

NOTA DESTACADA LA OVEJA NEGRA —Tim Burton!

strauss

YOUR ATYPICAL MAGAZINE

diseño // arte // entretenimiento // música

EDICIÓN 1 // NÚMERO 1 // ROSARIO // SANTA FE // ARGENTINA // 2013 // MAGAZINE MENSUAL

Staff

DIRECTORA

Verónica Lucia Martin

COLABORADORES

Luciano Martin

Leandro Brizzio

DISEÑO

Verónica Lucia Martin

FOTOGRAFÍAS

Verónica Lucia Martin

EDITA

Verónica Lucia Martin

PUBLICIDAD

verodance@gmail.com

IMPRIME

Imprenta Idas

DEPÓSITO LEGAL

B•3081•2010

Copyright © 2013

índice

ARTE Y DISEÑO	6
<hr/>	
¡Ouch! Que cosa más fea ...	
PERSONAJES	12
<hr/>	
La oveja negra	
ENTRETENIMIENTO	16
<hr/>	
Mundo circo	
URBANO	22
<hr/>	
Y rasguña las piedras	
MÚSICA	24
<hr/>	
De todo un poco, pero de lo bueno	



iOuch!
Que cosa más fea ...

Los nuevos
diseñadores
huyen del
orden

y la corrección
de sus maestros.

caótico
y desprolijo
que les
ha

tocado
vivir.

Para ellos,
diseñar bien
es diseñar para
el mundo.

El
diseño
parece estar
a la búsqueda
de la
imperfección,
repleto
Chazando
a la
neutralidad
funcionalista.

Se
ven
hoy

formas,

letras
y trazos que
subvierten
el orden de lo
correcto, porque
según los

diseñadores
jóvenes

los
humanos
somos
imperfectos
y es

necesario
asumir
esa

imperfección

El diseño se define como el proceso previo de configuración mental, «prefiguración», en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Utilizado habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación y otras disciplinas creativas.

Etimológicamente deriva del término italiano disegno dibujo, designio, signare, signado «lo por venir», el porvenir visión representada gráficamente del futuro, lo hecho es la obra, lo por hacer es el proyecto, el acto de diseñar como prefiguración es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución o las alternativas mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación. El acto intuitivo de diseñar podría llamarse creatividad como acto de creación o innovación si el objeto no existe o se modifica algo existente: inspiración. abstracción, síntesis, ordenación y transformación.

Diseñar requiere principalmente consideraciones funcionales, estéticas y simbólicas. El proceso necesita numerosas fases como:

observación, investigación, análisis, testado, ajustes, modelados (físicos o virtuales mediante programas de diseño informáticos en dos o tres dimensiones), adaptaciones previas a la producción definitiva del objeto industrial, construcción de obras, ingeniería en espacios exteriores o interiores, arquitectura, diseño de interiores, o elementos visuales de comunicación a difundir, transmitir e imprimir sean: diseño gráfico o comunicación visual, diseño de información, tipografía. Además abarca varias disciplinas y oficios conexos, dependiendo del objeto a diseñar y de la participación en el proceso de una o varias personas.

Durante décadas los vínculos entre el diseño y los movimientos de vanguardia se convirtieron en el centro del debate entre investigadores y expertos y alejaron la mirada de otros aspectos más relevantes. El diseño guarda relación con la actividad artística en la medida que emplea un lenguaje similar, que utiliza una sintaxis prestada de las artes plásticas, pero es un fenómeno de naturaleza más compleja y enteramente vinculado a la actividad productiva y al comercio.

Como subrayaba Renato de Fusco, «a diferencia del arte y la arqui-

tectura donde el protagonista son los artefactos, el proceso histórico del diseño no se basa sólo en los proyectistas, porque al menos un peso similar tienen los productores, los vendedores y el mismo público».

Se suele confundir con frecuencia a los diseñadores y a los artistas, aunque únicamente tienen en común la creatividad. El diseñador proyecta el diseño en función de un encargo, y ha de pensar tanto en el cliente como en el usuario final, justificando sus propuestas. A diferencia del artista que es más espontáneo y sus acciones pueden no estar justificadas.

El diseñador

Referente a la profesión (empírica) mediante la praxis profesional o académica de quien diseña, actúa y proyecta objetos funcionales, herramientas ergonómicas, mobiliario, accesorios útiles, vestimenta, espacios físicos o virtuales webs, multimedia, información, señales, mensajes no verbales sígnicos, simbólicos y sistemas, ordena elementos gráficos e imágenes, clasifica tipologías, crea o modifica tipografías. Su campo de actuación tiene relación con la industria, el

comercio y todas las actividades culturales, su perfil y educación puede tener orientación técnica en la ingeniería de procesos industriales o constructivos (arquitectura de interiores), en relación con las disciplinas humanísticas en los campos de actuación de la comunicación audiovisual, las artes gráficas, la publicidad, el mercadeo (marketing) o la gestión de productos, el diseño de los mismos o sus contenedores (packaging) embalajes, etiquetas, envases y en las mismas empresas industriales o comerciales en departamentos de investigación y desarrollo de nuevos productos o comunicación corporativa con el diseñador. La mayor parte del dibujo técnico se realiza hoy con ordenadores o computadoras, ya que es más fácil modificar un dibujo sobre la pantalla que sobre el papel. Las computadoras también hacen más eficientes los procesos de diseño y fabricación. Por ejemplo, si las especificaciones de una pequeña pieza de una máquina se modifican en el ordenador, éste puede calcular cómo afectan los cambios al resto de la máquina antes de proceder a su fabricación.

La banalización actual del diseño

El diseño hoy en día, es un término que en multitud de ocasiones se

La mano
del ilustrador
fue sustituida
por el
trabajo

digital

La
manía
recurrente
de usar
las herra-
mientas
infor-

má-
ticas

más
sofisticadas
para imitar
los más simples
trabajos
manuales.



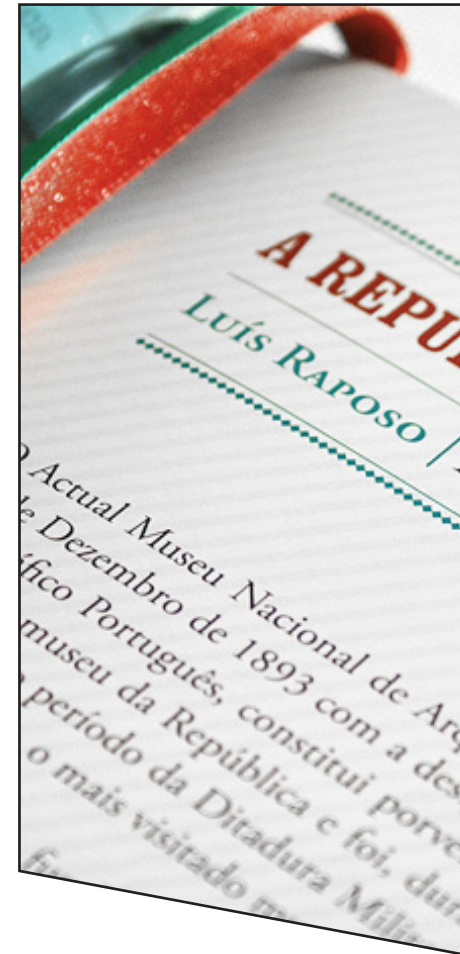
emplea erróneamente. Por un lado se debe a que es un término relativamente nuevo y por otro, y más importante, es la frivolidad con la que se trabajó en los años 80 en nombre del diseño, es decir la superficialidad y la falta de seriedad.

Es por ello que muchas veces la falta de información lleva al empleo del término «diseño» incorrectamente. Ejemplos como: «mucho diseño y poco contenido» son comunes incluso en prensa, televisión, discursos políticos, etcétera. Sin embargo, el buen diseño, se caracteriza por su buena usabilidad y no siempre por su originalidad o estética.

Según el pintor, fotógrafo y crítico de arte *Moholy & Nagy* (1895–1946), el diseño es la organización de materiales y procesos de la forma más productiva, en un sentido económico, con un equilibrado balance de todos los elementos necesarios para cumplir una función. No es una limpieza de la fachada, o una nueva apariencia externa; más bien es la esencia de productos e instituciones grandes e imponentes.

Uno de los grandes cambios que ha sufrido actualmente el diseño, es que los profesionales pueden y deben dirigirse a grupos mucho más pequeños, denominados subculturas altamente definidas. referente a esto se hace interesante mencionar el trabajo de *Jorge Frascara* quien señala la forma en que el diseño se centra en el impacto que causa en la gente, basándose en esta perspectiva: los diseñadores tienen la gran tarea de satisfacer deseos y necesidades a través de su labor.

«La mayoría de la gente piensa que el diseño es una chapa, es una simple decoración. Para mí, nada es más importante en el futuro que el diseño. El diseño es el alma de todo lo creado por el hombre.» *Steve Jobs.*



LA OVEJA NEGRA



Tim Burton, un cineasta capaz de conmover a Edgar Allan Poe y de espantar a Walt Disney. O al



TIM BURTON

MANOS DE TIJERA

Maravilloso y mágico relato (o cuento de hadas para adultos incrédulos...), sobre un chico que cobra vida gracias al sueño del viejo inventor (Home-najeado Vincent Price), que posee enormes tijeras en lugar de manos. Se trata de una formidable joya poética que suma talentos varios: la máscara que suma talentos varios: la música sin igual de Johnny Deep, la música de Danny Elfman, y por sobre todo la vigorosa realización de Tim Burton, con vestuario, decorados, dirección de fotografía, etcétera, como verdadero ejemplo de arte cinematográfico. Una de las imperdibles de siempre. El joven manos de tijera es una película estadounidense de fantasía romántica del año 1990.

No debe haber muchos realizadores en el *Hollywood* de las últimas décadas con un sello visual tan reconocible y personal como el de *Tim Burton*. Este cineasta empezó su carrera en los ochenta trabajando como dibujante para la *Disney* y que fuera despedido de ahí a mediados de esa década cuando se consideró que su estética era demasiado oscura para la compañía. Sin embargo, esta persona que fuera desplazada de una gran empresa se convertiría en un director de *Hollywood* tan exitoso que ya a mediados de los noventa la *Warner* le permitiría en ¡*Marcianos al ataque!* hacer un film anárquico (y uno de las más bellos homenajes a la ciencia ficción de los cincuenta por otro lado) sobre unos marcianos diabólicos y risueños capaces de destruir a cuanta estrella de *Hollywood* tuvieran delante.

Esos marcianos, además, reflejarían

Alguien que sólo puede existir como retazos góticos, románticos y fantásticos, cosidos con fuertes hilos de un gran humor negro.

una de las tendencias más fuertes de *Burton*: su gusto por las criaturas raras, «freaks» que se diferencian por completo de su entorno. A veces, como en *El cadáver de la novia*, estos freaks pueden estar desesperados por adaptarse a su contexto y ser amados. En otros casos, como en *Beetlejuice*, se puede narrar la historia de un fantasma rechazado hasta por el mundo de los muertos que se encuentra orgulloso de su condición de marginal. Y en casos como el de *Willy Wonka* de *Charlie y la Fábrica de chocolate* (todo un himno a las golosinas, no solo a su sabor sino también a la variedad de sus formas y a sus colores múltiples y festivos) se puede plantear un freak que no solo está orgulloso de su condición, sino que además logra que el mundo termine por adaptarse a sus excentricidades.

En cierta medida, *Willy Wonka* puede ser tomado como una imagen del propio *Burton*, una persona que popu-

larizó un imaginario extravagante en el que el mundo de los fantasmas puede ser —como en *Beetlejuice* o *El cadáver de la novia*— más alegre y preferible que el de los vivos y en el que lo monstruoso se glorifica (como sucede en *Sombras tenebrosas*, su última película estrenada aquí, verdadera oda al imaginario terrorífico). Y quizás lo que hizo de su cine algo tan masivo es el enorme cariño que *Burton* tiene por sus freaks. Reflejo de un sentimentalismo particular, sí, pero también lo suficientemente genuino como para que se haya contagiado a

Johnny Depp es el actor fetiche que ofrece las múltiples máscaras de personajes siempre perturbadores.

millones de personas, convirtiendo así a muchas criaturas de apariencia inquietante en algunos de los seres de ficción

más queribles y populares de los últimos tiempos.

Mano a mano con el genial director

El excéntrico director presenta su última obra cinematográfica *Sombras tenebrosas*, una mezcla de comedia, drama y terror que protagoniza *Johnny Depp* en el rol de un vampiro. Desde Londres, *Burton* nos cuenta en exclusiva los detalles de la cinta y revela por qué todavía tiene problemas para ser contratado.

¿Cuándo decidiste hacer *Sombras tenebrosas*? Porque está basado en una novela, y *Tim Burton* y las novelas no van juntos...

Bueno, es una novela que yo veía. No había televisión por cable en ese entonces, por lo que la televisión... (un sonido tenebroso inunda la sala y lo interrumpe. En medio del silencio y el desconcierto, el sonido se hace más claro cuando *Burton* saca de su bolsillo su celular: era el ringtone que indicaba un llamado. Su mujer le pedía que pasara a buscar a los chicos por algún lado. Él le dice que no

puede porque está en medio de una entrevista, e invita a su mujer a saludar a los periodistas. Al finalizar su llamado, agrega: «Nunca nadie me llama, así que el sonido me asustó a mí también»).

No había nada como esta novela. Cuando era chico, volvía con mis amigos corriendo a casa a ver *Sombras*... porque era algo muy extraño, una telenovela gótica que iba a la tarde y que te sumergía en un sueño misterioso. Aquellos que no la vieron, probablemente si la ven ahora dirían que tiene malas actuaciones y gente que se olvida del guión. Si yo tuviera que analizar *Viaje a las estrellas* o *La guerra de las galaxias*, entiendo por qué a la gente le gustó, pero para los fans de *Sombras*... es complicado explicar por qué significó tanto.

Conitnúa en la próxima edición...

revés. Todo depende de cuántos ojos tenga el conejo o con quién toma el té el cadáver de la novia. Paul Auster

LA FUNCIÓN DEBE CONTINUAR

MUNDO CIRCO

Teatro callejero, escuelas de circo, varieté y otras cosas

Se puede decir que el circo es el espectáculo más antiguo del mundo: sus orígenes se remontan 3500 años antes de nuestra era. A las originales acrobacias y malabarismos se incorporaron luego la danza, la música y el humor. La magia resultante acaso explique su larga vida y el poder de seducción unánime que aún ejerce.

Los orígenes del circo se confunden con los del rito y es, sin dudas, el entretenimiento popular por definición, un arte nacido junto a la civilización misma.



Según lo que tengan nuestros bolsillos, podemos disfrutar de variantes que van desde la carpa de lona (o ni siquiera eso) hasta el Cirque du Soleil.

El Circo es un instrumento técnico de alto nivel artístico que permite desarrollar las capacidades humanas más allá de las artes por las artes: como un instrumento de transformación social.

El circo estimula el desarrollo de los niños y jóvenes en general y con particular eficacia en los que se encuentran en situación de riesgo social.

Valoriza las capacidades personales a través del desafío que imponen distintas técnicas circenses junto a la exigencia de disciplina y rigor para conducirlos en este desafío permanente que impone la práctica de circo. En los más vulnerables opera cambiar el riesgo de la calle por el riesgo controlado de una pista de circo y la inmediatez de los resultados los motiva diariamente.

Rescatamos el lenguaje popular que tiene

el circo, tanto en su expresión artística como en su dinámica creativa y de trabajo grupal. Nos inspira profundizar en el circo como arte y valorizar su lenguaje e historia.

El año 2011 para *El Circo del Mundo* – Chile, en adelante CDM, concluyó con todas las áreas activas, implementando sus diversas estrategias de acción. Las actividades más relevantes en este periodo estuvieron en el marco del proyecto bicentenario FONDART 2010: «15 años de nuevo circo en 200 años de historia», que culmina en mayo del 2012, pero que sus principales actividades se desarrollaron en este periodo.

De esta manera haremos un resumen por área para proceder a las actividades realizadas en el marco de dicho proyecto, lo que incrementó de manera relevante nuestras audiencias y nos permitió vincular nuestro que

hacer a otras artes, sin embargo el mayor logro de este proyecto y de todas las actividades que se mencionarán en este informe es el vínculo con el circo tradicional chileno, que marca un hito en la historia del circo, ya que por primera vez se realizaron actividades en que ambos sectores compartieron escena y proyectos, por primera vez el circo tradicional se abraza con el circo contemporáneo en función de promover, difundir y mejorar el Circo en su totalidad, relevante para el sector, artistas, compañías y organizaciones de circo de los dos ámbitos.

El año 2011 nos propusimos la misión de buscar un socio estratégico, ligado a la empresa privada, obteniendo 3 proyectos certificados con la ley de donaciones culturales y hasta la fecha, ninguno de ellos ha sido acogido, este equipo se plantea nuevas estrate-

gias, entendiendo que la RSE es un campo en nuestro país aún en construcción y que debemos encontrar la manera de insertarnos en ese medio. Desde el ámbito de la visibilidad y difusión del CDM hemos consolidado un espacio tanto en los medios de prensa, como en las redes sociales, logrando mantener a nuestras audiencias informadas y vinculadas a nuestras actividades. Otra estrategia vinculada a la

anterior y de relevancia es la ejecución de tres estudios de perfiles de audiencias (se adjuntan al final de la memoria), que dan señales claras de las debilidades y fortalezas de nuestras estrategias de difusión y de cómo seguir incrementando nuestras audiencias.

El rechazo al telón de terciopelo rojo y al escenario; el amor por la calle, el semáforo, los peatones y las gorras

En el año 2000 *El Circo de Mundo* – Chile se constituyó legalmente en una corporación autónoma, volcándose de lleno en su proyecto más ambicioso: fundar en Chile una

Escuela de Circo Social al más alto nivel profesional. El sentido primordial de la Escuela de Circo Social es consolidar la tarea desarrollada por *El Circo del Mundo* – Chile, ofreciendo continuidad y proyección profesional a los dis-

tintos jóvenes que acoge, a los que hoy debe dejar al llegar éstos a la mayoría de edad. La Escuela es también una oportunidad académica de excelencia, única en América Latina, para todo joven chileno o de la región que desee hacer del circo su profesión. Asi-

mismo, brinda capacitación técnica y formación metodológica a aquellos artistas o monitores que quieran utilizar el circo como una herramienta de intervención social.

La *Malla Curricular de la Escuela de Artes Circenses* está aprobada por la *Federación Mundial de Escuelas de Circo* (FEDEC) organismo internacional que reúne a las mejores escuelas y universidades circenses del mundo, de la cual somos parte.

Durante 7 semestres, más uno de proyecto de título, se formarán no sólo en disciplinas de circo como aéreos, malabares, mano a mano o clown. También tendrán una fuerte preparación en artes, gestión cultural y social para terminar siendo un artista integral con capacidad de comprender el entorno y actuar artísticamente con él.

El viaje, la vida errante, la maroma, los

afectos, encuentros y desencuentros de un grupo de artistas que llegan un día y parten al otro constituyen el eje de este espectáculo.

Giróvago es un homenaje a quienes nos heredaron la mística y la tradición del oficio circense y preservaron su legado a través del tiempo, entre la magia y la adversidad.

Es un espectáculo de circo contemporáneo, que tiene como eje central al hombre y su desarrollo a través de «La mano del hombre», como fuente de unión y conexión de los hitos en los que convergemos a través de situaciones que convocan a valorar la vida y su esencia.

Espectáculo compuesto por números aéreos, acrobáticos, equilibrios y humor.

Te invitamos a ser parte del *Club de Amigos del Circo del Mundo*, colaborando a través

de un aporte, el que utilizaremos para dar continuidad al funcionamiento, estrategias y desafíos de nuestra organización, orientada al desarrollo humano, usando el arte como herramienta de transformación social, y a la difusión y promoción del circo como un arte escénico y profesional.

Si practicas, te gusta el circo moderno y compartes el trabajo que realiza *El Circo del Mundo Chile* en sus principales áreas de trabajo: Circo Social, Escuela de Artes Circenses y Producción y Espectáculos Artísticos, te invitamos a seguir y difundir nuestras actividades a través de tus redes sociales.

CATÁLOGO PARA EVENTOS

CASAMIENTO – CUMPLE QUINCE AÑOS – CUMPLE INFANTIL – COMUNIÓN – BAUTISMO

tarjeta de invitación – sobre – numeración de mesa – tarjeta regalo – tarjeta souvenir

© 2013

IMPRENTA IDAS

imprentaidas@gmail.com

+54 341 156421995

ROSARIO // SANTA FE





Y RASGUÑA LAS PIEDRAS

Cuando las calles se pintan la cara

Los stencileros transmiten el mismo mensaje que el hombre de las cavernas: «aquí estuve yo»

Ya sea que se lo llame cut, stencil, estarcido, plantilla, graffiti o intervención urbana, las calles se usan hoy para contribuir a la confusión general: ¡puto el que lee! ¡paint down Babylon! ¡hasta la victoria, stencil!

Guido Indij

1 Stencil urbano del rostro de Kurt Cobain, cantante de Nirvana, grupo de música Grunge.

2 Graffiti de circo sobre el arlequín en alusión al juego y el azar de los años antiguos.

3 Stencil urbano del Che Guevara, revolucionario de la historia Argentina, años sesenta.

4 Graffiti de un artista callejero, hecho en un mural de una plaza de la ciudad donde vive.

5 Stencil urbano de un televisor gateando, con ironía a lo que fue y es la televisión en la sociedad.

6 Graffiti de un artista callejero, hecho en un mural de una plaza de la ciudad donde vive.

7 Stencil urabno en protesta al partido político de Cristina Kirchner, durante las reelecciones.

8 Graffiti de Bob Marley, músico reggae, que marcó historia en el género por su gran talento.

9 Stencil en ladrillo del Che Guevara, revolucionario de la historia Argentina, años sesenta.

10 Graffiti de un artista callejero, hecho en un mural de una plaza de la ciudad donde vive.

11 Stencil urbano del personaje famoso de la película Viaje a las estrellas de la década del setenta.

12 Graffiti de un artista callejero, hecho en un mural de una plaza de la ciudad donde vive.

13 Stencil urbano en recordatorio al golpe de estado que se anunció por los medios de comunicación.

14 Stencil urbano haciendo alusión a la música como el arte de volar de un pájaro con color.

15 Stencil urbano en protesta a los movimientos artísticos muy marcados en la historia del mundo.

16 Graffiti de un artista callejero, hecho en un mural de una plaza de la ciudad donde vive.

17 Stencil en contra de la prioridad mundial con que se señala a Hollywood in Calabodia.

18 Graffiti de un artista callejero, hecho en un mural de una plaza de la ciudad donde vive.

19 Graffiti de un artista callejero, hecho en un mural de una plaza de la ciudad donde vive.

20 Graffiti de un artista callejero, hecho en un mural de una plaza de la ciudad donde vive.

21 Stencil urbano en contra de la guerra usando dos presidentes como forma de representación.

22 Graffiti de un artista callejero, hecho en un mural en ironía a la época de dictadura en Argentina.

23 Graffiti de un artista callejero, hecho en un mural de una plaza de la ciudad donde vive.

24 Graffiti de un artista callejero, hecho en un mural de una plaza de la ciudad donde vive.

25 Graffiti de un artista callejero, hecho en un mural de una plaza de la ciudad donde vive.

26 Graffiti de un artista callejero, hecho en un mural de una plaza de la ciudad donde vive.

27 Graffiti de un artista callejero, hecho en un mural de una plaza de la ciudad donde vive.



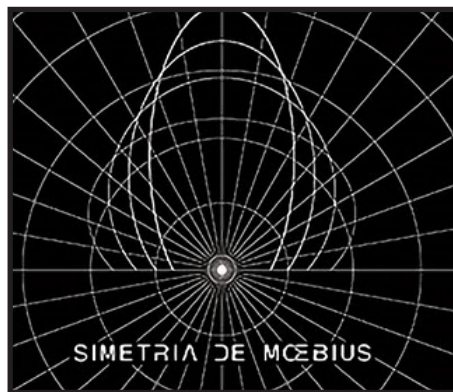
Tapa de CD de Pez

Volviendo a las cavernas es el decimocuarto álbum, y decimosegundo álbum de estudio, del grupo de rock argentino Pez. Fue grabado y masterizado entre los meses de Julio y Agosto de 2011. Fue editado por el propio grupo de forma independiente y autogestionada, con arte de tapa a cargo de Ale Leonelli.



Tapa de CD de La Vela Puerca

Piel y Hueso es el sexto disco de la banda uruguaya de rock/ska, *La Vela Puerca*. Su lanzamiento fue el 27 de Octubre en Uruguay y el 28 de Octubre en Argentina. Es un disco doble que muestra dos facetas distintas del grupo.



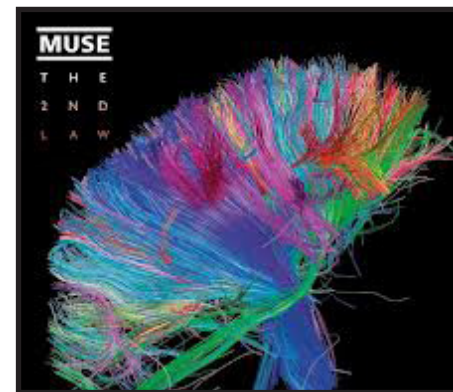
Tapa de CD de Catupecu Machu

Simetría de Moebius es el quinto álbum preproducido entre los meses de abril y agosto por *Catupecu Machu*. *Simetría* es un disco que es como un recital de *Catupecu*.



Tapa de CD de A Perfect Circle

Mer de Noms es el primer álbum de estudio de la banda de rock alternativo *A Perfect Circle*; este salió en versión disco compacto el 23 de Marzo del 2000.



Tapa de CD de Muse

La banda es conocida por sus extravagantes shows en vivo (frecuentemente considerados como «los mejores del mundo»), por fusionar géneros musicales como el rock espacial, rock progresivo, heavy metal, y electrónica.



Tapa de CD de Tool

Tool es una banda estadounidense de metal progresivo surgida en 1990 en *Los Angeles, California*. Ha vendido más de trece millones de discos en todo el mundo y ha ganado tres premios *Grammy* hasta la fecha; ha encabezado giras y prestigiosos festivales y ha producido exitosos álbumes.



strass

YOUR ATYPICAL MAGAZINE

diseño \\ arte \\ entretenimiento \\ música