidad no forman parte del acervo de la Biblioteca de la Universidad de Palermo, pero el objetivo es promover su adquisición.

Probablemente se incorporen áreas nuevas de indagación si fuera necesario en las próximas etapas del desarrollo de este proyecto.

Como complemento se ha incorporado un área de Artículos periodísticos de diversas fuentes con sus correspondientes comentarios, además del área de Agenda o Calendario donde podrán observarse las actividades relacionadas con el tema que se han desarrollado o se van a desarrollar en nuestro país y en el resto del mundo. Se muestra día, horario, lugar y página Web o dirección de e-mail para tener más información al respecto.

La idea es incorporar, en la próxima etapa, un área de Sitios Web recomendados para navegar.

• Bibliografía Digital

Arte Digital: Animación y video

El Arte del Video Digital

Madrid. Instituto Oficial de Radio y Televisión, 1990.

634 páginas

Código: 621.388 WAT

Obra de consulta para ingenieros, técnicos y operadores digitales dedicados al mundo de la TV y del diseño digitalizado.

Tras un avance espectacular de las técnicas digitales asistimos ahora a la digitalización de señales de video y sonido tanto en su producción como en su transmisión.

Type in Motion.

Innovations in digital graphics.

Autores: Bellantoni, Jeff – Woolman, Matt

London- Thames and Hudson, 1999. 176 páginas.

Thames and Hudson.

Código: 686.225 BEL

Presenta proyectos en video, filmaciones, diseño digital y su impresión final revelando el modo de trabajo que se utiliza en la actualidad.

Los autores descubren diferentes facetas del mundo creativo, desde simples diseños a diseños corporativos, pasando por el trabajo de arte hasta el diseño digital de una página web. Es un libro dinámico que demuestra el futuro del diseño y la tipografía mostrando trabajos de diferentes estudios de diseño como Bruce Mau, de Toronto, Jon Barnbrook, de Londres y MIT Media Laboratory de Boston.

Explotar, licuar, flotar, mutar a la tipografía hoy ya no es imposible. El diseño digital permite lograr resultados sorprendentes para aplicar como soporte en televisión, films, video, etc. Históricamente, el diseño se ha mostrado en algunas áreas como experimentación, pero el trabajo multimedial a través de CD Roms e Internet ha abierto nuevas posibilidades.

Arte Digital: Diseño e Ilustración

Click 1: the brightest in computer. Generated Design and Illustration

Autor: Gerken, J. Ellen, ed.

Cincinnati: North Light Books, 1990

149 páginas

Código: 741.6 CLI

Se presentan diversos trabajos de artistas e ilustradores realizados exclusivamente en forma digital.

Se muestran publicaciones, posters, packagings y piezas promocionales, diseño corporativo, animaciones y slides. Es importante el alcance de las oportunidades creativas que brinda una computadora.

Computer Creative Design on personal computer graphics

Autor: Hageney, Wolfgang H, ed.

Milan, Belvedere, 1989

Código: 741.6 COM

Computer Graphics 1, 2 y 3 es una edición completa de 3 volúmenes con trabajos realizados hoy con los ordenadores con relativa facilidad.

Se muestran modelos simples, algunos más organizados según una estructura precisa, dispuestos geoméricamente, otros con efectos o perspectivas, esquemas electrónicos, diseños y motivos varios experimentando sobre diversas formas y superficies dando vida al collage. Todos los diseños han sido ideados entre 1986 y 1987.

Computer Design**Autores: Posch, Marc - Pogoda, Kai****Novum Press - Bruckman, 1993 -****318 páginas.****Código: 741.6 POS**

Logos, pictogramas, ilustraciones, diseño digital y multimedia son los componentes básicos de este libro hecho por diseñadores para diseñadores.

Cada trabajo publicado ha sido desarrollado con los más variados softwares utilizados en la actualidad.

Computer Graphics III- More of the best of computer art & design**Rockport Publishers, Inc. I Allworth Press, 1997****160 páginas.**

Esta obra presenta más de 300 diseños generados por computadora incluyendo las áreas de diseño gráfico, ilustración, fotografía, packaging, identidad corporativa y retoque fotográfico.

Cada imagen incluye como información al estudio de diseño que la creó, los diseñadores, el hardware y software utilizado y las técnicas aplicadas.

Creative Direct Mail Design**Autores: Clark Sheree, Lyons Wendy****Rockport Publishers Inc., 1995****160 páginas.****Código: 741.68 CIA**

Toda compañía que utilice directamente piezas de mailing presenta así su producto, su misión y su acción.

El correo directo ha tenido enorme suceso, cada pieza permite brindar un mensaje en un breve plazo al público correspondiente. Todos los mailings de este libro han sido realizados en forma digital, con los softwares actuales. Pueden observarse piezas de correo directo, invitaciones y anuncios, promociones especiales, postales, catálogos y diseño en 3D.

Creatividad Electrónica**Autor: Murphy Paul****Buenos Aires, Documenta, 1997****157 páginas****Código: 741.6 MUR**

Obra perteneciente a la serie The Electronic Workshop, muestra la relación entre la tecnología y la creatividad. Se analizan 15 casos presentando trabajos de los diseñadores más innovadores. Con sus reflexiones y observaciones nos ilustran sobre el proceso creativo visto desde dentro y enmarcado en una época dominada por el diseño por ordenador. Varios proyectos reales de diseño gráfico, desde creaciones para la imprenta hasta trabajos multimedia, dan lugar a estudios detallados que cubren todas las etapas, desde la idea original hasta el retoque del diseño, desde el informe inicial hasta la solución definitiva. Se examinan esas decisiones que convierten a un diseñador competente en uno realmente creativo.

Diseño de Empaque**Autor: Morgan, Conway Lloyd****Rotovisión.****Código: 745.2 MOR**

Un buen diseño de packaging es la mejor publicidad para un producto y es una parte clave del éxito de ventas. En este libro, el autor propone diferentes ejemplos, ubicados en distintos campos y con una amplia gama de materiales.

Se analiza por qué la cuestión del diseño de packaging es tan importante, el desarrollo del proceso y la promoción de los productos.

Puede encontrarse, además, una ficha técnica o informe de diseño modelo, para seguir adecuadamente, todos los pasos de un diseño de packaging. Se ofrecen más de 50 diseños de todo el mundo, desde juguetes para niños, lámparas de alta tecnología hasta artículos de tocador o productos de limpieza para vehículos.

En cada caso, se analizan los elementos del diseño mostrando desde la planeación hasta la ejecución de los mismos.

Puede observarse la infinita variedad de materiales aplicados: cartón, papel, vidrio, estaño, plástico, celofán, etc

Design Culture Now

Autor: Albretch, Donald- Lupton, Ellen- Skov Holt, Steven
Publicación de Cooper-Hewitt, el National Design Museum y la Smithsonian Institution.
216 páginas

Presenta obras de avanzada en arquitectura de paisaje, diseño del espacio, moda, tipografía, objetos de diseño y nuevos medios realizadas por diseñadores particulares y pequeñas empresas, además de grandes firmas y corporaciones. Se reúnen disciplinas como arquitectura, diseño gráfico, diseño de productos y prácticas vinculadas a estas disciplinas que han de definir el siglo XXI.

Designing Identity, Graphic Design as a Business Strategy

Autor: English, Marc
Rockport Publishers. Gloucester, Massachusetts.
Código: 741.6 ENG

Designing Identity muestra excelentes creaciones de identidad visual y rediseños varios que colaboran en la definición de una compañía y sus comunicaciones.

Proyectos de todo tipo correspondientes a diferentes empresas como Tazo Teas, Burton Snowboards, Kansas City, Digital Equipment Corporation continúan la línea filosófica de Paul Rand, creador de la identidad de IBM.

En una empresa de comunicaciones, la imagen es el rey", escribía, "la esencia de la imagen, el logo, es la joya de la corona. Aquí está lo que el logo es y hace, es la bandera, la firma, el escudo, el logo no vende (directamente) sino que identifica".

El Diseño Gráfico no puede hacer bueno un producto malo, pero ciertamente puede ayudar a que un producto sea reconocible.

"Excelente fotografía, datos del cliente y del Estudio de Diseño hacen de este libro una herramienta fundamental.

Digital Design.

The new computer graphics.
Rockport Publishers.
Gloucester, 1997, Massachusetts.
160 páginas.
Código: 741.6 DIG

El Diseño Digital ha expandido en los últimos años el mundo del Diseño Gráfico.

Los diferentes softwares han permitido la representación gráfica de manera innovadora.

En este libro se podrá observar la variedad de proyectos presentados, packagings, brochures, arte, folletería en general, identidad corporativa y material de promoción pertenecientes a diseñadores renombrados a nivel internacional.

En estas páginas se encuentra toda la información necesaria para saber cómo se desarrolla un diseño digital, desde el hardware utilizado hasta el software aplicado y las necesidades del cliente.

La computadora es una herramienta, se utiliza para optimizar recursos, simplifica procesos y permite crear con otras posibilidades. Ha revolucionado el mundo del diseño y con la reciente proliferación de la multimedia ha generado cambios radicales a nivel industrial. La interacción entre los diferentes softwares introduce al diseñador en un nuevo campo, en un nuevo lenguaje aunque debe tenerse en cuenta que el uso de lo digital no es garantía de que el producto creado sea el producto utilizado posteriormente.

Eduardo Pla en el Museo de Bellas Artes.

Autores: Pla, Eduardo
Buenos Aires, 2000
Catálogo correspondiente a la Muestra Eduardo Pla: Arte Digital
94 páginas y CD
Noviembre, 2000

Cerca de 180 obras digitalizadas entre las que se encuentran animaciones, arte aplicado, arte digital e instalaciones. El artista festeja sus 15 años con el arte operando desde la producción de imágenes aplicando el video y el arte digital. El vínculo entre arte y tecnología también ha promovido replanteos en torno al concepto de arte y Eduardo Pla trabajó en este campo ilimitado, casi infinito del arte tecnológico asistido por el video y la computadora generando sus obras virtuales, o mejor dicho su mundo virtual.

Emigre: Graphic Design into the digital realm.
Autores: Vanderlands Rudy- Licko Zuzana- Gray Mary E.
New York, Van Nostrand Reinhold, 1993. 96 páginas.
Código: 686.22 VAN

Cuando la computadora Macintosh fue introducida al mercado de los diseñadores gráficos en 1984 algunos la amaron y otros la odiaron. Ella representaba el futuro promoviéndose de este modo el diseño por computadora. Macintosh obtuvo muchos seguidores que apreciaron su mecanismo y se intriguaron cada vez más por las posibilidades gráficas que ella ofrecía.

En este libro, Vanderlands y Licko redefinieron sus propias ideologías instando al uso de la computadora, así lo demuestran a través del diseño tipográfico, el diseño gráfico y la publicidad.

Graphic Design Inspirations & Innovations
Autor: Martin, Diana- Haller, Lynn
144 páginas

Los casos estudiados en este libro ilustran lo mejor del diseño realizado en las peores condiciones de trabajo. Contiene los trabajos de 39 estudios de diseño y cuenta con 97 historias de entrecasa, de cómo fueron hechos. Se presentan variantes de último momento en el diseño, desacuerdos con el impresor, fotografías cuya resolución no era la prometida y otros desastres cotidianos que ponen a prueba la inventiva y la paciencia de los diseñadores.

Graphis Web Design now: an international survey of Web design.
Autor: Coupland, Ken
New York, Graphis U.S.,1997
218 páginas
Código: 741.6 GRA

Se introduce el concepto de diagrama como comunicación presentando diversos diseños: diagramas estadísticos, comparativos, secuenciales, organizadores, diagramas que representan funciones técnicas, cartográficos, planos arquitectónicos, científicos, ilustrados, mapas, etc.

Layout
Autor: Rutter Kaye, Joyce
96 páginas

Este ejemplar forma parte de una serie dedicada al diseño gráfico orientada a la divulgación de técnicas específicas, desde las primitivas hasta las más elaboradas. El libro presenta un total de un centenar de proyectos, ilustrados y creados por profesionales del diseño internacional.

Nofrontiere. In the place of Coincidence
Nofrontiere Publication
112 páginas

Un nuevo y atractivo caleidoscopio del pensamiento provocativo y las obras producidas por el más aclamado estudio de diseño multimedial de Europa.

Las obras presentadas incluyen el proyecto completo de la versión multimedial del Jewish Museum of Viena, BMW, Deutsche Bank, Umdash y Unisys.

The best Seasonal Promotions
Autor: Evans Poppy
North Light Books, Cincinnati, Ohio, 1997. 144 páginas
Código: 741.6 EVA

Este extraordinario libro presenta diversos elementos utilizados como material de promoción, desde las tradicionales tarjetas de salutación hasta regalos de todo tipo.

En sus páginas podrán encontrarse, a su vez, múltiples opciones de folletos, papel ornamentado, remeras y packagings que buscan con un atractivo diseño atraer a diferentes públicos.

El material promocional propuesto se destaca con impecables fotografías y comentarios alusivos a la fecha para la que fueron diseñados (Navidad, Año Nuevo, cumpleaños, vacaciones, nacimientos, etc.)

The best Direct Response Design
Rockport Publishers.
Gloucester, Massachusetts.
Código: 741.6 BES

En estos últimos años el correo directo o mailing ha prosperado notablemente. Es muy fácil desarrollar y enviar un buen mailing pero extremadamente difícil tener respuesta.

En este libro pueden encontrarse todo tipo de piezas promocionales a nivel corpóreo de una compañía o business and business mailings, además de piezas marketineras correspondientes a la promoción de productos y servicios y eventos de distintos tipos.

Conviven también algunas pocas Websites con ejemplos de mailings electrónicos.

Diseñadores de múltiples áreas y estudiantes de las carreras de Diseño Gráfico, Imagen y Sonido y Lic. en Publicidad tienen en este libro una inagotable fuente de inspiración para sus propios proyectos.

Typology. Type design from the victorian era to the digital age

Autores: Heller, Steven – Fili, Louise. Chronicle Books, San Francisco, 1999

196 páginas.

Código: 686.22 HEL

Presenta diversos diseños a través de la historia partiendo con ejemplos de la época victoriana hasta finalizar en la era del diseño digitalizado. No sólo muestra la evolución del estilo de diseño de cada época sino que, además, presenta el desarrollo de la tecnología.

Arte Digital: Diseño en la Web

In your face too

Autor: Donnelly, Daniel

160 páginas y CD

La obra presenta más de 1500 reproducciones de imágenes de pantalla de los creativos gráficos de interfaces para diseños web, CD Roms, DVDs y quioscos interactivos. La colección reúne los proyectos interactivos creados por firmas de diseño líderes y diseñadores particulares que se desempeñan en el campo de la educación, el entretenimiento y los ambientes corporativos. Cada página presenta diseños únicos y estéticamente logrados, acompañados por comentarios que detallan cada elemento, la estructura de navegación y el proceso empleado para la producción de cada interfase.

Incluye un completo índice de firmas de diseño interactivo y diseñadores, recursos creativos, glosario y un CD Rom con links directos a los sitios presentados.

Reload Browser 2.0. The Internet Design Project

144 páginas

Este texto presenta una búsqueda orientada a la obtención de un nuevo lenguaje visual para la red, con un objetivo claro, que no esté atado a los modelos básicos de impresión y video. Se pasa revista a cincuenta de los más innovadores websites del mundo, con ilustraciones y explicaciones.

Arte Digital : Fotografía

Fotodiseño

Autor: Carson, David- Meggs, Philip B.

190 páginas

Es una recopilación de fotografías que el Director de Arte y Diseñador Gráfico David Carson ha ido tomando en estos últimos 5 años. Las fotografías y diseños se acompañan de textos y comentarios del escritor Philip B. Meggs.

Todo sobre estudio fotográfico digital
Barcelonna, Marcombo, 1998.
334 páginas.
Código: 741.TOD

Desde la conexión de la cámara digital hasta su uso profesional, desde aprender a retocar y restaurar fotografías hasta crear un álbum de fotos digital son los datos que se encuentran en este libro. El ABC de la fotografía digital, sus trucos y consejos permitirán obtener imágenes sorprendentes. Además contiene las normas de uso de la cámara digital y del escáner, cómo conseguir luz para la fotografía a realizar, cómo imprimir, qué tipo de resolución es la adecuada, cuál es el mejor formato de archivo y cómo darle a la Web una mejor presentación.

Arte Digital: Tecnología y Producción

Arte & Preimpresión digital
Buenos Aires: Producción gráfica ediciones,2000
Autor: Santarsiero, Hugo M.
686 SAN

La obra presenta múltiples temas, desde los antecedentes históricos de los sistemas de impresión, la composición de textos y originales de arte hasta las últimas novedades dentro del campo digital y la impresión digital.

Maed @ Media
Autor: Maeda, John
Thames & Hudson

Maeda ha logrado identificar la infinidad de formas en que los impulsos humanos más creativos pueden ser captados por las tecnologías de avanzada. El resultado es un lenguaje gráfico exquisito que se sitúa entre la abstracción y la artesanía. Este volumen presenta el cuerpo completo de su obra experimental y de descubrimiento en los últimos 10 años. Este libro, con sus más de mil reproducciones, está destinado a convertirse en piedra angular de la cultura visual del siglo XXI.

Arte Digital: Tipografía digitalizada

Digital fonts
Autor: Pedersen, Martin B.
224 páginas

La obra es parte integrante de la primera colección internacional de tipografía digital. En tal carácter configura un nuevo concepto desarrollado por los diseñadores contemporáneos, evolución que marca un cambio de las reglas clásicas de la tipografía. Aquí se describe el propósito de las fuentes y ejemplos para utilizarlas de manera de configurar un ejemplar didáctico y dinámico.

Fun with fonts
Autor: Carter, David E.
176 páginas

Esta obra es la única íntegramente dedicada a las fuentes tipográficas. Compuesto en un diseño y formato divertido de leer, contiene más de 170 tipografías, todas ellas presentadas en una página diseñada especialmente para cada una de las fuentes. Lo más destacable de la presentación es que cada una viene con una fuente de referencia para que se pueda adquirir y utilizar al momento de encarar un trabajo profesional o de ensayar los propios diseños.

Type Hot Designers Make Cool Fonts
Autor: Haley, Allan
144 páginas

Explora los aspectos del diseño tipográfico a través de palabras, inspiraciones, bocetos y trabajos terminados de los propios diseñadores. Muestra cómo algunos de los mejores diseñadores piensan y trabajan, y la evolución de sus diseños desde la primera idea hasta el dibujo de la fuente completa. Además de sus consejos y secretos, también se encontrará una interesante discusión acerca de la mejor manera de llegar a lograr un diseño atractivo y funcional en un mercado que ya cuenta con más de 20.000 muestras alrededor del mundo.

• Artículos

2001

Arte Digital en grande

Revista Signs of the times & Screen Printing en español, Sección Popurri, n° 2, Volumen 5, Marzo/Abril, 2001, Buenos Aires, Argentina, página 16.

«Diseño de vida en el siglo XXI» forma parte de la exhibición Vivir en peligro, en el UCLA Hammer Museum. Esta muestra creada por estudiantes de la Facultad de Arquitectura y Diseño Urbano de la Universidad de Los Angeles, California, exhibe modelos de proyectos sobre sus diseños de vida y vivienda del siglo XXI. Se utilizó una impresora fotorealística a chorro de tinta realizando impresiones en vinilo de 3 x 6 m y de 9,15 x 11,59 m de altura en dos piezas de 400 gr. c/u.

Cahill, Vincent, 2001

El progreso se entreteje en la impresión textil digital

Revista Signs of the times & Screen Printing en español, Sección Popurri, n° 2, Volumen 5, Marzo/Abril, 2001, Buenos Aires, Argentina, página 22 a 34.

En la actualidad, un creciente porcentaje de impresión textil se está realizando ahora en formato digital. Los grandes fabricantes de equipos de serigrafía por rollos están comprometidos a desarrollar equipos para impresión digital adaptándose a las aplicaciones textiles. La demanda existe aunque los equipos no siempre han estado para enfrentar el desafío de satisfacerla. Las tecnologías de impresión digital han impactado en la impresión textil: chorro de tinta, transferencia térmica, impresión electrostática y electrofotografía que son las copias a color por láser. Se utilizan además técnicas de tramado y tejido de punto controladas digitalmente. Los impresores de prendas de vestir utilizan Illustrator de Adobe, Photoshop, QuarkXPress y Corel Draw y los impresores de gran formato confían en el software Onyx, Scanvec-Amiable y SignLab.

Además se están produciendo telas tratadas y revestidas para aplicaciones de impresión digital incluyendo aquellas para imprimir imágenes por sublimación de tintura electrostática para aplicaciones en prendas de vestir, pancartas y banderas.

Tsioulis, Verónica, 2001

Ventanas Digitales para el mercado de las artes gráficas

Revista Signs of the times & Screen Printing en español, Sección Popurri, n° 1, Volumen 5, Enero/Febrero, 2001, Buenos Aires, Argentina, página 16.

Magicipressions, grupo de empresas mexicanas, ofrece diversos servicios por medio de innovadoras ventanas digitales. Este grupo de empresas cuenta con los medios para realizar una gran variedad de proyectos, desde una tarjeta de presentación personal hasta un letrero espectacular. Opera con diversas tecnologías diseñando para la mejor calidad, velocidad de impresión y uniformidad del color sin necesidad de utilizar procesador de imágenes de trama. A través de sus ventanas digitales, permite el acceso a estos servicios sin importar el lugar de donde provenga la información. Así, los usuarios tienen la ventaja de poder ofrecer a sus clientes impresiones con tecnología de avanzada, a precios competitivos, sin tener que invertir en equipos costosos.

López, Lucas, 2000

El incansable “chico computadora”

Revista Tipográfica, Sección Contexto Visual, n° 45, Año XIV, Buenos Aires, Argentina, página 45

John Maeda, diseñador gráfico y Graduado en Ciencias de la Computación sostiene en este artículo que “ el mundo digital es en extremo fluido” ya que siempre le ha obsesionado la belleza de las computadoras , sus códigos y se divertía enseñando nuevas maneras de pintar con números y tramas.

El estudio de Maeda está compuesto por él y su esposa y juntos intentan desafiar los límites del impreso tradicional y el diseño digital con el objetivo de realizar pequeños proyectos para corporaciones y empresas.

Abramovich Alejandro, 2000

MTV

Revista Tipográfica, n° 45, Año XIV, Buenos Aires, Argentina, páginas 28 a 33

En 1981 nace MTV, el mítico canal norteamericano por cable destinado a la audiencia joven, para representar la música pop por televisión.

Alejandro Abramovich, Diseñador Gráfico es el encargado de la imagen de MTV ayudándose de la tecnología digitalizada. Trabaja con el logo como ícono del pop art, con colores estridentes y saturados, introduce pantallas con gran movimiento incorporando imágenes por computadora. El uso de la tecnología le ha permitido desarrollar animaciones con múltiples recursos para aplicar. Incorpora el audio como complemento del lenguaje de la animación. El nuevo rediseño que realizó MTV Latinoamérica no está sujeto a ninguna ley, siempre trabaja sobre lo nuevo proyectándose hacia lo que vendrá, imponiendo la tendencia.

Editorial, 2000

«Solex»

Revista Tipográfica, Sección Informa, n° 44, Año XIV, Buenos Aires, Argentina, página 47

La familia tipográfica Solex ya está disponible en formatos Macintosh o Windows. Presenta curvaturas angostas y casi trapezoidales, delgados trazos internos y pronunciados lazos que le confieren un estilo propio en la puesta en página.

Ramos, Pablo, 2000

«Tecnología y Diseñadores»

Revista Tipográfica, Sección Contexto Visual, n° 46, Año XIV, Buenos Aires, Argentina, páginas 4 y 5

Darle importancia a la tecnología nos ayudará a transitar un mercado muy competitivo, donde el diseño solo no cuenta. Debemos decir que el Diseño en Internet está condicionado por su lenguaje. Las herramientas que se utilizan actualmente para diseñar en Internet le permiten al diseñador focalizar en la pieza.

Personalización, planificación y estrategia son las herramientas a la hora de planear sitios, por lo tanto es evidente la necesidad de una actualización constante acerca de programas, tecnologías, capacitación, equipos e ideas.

Molinari, Mariano, 2000

«Fotografía digital de alta calidad»

House Organ Saveas, Sección Fotografía Digital, n° 17, Octubre 2000, Buenos Aires, Argentina, páginas 12 y 13

El autor, en este artículo explica las ventajas de la fotografía digital en relación a la fotografía tradicional explicando procesos de escaneado, retoque fotográfico, calibración del color y alternativas de la fotografía digital.

Molinari, Mariano, 2000

«Fotografía digital, la relación entre el diseñador gráfico y el fotógrafo digital»

House Organ Saveas, Sección Fotografía Digital, n° 18, Noviembre 2000, Buenos Aires, Argentina, páginas 12 y 13

Las relaciones de trabajo dentro de la industria de la pre-impresión y la impresión están sufriendo una revolución generando así una unidad entre el diseñador y el fotógrafo digital. Durante la realización de las tomas, es preferible que el diseñador esté presente ya que puede observar las cosas desde su punto de vista, además de potenciar la sinergia del trabajo, en este caso las energías creativas de ambos no sólo se suman sino que se multiplican.

Molinari, Mariano, 2000

«Fotografía digital, secretos para trabajar con colores verdaderos»

House Organ Saveas, Sección Fotografía Digital, n° 19, Diciembre 2000, Buenos Aires, Argentina, páginas 16 y 17

El autor en esta nota expone los usos del scanner y de los sistemas color RGB y CMYK explicando las ventajas del diseñador gráfico al trabajar con un fotógrafo digital. Se plantean los procesos de pre y post producción de la foto definiendo algunos secretos prácticos aplicables a la calibración del monitor y del sistema.

Mrad, Javier- Picco, Florencia- Vallejos, Fernando, 1999
Imagen de TV (Segunda Parte)
Revista Tipográfica, n° 42, Año XIII, Buenos Aires, Argentina, páginas 35 a 40

La identidad corporativa de un canal de TV se construye a partir de una serie de piezas con características y funcionalidades propias, y se diferencia de la imagen de otro tipo de empresa por su soporte y las piezas comunicacionales de aire. Si bien cada camoaña puede tener diferencias, las piezas de aire pueden dividirse en charts institucionales, promo y gráfica básica, separadores y gráfica en programas propios.

La mayoría de estas piezas están diseñadas con animaciones, efectos especiales realizados por distintos diseñadores y animadores explorando la idea de que todo el espacio muerto de la tanda es aprovechable para la imagen del canal.

Nota de la redacción, 1999

«La tipografía de Neufville Digital»

Revista Tipográfica, Sección Contexto Visual, n° 42, Año XIII, Buenos Aires, Argentina, página 4

Neufville Digital es una nueva fundición de tipos digitales de origen español con tecnología holandesa.

Esta familia, creada por Paul Renner en los años '20, fue el tipo fundido en plomo más vendido y se convirtió en uno de los primeros en ser digitalizados para la edición electrónica en los años '80.

Como en ese momento se le restó importancia a los aspectos estéticos, Neufville Digital, acometió la redigitalización del alfabeto teniendo en cuenta su estética y su resolución al crear primero para True Type, para luego transformarlas a Post Script.

Fernández Silvia, 1999

«Sydney Design '99, el eje Pacífico»

Revista Tipográfica, Sección Contexto Visual, n° 42, Año XIII, Buenos Aires, Argentina, página 1

El Congreso Sydney Design, se desarrolló en Sydney, Australia, en el Centro de Convenciones y Exposiciones ubicado en Darling Harbour, los días 27, 28 y 29 de septiembre de 1999. Asistieron mil ochocientos delegados locales, europeos, asiáticos, de Canadá, Estados Unidos, Africa y Latinoamérica.

Se destacó la importancia del diseño en la relación entre gobierno, la ciudad y sus habitantes.

Chuck Geschke, de Adobe System, confirmó la importancia de los sistemas tecnológicos en la producción de diseño, Lella y Massimo Vignelli basaron su discurso en la identidad y la diversidad, Marcello Minale expuso en relación con el tema «cerebro vs. computadora».

Además se dedicó una jornada al diseño para las Olimpiadas de Sydney.

De este modo se han reconocido perfiles de identidad, intereses y posiciones de diseñadores gráficos provenientes de los más diversos lugares.

Revista Tpg, Tipográfica

Viamonte 454, 6ª 12, tel.: 011-4311-1568.

E-mail: info@tipografía.com

Revista Signs of the Times & Screen Printing en español.

407 Gilbert Avenue, Cincinnati, OH 45202, USA.

Fax: (513) 421-6110 ó (513) 421-5144.

Argentina: MAREMAR SRL, Apartado especial N° 2, CP 1435, Capital Federal.

Revista Saveas

Rondeau 1623 CP 1130, Ciudad de Buenos Aires, tel.: 4304-4530

E-mail: ventas@saveas.com.ar

• Sitios Web

Galería virtual de Molinari

House Organ Saveas, Sección Logfile, n° 16, Septiembre 2000, Buenos Aires, Argentina, página 4

www.molinarifoto.com.ar

Página de Molinari Fotografía Publicitaria, contiene galería de fotos con buena variedad de sesiones publicitarias, el backstage de las producciones realizadas en estudio, incluye explicaciones acerca de la fotografía digital y una lista de links destinados a sitios de la especialidad.

• Agenda 2001

MARZO

> 22 al 24

International Sign Expo 2001

Feria Internacional de la industria de la rotulación e impresión digital. Las Vegas Convention Center, Las Vegas, Nevada.

Contacto: International Sign Association (ISA), Alexandria, Virginia, tel.: +1 (703) 836-4012, fax: +1 (703) 836-8353

E-mail: virginia@signs.

Web: www.signs.org.

> 23

Eduardo Pla, mural

Centro General San Martín, Sarmiento 1551. Inauguración de la muestra, 17 hs.

ABRIL

> 4 al 7

DPI 2001: A digital odyssey

Conferencia y exhibición anual para la industria gráfica y de impresión digital.

AmericasMart, Atlanta, Georgia.

Contacto: Digital Printing & Imagin Association, Fairfax, Virginia, tel.: +1 (703) 385-1339, fax: +1 (703) 359-1336.

E-mail: dpi@org.

Web: www.dpi.org.

MAYO

> 2 al 4

Reprografia 2001

Exhibición para la industria de la imagen digital de gran formato y reprográfica. Minneapolis Convention Center, Minnesota.

Contacto: International Reprographics Association (IrgA), Oak Brooks, Illinois, tel.: +1 (630) 571-4685, fax.: +1 (630) 571-4731.

Web: www.irga.com

JUNIO

> 5 al 8

Screenprint 2001

Exhibición para las artes gráficas, serigrafía industrial, letreros, impresión digital y tampografía. National Exhibition Centre, Birmingham, Inglaterra.

Contacto: Malcom Sheppard, Batiste Exhibitions & Promotions Ltd., Londres, Inglaterra, tel.: +44 (20) 8340-3291, fax.: +44 (20) 8763-8914.

E-mail: screenprint2001@batiste.co.uk.

• Agenda 2000

AGOSTO

>26 al 27

Muestra Euroamericana de Video y Arte Digital

Centro Cultural Ricardo Rojas. Corrientes 2038

SEPTIEMBRE

> 26 y 27

Segunda Muestra de Artes Digitales Rosario Digital 2000.

Complejo Cultural de la Cooperación, Urquiza 1539, Rosario, Santa Fe. Tel: 03414372824.

E-mail: rosariodigital@citynet.net.ar

OCTUBRE

>16 al 17

Crash Test Dummies: el año 2000. Icograda para estudiantes

The Business Design Centre, Londres.

E-mail: icograda.foundation@icograda.org

> 18 al 21

Bienal Internacional de Diseño Gráfico: Diseño, cultura y sociedad

Montreal, Canadá. Tel: 41852529800

<http://www.sdgq.qc.ca>

> 24 al 27

Congreso Icograda del Milenio Oullim 2000. Seúl

Coex, Seúl, Corea. Tel: 8227082170.

E-mail: oullim@kidp.or.kr. <http://www.oullim.org>

> 28

Bienal de Montreal 2000: artes visuales, electrónicas, arquitectura

Centro Internacional de Arte Contemporáneo de Montreal, 1650 Berri Street, Montreal, Quebec, Canadá.

<http://www.ciac.ca>

NOVIEMBRE

> 10 al 12

Arte y tecnologías digitales: nuevos lenguajes.

La Secretaría de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires organiza FLASH 2K, expo competencia de Arte Digital, Centro Cultural General San Martín, Sarmiento 1551.

El evento aspira a difundir entre el público en general, las obras de jóvenes artistas digitales nacionales y algunas expresiones internacionales. Los artistas asistirán físicamente, pudiendo concurrir con sus computadoras o con la obra en soporte digital, en tanto que otros participarán vía Internet.

> 25 a 26

Ciclo de Artes Electrónica: envío video argentino para Cuba y enciclopedia

Curadores: Graciela Taquini y Rodrigo Alonso. Museo de Arte Moderno (Mamba)

San Juan 350, tel.: 4361-1121

> Hasta el 30 de Noviembre

Arte Digital: Eduardo Pla.

Cerca de 180 obras digitalizadas entre las que se encuentran animaciones, arte aplicado, arte digital e instalaciones. El artista festeja sus 15 años con el arte.

Museo Nacional de Bellas Artes, Avda. Libertador 1473, Capital. Horario: 12,30 a 19,30 hs.

> 28 de Noviembre al 1 de Diciembre

Conferencia Diseñando Ambientes Digitales

Nueva York, Estados Unidos. <http://www.cpsr.org/conferences/pdc2000>

DICIEMBRE

> 7 al 10 de Diciembre

Décimo Simposio Internacional de Arte electrónico París, Francia

E-mail: isea2000@art3000.com <http://www.art3000.com> - <http://www.isea.qc.ca>

Publicaciones

- 1. Cuaderno1: Proyectos en el Aula**
 - Las medianas empresas como fuentes de trabajo potencial para las Relaciones Públicas
Proyecto realizado por Lorenzo A. Blanco
 - Influencia de Internet en el ámbito de las Relaciones Públicas.
Proyecto realizado por Silvia E. Bordoy
Septiembre 2000. Tirada: 500 ejemplares.

- 2. Reseñas Bibliográficas**

Susana González, coordinación.
Febrero 2001. Anillado para consulta.

- 3. Creadores de Imágenes 2000 / I**

Entrevista a profesionales del Diseño

 - Diseñadores de Imagen y Sonido

Carlos Morán, coordinación.
Abril 2001. Anillado para consulta.

- 4. Creadores de Imágenes 2000 / II**

Entrevista a profesionales del Diseño

 - Diseñadores Gráficos
 - Diseñadores Textil y de Indumentaria

Carlos Morán, coordinación.
Abril 2001. Anillado para consulta.

- 5. Cuaderno 2: Proyectos en el Aula**
 - Del cuerpo máquina a las máquinas del cuerpo.
Proyecto realizado por Débora Irina Belmes.
 - Televisión informativa y de ficción en la construcción del sentido común en la vida cotidiana.
Proyecto realizado por Sergio Guidalevich.
 - El grupo como recurso pedagógico
Proyecto realizado por Osvaldo Nupieri
 - Miseria de la Teoría.
Proyecto realizado por Gustavo Valdés de León.
Mayo 2001. Tirada: 500 ejemplares.

- 6. Cuaderno 3: Proyectos en el Aula**
 - Arte digital e interactividad
Proyecto de Investigación realizado por Fernando Luis Rolando
Mayo 2001. Tirada: 500 ejemplares.

UP | **Universidad de Palermo**
Facultad de Diseño y Comunicación

Mario Bravo 1050. C 1175 ABT. Buenos Aires. Argentina.
Tel. 4 964 4500 e-mail: fdyc@palermo.edu.ar