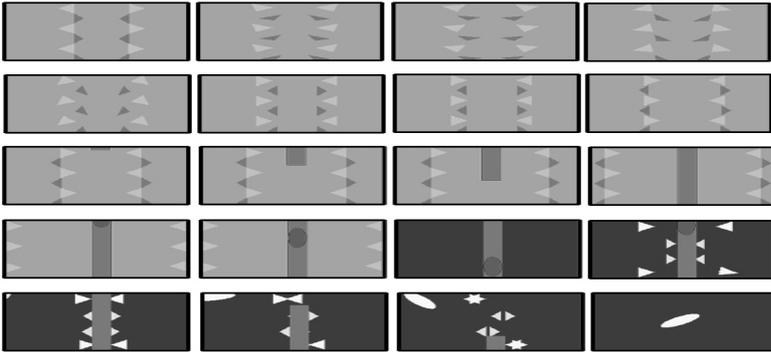


COLOR, FORMA Y CINÉTICA

SECUENCIA DE ANIMACION



Abstract

"Color, Shape and Movement" is a course for Architecture, Design and Arts students of the Universidad Finis Terrae.

The course is developed as a computer based experimentation laboratory whose objective is to give the students a perception of color and shape in a dynamic environment, with movement, direction and speed, in a search of a different perspective from those given in the traditional colour courses.

This means of expression confirms the computer as another form of creative and artistic language.

Presentacion:

Color, Forma y Cinética es el nombre de un curso para estudiantes de Arquitectura, Diseño y Arte, impartido en la Universidad Finis Terrae.

El curso se plantea como un laboratorio de experimentación cuyo objetivo es desarrollar la percepción del color (sus acciones e interacciones) y de las formas contenedoras de color (determinantes o determinadas). Esta materia es tradicional en la enseñanza del uso, aplicación e interacción del color, sin embargo, el aporte está fundamentado en la inquietud que surge cuando verificamos que estos cursos (generalmente basados en el legado de Josef Albers en la Bauhaus) suponen siempre un medio estático. Este laboratorio propone un medio dinámico.

La incorporación de cinética en composiciones creativas, se convierte en una posibilidad accesible y manejable gracias a los avances de la computación,

especialmente en el área creativa, y con software que permiten el manejo de ilustraciones en animaciones definidas por el usuario.

Se pretende que el alumno experimente el color y las formas contenedoras de color desde una perspectiva diferente, dinámica, con dirección y velocidad, para finalmente obtener sus propias conclusiones o simplemente poner los sentidos en alerta para estos aspectos en el manejo de forma y color.

La metodología del curso está basada en el planteamiento de la experimentación, por lo que cada clase se hace una pequeña introducción respecto a percepción de color y a diferentes conceptos que serán las directrices de sus composiciones y se les pide a los alumnos un ejercicio específico que deberán resolver en el tiempo que dura la sesión.

Los resultados han sido muy interesantes y los alumnos se sienten muy esti-

Sol Guillon M.

Universidad Finis Terrae
Santiago,
Chile
sguillon@finisterrae.cl

mulados a esta nueva forma de ejercitar el ojo, a pesar de tener que trabajar bajo la presión del tiempo, requisito importante ya que les obliga a tomar determinaciones rápidas e intuitivas.

Al final de cada sesión los trabajos son enviados vía red al computador del profesor, desde donde son proyectados y comentados por todos los alumnos. En la medida en que se logran los objetivos propuestos, los trabajos son mejor evaluados.

Gracias a la tecnología es también posible incorporar, en una segunda etapa, sonido a la animación, y así enfatizar los conceptos que se han pedido representar, como también, finalmente incorporar también la interactividad, obteniendo distintas alternativas en el desarrollo del ejercicio.

Se confirma este medio de expresión (el medio computacional), como otra forma de creación y expresión de lenguaje ar-

tístico, pero enfatizándolo como una herramienta, “un medio y no un fin”.

Contenidos del Curso:

Se inicia el curso introduciendo a los alumnos en el software que se usará en todo el semestre (Director).

Clase a clase se inicia con una pequeña introducción al tema a componer exponiendo definiciones sobre percepción de color de diferentes autores, y se plantea un ejercicio a desarrollar durante la sesión.

En una primera etapa se trabaja con blanco y negro, punto y línea, luego con figuras geométricas básicas y colores primarios, aquí se hace una revisión de lo que son las nomenclaturas de color traducidas al medio digital (RGB, HLS, CMYB, etc.)

Los conceptos directrices en el desarrollo de los ejercicios también son previamente definidos: Traslación, rotación, reflexión y dilatación, como también gravedad, contraste, ritmo y centro de interés, además de los efectos de transparencia y cambios de velocidad en el movimiento (aceleración y desaceleración).

En la etapa final del curso se entrega libertad al alumno para la elección de colores y formas en su composición, como también en el ritmo y la velocidad del movimiento, pidiendo como resultado una obra cinética (dentro del ámbito de experimentación lúdica), pero buscando la entrega de un mensaje claramente perceptible. En esta etapa se podrá experimentar con otros ingredientes como la interactividad y el sonido.

Observaciones del Profesor:

En el ámbito del Diseño es cada vez más frecuente que los profesionales deban desarrollar proyectos en que multimedia e interactividad estén involucrados, conceptos muy asociados a la computación y es interesante lo que sucede en esta experiencia ya que deben trabajar con conceptos más bien abstractos en vez de encargos específicos (páginas web,

presentaciones, etc.), y precisamente por ser abstractos es que permiten un desarrollo más libre sin prejuicios y por lo tanto aplicables en el desarrollo de proyectos en un sentido más amplio.

Los alumnos de Arte son, tal vez, los más cómodos en este manejo abstracto de los conceptos, y pudiera haber una asociación con los principios del arte cinético o también con el arte óptico, sin embargo el hecho de manejar el movimiento y no sólo simularlo, en una forma tan simple y amigable los motiva y los introduce en un una nueva opción para desarrollar sus creaciones o investigaciones.

Por último, los alumnos de Arquitectura resultan ser una agradable sorpresa, ya que logran resultados muy diferentes, pero a la vez muy interesantes. Acostumbrados al manejo de volúmenes y de la tridimensionalidad, llevan este concepto espacial al uso del movimiento y a la distribución de formas en el espacio de manera muy ordenada y con lógica más bien estructurista, pero no por eso menos valiosa. Por el contrario, son un gran aporte en la diversidad de resultados.

El trabajar con las tres disciplinas en conjunto, Arquitectura, Diseño y Arte, resulta muy gratificante ya que se confirma en terreno que son carreras con mucha afinidad, y cuya complementación es fundamental.

Bibliografía:

Para la preparación del curso se utilizaron varios textos de donde, incluso se extraen citas textuales, que se exponen en la presentación previa al desarrollo de un ejercicio específico:

Kuppers, Harold; “Fundamentos de la teoría de los colores”, Editorial Gustavo Gilli, Barcelona.

Kandinsky, Wassily; “Cursos de la Bauhaus”, Alianza Editorial, Madrid.

Russel, Dale; “El libro del color (blanco y negro - rojo – amarillo – azul)”, Editorial

Gustavo Gilli, Barcelona.

Russel, Dale; “El libro de os colores pastel”, Editorial Gustavo Gilli, Barcelona.

Wong, Wucius; “Principios del diseño en color”, Editorial Gustavo Gilli, Barcelona.

Albers, Josef; “La interacción del color”, Alianza Editorial, Madrid.

Brusatin, M.; “Historia de los colores”, Ediciones Paidós, Barcelona.

Lupton, Ellen y Miller, J. Abbot; “El abc de la Bauhaus y la teoría del Diseño”, Editorial Gustavo Gilli, Barcelona.

Joray, Marcel; “Vasarely 1-2-3-4”, Griffon Neuchatel, Suiza.

