



SAN SERIF

AÑO 3 · NÚMERO 4 · OCTUBRE 2008
 San Serif es una publicación de la Licenciatura en Diseño Gráfico
 Facultad de Ciencias de la Comunicación
 Universidad Abierta Interamericana



UAI Universidad Abierta Interamericana
 El futuro sos vos.

integrando

[CON ESFUERZO]
 >> ¡Integrárame!
 >> Tipografía y vanguardias
 >> Identidad y señalética: Jardín Botánico
 >> Piezas didácticas

[HOY EXPONE]
 >> Entrevista a: Andrés Balbis

[RECORRIDO]
 >> Concurso de Diseño Gráfico
 (Entrega de premios)

[ENLACES]
 >> Estudiar calligrafía



creciendo sumando



Editorial

+ Integrándonos

La Facultad de Ciencias de la Comunicación está en pleno proceso de integración. Tenemos en la sede centro un nuevo edificio ubicado sobre la calle Humberto 1º 954, en el que conviven, entre otras, nuestras cuatro carreras: Periodismo, Publicidad, Producción y Realización Audiovisual, y Diseño Gráfico.

UAI-TV, UAI-Cine y nuestra propia Radio que se emite por Internet, son nuestras nuevas herramientas de comunicación que se suman a la propuesta gráfica.

San Serif se edita desde hace 3 años en papel y a dos tintas, pero también tiene una versión digital, que pretende próximamente convertirse en herramienta para integrar a toda la carrera en sus localizaciones- Castelar, Centro, Lomas de Zamora y Rosario- y a toda la Facultad.

No sólo somos una vidriera de la producción de los alumnos que estudian diseño en la UAI, somos un órgano de difusión de ideas, un ámbito de debate para la integración, un lugar dónde podemos definir los quehaceres de nuestra profesión tan cambiante y en ebullición.

Para integrar hay que dar lugar. Ésta es una invitación a la participación de todos los integrantes de nuestra comunidad del diseño, que quieran revertir las distancias físicas, para desdibujarlas.

DG MARCELO WISCHÑESKY
DIRECTOR INTERINO DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

Aprender es mucho más que estudiar.



UAI

Universidad Abierta Interamericana
El futuro sos vos.

4342-7788
www.uai.edu.ar

Autoridades

UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA

RECTOR
DR. Edgardo N. De Vincenzi
VICERECTOR ACADÉMICO
DR. Francisco Esteban
VICERECTOR DE GESTIÓN Y EVALUACIÓN
DR. Marcelo De Vincenzi
VICERECTOR DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA
ING. Luís Franchi
VICERECTOR ADMINISTRATIVO
LIC. Rodolfo N. De Vincenzi
DECANO
LIC. Román Tambini
DIRECTOR DE CARRERA
DG. Gabriela Friedman

Staff

EDITORES RESPONSABLES
DG. Gabriela Friedman
DG. Marcelo Wischñesky

DISEÑO EDITORIAL Y DE CUBIERTA
Analia Pérez
Sebastián Pérez

COLABORARON EN ESTE NÚMERO:
DG. Betina Naab
DG. María Eugenia Roballos
DG. Eugenia Carlesi
DCV. Mara Tornini
Andrés Balbis

Sumario

- ▶ TAPA
+ Integrar, sumar y crecer
- ▶ PÁGINA II
+ Editorial
+ Sumario
+ Staff
- ▶ PÁGINA III
1er. año
+ ¡Sintetizame!
+ El Sello postal
- ▶ PÁGINA IV
2do. año
+ Tipografiando
+ Vanguardias
- ▶ PÁGINA V
3er. año
+ Identidad y Señalética: Jardín Botánico
- ▶ PÁGINA VI
4to. año
+ Taller de Diseño para la educación
- ▶ PÁGINA VII
+ Entrevistamos a Andrés Balbis
- ▶ PÁGINA VIII
+ Concurso de Diseño: entrega de premios
+ Estudiar caligrafía

COMUNICACIÓN Y VISIÓN
DOCENTE
Marcelo Wischñevsky
COMISIÓN
1er. año, A, TT y TN
SEDE
Centro

¡Sintetízame!

En el primer cuatrimestre del primer año de nuestra carrera, la asignatura "Comunicación y Visión" es el inicio de un recorrido que llamamos alfabetización visual.

El lenguaje visual se utiliza en la comunicación visual con variados objetivos. El color, la tipografía, la imagen y la estructuras componen el "todo" de cada pieza diseñada. Un ejercicio que repetimos año tras año en esta materia consiste en lograr una síntesis visual del rostro del mismo alumno.

Quitar el excedente, rescatar los rasgos más característicos y con poco decir mucho.

El ejercicio continúa con la aplicación de color en las síntesis realizadas, con diferentes criterios, como lo supo hacer Andy Warhol en su momento.

En total son tres láminas de 35 x 50 cm. con técnicas húmedas o experimentales.



El sello postal

En este ejercicio se trabajó articulando contenidos de las asignaturas "Taller de Diseño en Comunicación Visual I", "Recursos Expresivos" y "Taller de Informática II".

Los objetivos planteados fueron:

- Aplicar el concepto de síntesis gráfica en una serie de tres estampillas. La temática de las mismas debería representar la "identidad argentina".
- Articular texto e imagen en piezas gráficas de baja complejidad.
- Introducirse al concepto de programa visual.

En el Taller de diseño se procedió a seleccionar el tema, investigar sus especificidades, realizar los distintos tipos de síntesis gráfica manualmente y luego vectorizar cada objeto en el taller de informática, verificando posteriormente el comportamiento fondo/figura en la signatura "Recursos Expresivos".

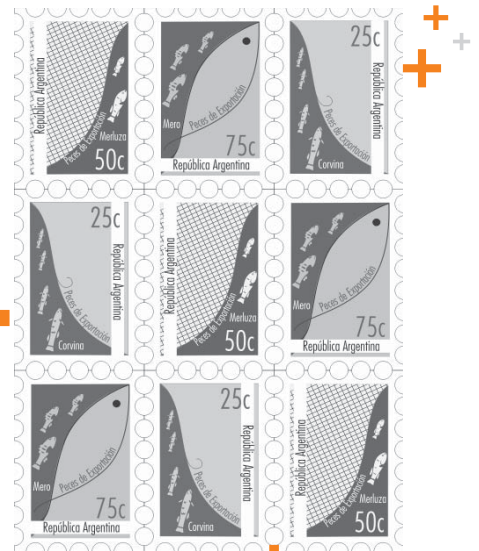
TALLER DE DISEÑO I
DOCENTES
Gustavo Delmanzo
Mariano Dos Santos
Gabriela Friedman
COMISIÓN
1er año, A, TM y TN
SEDE
Centro



KARINA PALAMIDESSI



EZEQUIEL ALVAREZ GROVA



SILVIA SGROMO



[con esfuerzo]

2 Segundo año



Tipografiando

TIPOGRAFIA I
DOCENTE
Eugenia Carlesi
COMISIÓN
2do año, A, TM y TN
SEDE
Centro

Para la asignatura "Tipografía I", los alumnos tuvieron que diseñar una pieza de comunicación tipográfica, reconociendo las diferentes raíces y familias tipográficas, utilizándolas bajo diferentes niveles de lectura, aceptando el uso de sus variables y evidenciando el manejo del campo gráfico en dimensiones no habituales.

De esta manera, a cada alumno le fue asignada una familia tipográfica, de la que se relevó: el contexto histórico, el diseñador, tipógrafo y fundidora (reseña histórica), la clasificación genérica del estilo, los rasgos característicos y las variables visuales originales.

Cecilia Arpini



Guido Roman



María Laura De Paoli



Rocío Rodríguez



Marina Lera



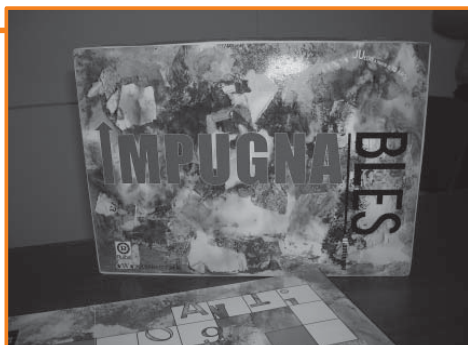
Cesar Germán Torres

Vanguardias

Los objetivos de este ejercicio fueron -entre otros-:

- Investigar y comprender los alcances de las vanguardias artísticas/tipográficas de principios de siglo XX.
- Comprender su influencia y alcances sobre el diseño en la actualidad.
- Diferenciar y capitalizar los aportes de cada movimiento vanguardista.
- Verificar la comprensión de lo expuesto por cada grupo en el diseño de un juego a utilizarse en clase por todo el taller.

Luego de una exhaustiva investigación sobre los aportes y alcances de cada movimiento, los alumnos expusieron grupalmente las conclusiones a las que arribaron. Se presentó un informe diseñado -aprovechando las innovaciones en el campo tipográfico, producidas en cada vanguardia-, se entregaron piezas gráficas individuales actuales con diseños inspirados en los respectivos movimientos y finalmente se realizaron distintos juegos de mesa de preguntas y respuestas y/o memoria visual, en un espacio ameno y lúdico donde se verificó lo visto en cada uno de los temas expuestos previamente.



>> Juego: Marina Gonzalez / Alejandra Olmedo / Vanesa Torrissi



>> Postales: Marina Gonzalez

:: Señalética

NOMBRE DE LA MATERIA

DOCENTE
Marcelo Wischniewsky
ALUMNOS
M. Buigues
E. Cordobés
COMISIÓN
3er. año, A, TN
SEDE
Centro

Para la asignatura Taller de Diseño en Comunicación Visual IV (2008) los alumnos tuvieron como consigna desarrollar un Manual Normativo de Imagen (de Identidad, Señalético y de Comunicaciones Publicitarias) para el Jardín Botánico "Carlos Thays", de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

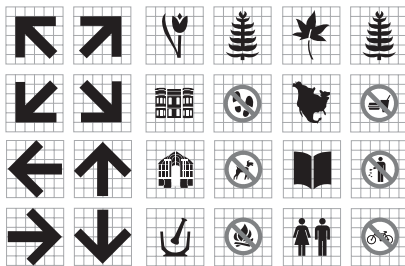
El trabajo consistió en realizar un relevamiento de la institución sumado a un programa de necesidades en base a los requerimientos del lugar. Una vez completado el diagnóstico, los alumnos desarrollaron el Manual de Imagen Institucional, incluyendo la marca gráfica, papelería, diseño de indumentaria, y toda pieza requerida.

El siguiente paso fue desarrollar el sistema señalético, incluyendo las diferentes tipologías creadas y su implementación; y finalmente el Manual Normativo de Comunicaciones Publicitarias que incluyen piezas de difusión de la nueva imagen propuesta.

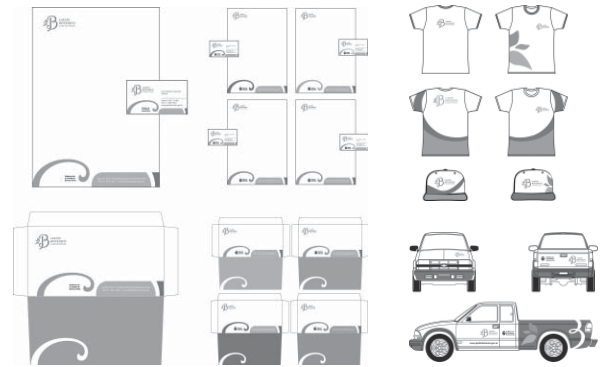
» 1. Diseño del isologotipo



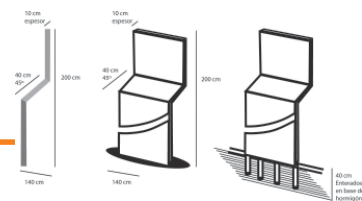
» 3. Diseño de vectores direccionales y pictogramas del sistema



» 2. Papelería institucional, indumentaria y gráfica vehicular



» 4.1. Tipología principal: medidas e instrucciones



» 4.1. Tipología principal: medidas e instrucciones

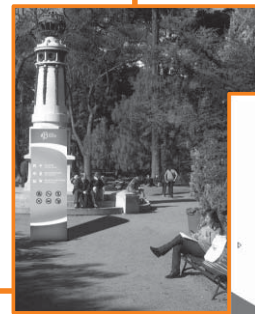
» 4.2. Nomenclador general en tipología principal



» 4.2. Nomenclador general: fotomontaje



» 5.1. Hito direccional: boceto



» 5.2 Señal direccional



» 6. Manual de señalética

DISEÑO PARA LA EDUCACIÓN

DOCENTE
Mara Tornini
COMISIÓN
4to año, TN
SEDE
Lomas de Zamora

Conjunto de piezas didácticas

El diseñador gráfico como especialista en comunicación visual, tiene escasa injerencia en el desarrollo de material lúdico-didáctico, para los distintos niveles que transitan los niños en su etapa educativa. En el área de la educación, donde el diseñador debe tener un rol importante como comunicador, desarrollador y creador del material, no se tiene muy en cuenta su función profesional como asesor, y los alumnos de las carreras de diseño tampoco conocen el aporte que podrían dar en esta área, y a su vez pensar la posibilidad en otra opción de salida laboral. Valorar que en el trabajo multidisciplinar de educadores, pedagogos, psicólogos, el rol del profesional del diseño sería de gran importancia por contar con todos los recursos necesarios para efectuar una comunicación visual efectiva.

Ante el análisis de esta problemática, pusimos en práctica desde la materia Taller de Diseño para la Educación, que se dicta en el 4º año de la lic. en Diseño gráfico de la Universidad Abierta Interamericana, la experiencia de desarrollar, diseñar, e implementar el material lúdico didáctico, que luego de la creación de los prototipos fue donado a escuelas públicas.

Debido a la buena experiencia obtenida, el proyecto siguió creciendo y nos vinculó con IPA, Asociación Internacional del Derecho del niño a Jugar, ONG con sede

en nuestro país cuya misión es que se reconozca al juego como Derecho constitucional y como necesidad para la construcción subjetiva, el aprendizaje creativo, la inclusión social y la identidad cultural del Ser Humano, desde su nacimiento y en todas las etapas de su desarrollo vital. En IPA intercambiamos experiencias y conocimientos, y desarrollamos desde el 2004, material didáctico que esta ONG utiliza para sus actividades y prácticas como ludo-educadores.

Es necesario pensar en el rol profesional de forma más abierta, no como un papel exclusivo de ciertos sectores y áreas, sino como una función que intercambie con diferentes campos interdisciplinarios y aportar así, todos los conocimientos y herramientas propias del diseño en comunicación visual.



PAULA HERMIDA / JULIETA HUIJBER

“**Búsqueda de tesoro**”. Juego para niños de 8 a 10 años. La temática de búsqueda del tesoro consta de tarjetas con preguntas sobre ciencias sociales acordes a la edad y el avance es a modo de la batalla naval, hasta que se encuentra la isla donde está el tesoro.



“**Mini Fishermen's**”. Juego para niños de 4 a 5 años. Juego de encastre, donde por equipo se deberá pescar la mayor cantidad de peces posibles, agrupándolos por color y forma en un tablero adicional, se trabaja también cuando se pesca la destreza de la motricidad fina.



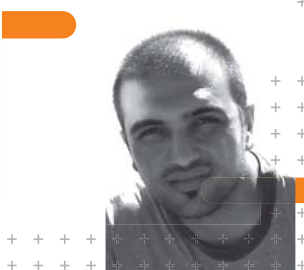
MARÍA LUJÁN FÓRMICA / JAVIER GIANONE



“**Greenmind**”. Juego para niños mayores de 10 años. Juego de estrategia de avance y toma de conciencia sobre temáticas ecologistas tratadas por Greenpeace, donde el accionar en defensa de la ecología debe avanzar sobre los que ocasionan el mal.



SANDRA KRANEWITER / VANESA AROSENA



ANDRÉS BALBIS

[recorrido]



« A no confundir bagaje con vagaje »

¿Por qué decidiste estudiar DG?

Bueno... desde chico me gustaba mucho dibujar, en la escuela era el clásico pibe que se sienta en el fondo, que habla poco y dibuja en las hojas en blanco de la carpeta. Me gustaba mucho hacer maquetas para geografía o algunas otras materias en las que siempre era yo el que terminaba armando todas las monografías o trabajos prácticos por la grupo. Cada vez que había que hacer una lámina en el secundario me lo daban a mí. Cuando llegué al último año de secundario no tenía muy en claro que seguir, entonces hojeando una de esas guías de estudio que tenía un compañero descubrí que existía una carrera que se llamaba diseño gráfico. Claro que hasta entonces lo vinculaba más con el arte que con una disciplina destinada a satisfacer necesidades para empresas.

¿Por qué en la UAI?

En realidad mi romance con la carrera nació en la UBA. Cuando fui a la charla informativa que daban en el aula magna del pabellón 3 salí con más interés por la carrera del que tenía hasta entonces. Descubrí que había mucho más de lo que yo creía acerca del diseño gráfico. Cursé el CBC y parte de primero hasta que tuve que dejar la facultad por cuestiones económicas y de tiempo. A los dos años, cuando pude estabilizarme un poco más económicamente y conseguí un trabajo con más tiempo libre para estudiar, decidí retomar mis estudios. Comencé a averiguar sobre universidades con un buen nivel de enseñanza y que económicamente se ajuste a mis posibilidades, y así entré a la UAI.

Decime un TP que te haya gustado.

Uno que me haya gustado fue uno de segundo año, en el que partiendo de la marca para un evento presentación de un artista había que desarrollar un sistema complejo, que constaba de una aficheta promocional, un objeto 3d, un catálogo y concluía con una maqueta del stand. Me gustó porque creo que fue un punto en el cual se debía aplicar

o menos el proceso que hago es el siguiente: Búsqueda de información, Boceto (en lápiz y papel), Materialización de las propuestas, Correcciones, Presentación al cliente, 2da. Corrección. (casi siempre hay), Armado de originales, Impresión. Básicamente el proceso es ese y en ese orden, cuando se parte desde cero, a veces hay algún proceso más y a veces el proceso de buscar información parte de lo que uno sabe acerca del cliente, por lo tanto a veces se obvia, sin embargo una buena investigación siempre enriquece el trabajo. En otras ocasiones el cliente ya te pasa el diseño armado y hay que partir desde la etapa de armado de originales para imprimirlo solamente. Es muy importante estar en todos los detalles para que un trabajo salga bien.

¿Qué es lo que más te gusta en el diseño gráfico?

Me gusta mucho generar sistemas de identidad, trabajos de marca. Son los que mayor tiempo y trabajo demandan, pero son los que muchas veces mayor carga de creatividad requieren. Además son el punto de partida para cualquier trabajo de diseño.

Una materia.

Creo que las materias de Taller... porque son el lugar donde podemos transformar los conocimientos que adquirimos en las otras materias, sumado al bagaje (a no confundir con "vagaje" eh) de conocimientos que cada uno trae y transformarlos en algo concreto.

Un docente.

Alejandro Firszt. Porque se toma muy en serio la carrera y a los alumnos. Si te tiene que clavar un 2 a tiempo te lo pone sin titubeos. Es muy claro y sencillo a la hora de transmitir lo que sabe y además muy humano. Sus teorías son buenísimas, ¡hasta puntero láser tiene! (risas)

¿Corel o Illustrator?

Mmm... que difícil... ¿tiene que ser en una palabra? Corel-trator, (risas) por más que utilizo Illustrator no puedo independizarme totalmente del Corel, tal vez sea cuestión de tiempo. Uso mucho el Illustrator ya que me permite trabajar directamente con el photoshop y con capas, además tiene algunos efectos y herramientas que en el corel no tiene. Pero en algunos casos el Corel simplifica más las cosas.

Una tipografía Sans Serif y una Serif.

Sans: me gusta mucho la Base twelve y la Myriad. Serif: la Goudy y la Book antigua.

¿Quiénes son tus referentes?

Alejandro Ros, Rubén Fontana, Shakespear y después hay algunos estudios que personalmente me gustan mucho: Kid gaucho, Planta baja C, Branding, Domma...

Para cerrar... tu primera vez real en el DG.

Uh... empecé diseñando tarjetas de boliche. La verdad es que fue muy gratificante trabajar en esto y ver como tus trabajos están en manos de la gente y ver sus reacciones. Ver como tantos años de sacrificio dan sus frutos y uno puede disfrutar de lo que hace. Dedicación y sacrificio son necesarios muchas veces para lograr lo que queremos y mucho respeto por lo que uno mismo hace. Creo que eso es importante, no regalar nuestro trabajo.

Bueno Andrés, ¡muchas gracias!

Al contrario, muchas gracias por darme este espacio y poder compartir con ustedes mi experiencia personal.

ANDRESBALBIS@YAHOO.COM.AR

Me gusta mucho generar sistemas de identidad, trabajos de marca. Son los que mayor tiempo y trabajo demandan, pero son los que muchas veces mayor carga de creatividad requieren.

todos los conocimientos que traíamos hasta ese momento y en lo personal fue un trabajo que me ayudó a encontrar una línea estética que me represente y que día a día trato de seguir mejorando.

¿Qué mejoraría de la carrera en la UAI?

Creo que un punto que habría que mejorar es la creación de algún taller de tipo "experimental", en donde se otorgue a los alumnos herramientas para aprender a encontrar nuevas técnicas de representación que lo ayuden a resolver situaciones en donde la creatividad requiere de tiempos muy cortos. Cuando digo experimental hablo de pegote, ensuciarse, jugar, etc. Como dijo Josef Albers (Bauhaus), "el empezar 'jugando' desarrolla el valor, lleva de modo natural a una vía inventiva y alienta la facilidad del descubrimiento".

¿Que consejo o sugerencia le darías a los que están empezando la carrera?

Que hay que entender que el ámbito universitario solamente nos enseña a dar nuestros primeros pasos, nosotros debemos decidir cómo y hacia dónde caminar. Me refiero a que no se queden solamente con lo que les otorga la universidad, hoy la exigencia y la competitividad son enormes y hay que estar adquiriendo continuamente nuevos conocimientos. Y que se diviertan estudiando, si no se divierten en la universidad, no creo que lo hagan al egresar, los tiempos y las exigencias del cliente muchas veces truncan nuestra creatividad, nos obligan a adaptarnos a determinados presupuestos, o situaciones en la que muchas veces se llega a extrañar el trabajo de taller.

¿Estas trabajando actualmente como diseñador?

Actualmente trabajo en un laboratorio como administrativo, estoy con un trabajo free lance y tratando de armar un proyecto personal con un amigo. Trabajé como diseñador en un estudio de diseño (AB comunicación gráfica) durante un año, pero tenía 2 horas de viaje. Aprendí mucho en ese corto tiempo que trabajé y podría decirse que fue una experiencia positiva, sin embargo esto recién comienza y todavía falta mucho por recorrer.

Contáme como es el proceso a partir que recibís las pautas para un nuevo diseño.

Bueno, los tiempos son mucho más cortos que en la facultad. Por lo tanto muchas veces hay que saltar alguna parte del proceso o reducir el tiempo que se le dedica. Pero más

TRABAJOS PROFESIONALES



MENU



