



Año 2
Número 3
Diciembre 2007



SAN SERIF TELMO

San Serif es una publicación de la Licenciatura en
Diseño Gráfico de la Facultad de Cs. de la Comunicación
de la Universidad Abierta Interamericana.

[Con esfuerzo] Trabajos de alumnos

- » Texturas visuales y de San Telmo
- » Modelo vivo
- » Carteles de cine
- » Sistemas complejos en DVD
- » Storyboard para la presentación de la película Dogville
- » Diseño de portfolio
- » Y mucho +

[Recorrido] Entrevistas

- » Entrevista a Imagen Indue





Editorial 3.0

Telmo Sans

En primera instancia queremos agradecer a todas las autoridades, docentes y alumnos de la Universidad Abierta Interamericana, por las felicitaciones recibidas por la materialización del número anterior.

Se acaba el 2007 y estamos felices por los resultados obtenidos en la carrera de Diseño Gráfico, fue un año de mucho esfuerzo y trabajo, pero valió la pena.

Como es nuestra costumbre vamos a mostrarte la producción de los alumnos de todos los años y de todas las localizaciones, seleccionando algunos de los trabajos realizados durante las cursadas de las principales asignaturas.

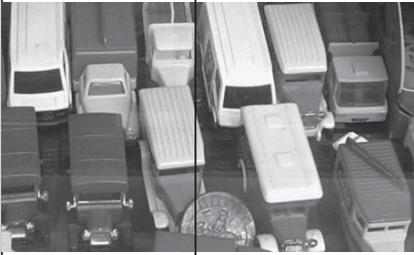
San Telmo es nuestro barrio y nuestras cátedras se conectan con su realidad.

Tenemos experiencias muy interesantes desde el taller de dibujo en segundo año, una nueva entrevista a un egresado de la carrera y la explicación del surgimiento de nuestra marca representativa.

El año próximo tendremos novedades edilicias y ajustes en los programas de asignaturas. El número de Licenciados en Diseño va en franco aumento y tenemos contacto con los egresados que se desempeñan en puestos de trabajo para importantes empresas nacionales e internacionales.

Por todo esto estamos contentos, y queremos que sepas que esta vidriera es tuya, participá!

Marcelo Wischniewsky
Profesor Titular de Diseño 4



UAI

Universidad Abierta Interamericana

U A I

Excelencia Académica Reconocida Nacional e Internacionalmente
Reconocida Internacionalmente por la acreditadora COAIE (Washington, USA)
Miembro de la Asociación Universitaria Iberoamericana de Posgrado

CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Profesionales formados con tecnología de última generación aplicada a la comunicación, para desarrollarse con eficiencia y excelencia dentro del contexto socio-económico argentino, latinoamericano y mundial.

Lic. en Diseño Gráfico

Lic. en Periodismo

Lic. en Publicidad

Lic. en P. y Realización Audiovisual

VALORES, ARTES y CIENCIAS

para **APRENDER a APRENDER CRÍTICA, CREATIVAMENTE y CRECER como PERSONAS y PROFESIONALES**

... tu futuro es nuestro compromiso

■ TÍTULOS INTERMEDIOS DE 2 Y 3 AÑOS

■ ARANCELES DESDE \$260,00

■ PASANTÍAS LABORALES Y TRABAJOS DE CAMPO DESDE 1ER. AÑO

■ SERVICIO DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL GRATUITO

SEDE
BIS. AS.
INFORMES

Almagro - Belgrano - Castelar - Centro- Ituzaingó I
Ituzaingó II - Norte - Sur - Sede Rosario

CHARLAS INFORMATIVAS ANALÍTICAS SOBRE CARRERAS

Chacabuco 90 P 6° (C1069AAB) Capital Federal - Tel/Fax: 4342-7788 y rotativas
uai@vaneduc.edu.ar | www.uai.edu.ar



Autoridades
Universidad Abierta Interamericana

Rector
Edgardo Néstor De Vincenzi
Vicerector Académico
Dr. Francisco Esteban
Vicerector de Gestión y Evaluación
Dr. Marcelo De Vincenzi
Vicerector de Extensión Universitaria
Ing. Luis Franchi
Vicerector Administrativo
Lic. Rodolfo N. De Vincenzi
Decano
Lic. Román Tambini
Directora de Carrera
Dg Gabriela Friedman

Staff

Editores responsables
Dg. Gabriela Friedman
Dg. Marcelo Wischniewsky

Diseño editorial
Lic. Dg Pablo Andrés Luna

Diseño de cubierta
Mauricio Medina

Colaboran en este número: María Laura Sánchez
Dg Graciela Meza, Lic. Jorge Proz,
Dis. Beatriz Rizzo, Dg Laura Della Fonte

Sumario

TAPA

Textura de *San Telmo*.

PÁGINA II

Editorial. Sumario. Staff.

PÁGINA III

Con esfuerzo (Click) // 1er año
. Texturas visuales
. Texturas de San Telmo

PÁGINA IV

Con esfuerzo (CLICK) // 2do. año
. Modelo vivo

PÁGINA V

Con esfuerzo (CLICK) // 3er año
. Carteles de cine
. Sistemas complejos

PÁGINA VI

Con esfuerzo (CLICK) // 4to año
. *Storyboard*, presentación de película
. Diseño de portfolio

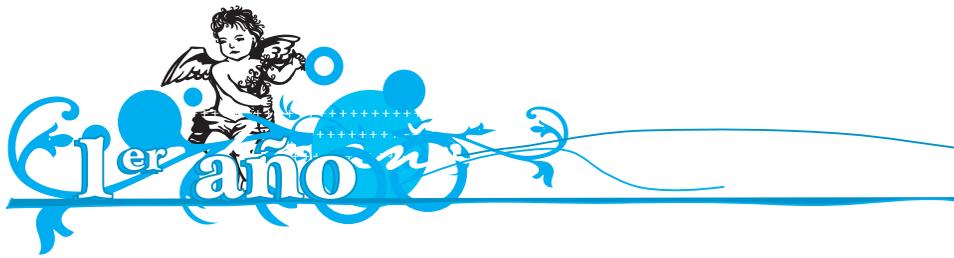
PÁGINA VII

Entrevista a Egresados (LINK)
. Entrevista a Andrés Caivano y a Andrés Derkach de *Imagen Indue*

PÁGINA VIII

Ampliar (CTRL+) Agenda, Links
. Diseño para OEA
. Identidad de San Serif





conesfuerzo



COMUNICACIÓN Y VISIÓN

DOCENTE
laura della fonte
ALUMNO
ricardo gutierrez
sabrina lannella
COMISIÓN
1er año a tm
SEDE
centro

Texturas visuales

El diseño de tapas y contratapas de cuadernos de la asignatura comunicación y visión es la primera aproximación de los estudiantes a la creación de un producto gráfico que se propone integrar contenidos vistos en la cursada.

Se parte de la generación de una síntesis gráfica de especies pertenecientes a la fauna y la flora argentinas. El estudiante experimenta con elementos tales como el punto la línea, el plano y sus combinaciones, también con la aplicación del color controlando sus propiedades iniciándose así en el color desde el punto de vista comunicacional. Por último tomando estas síntesis como módulos las ubica en estructuras de repetición de diversos tipos.



» Síntesis orgánica

» Síntesis orgánica

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO

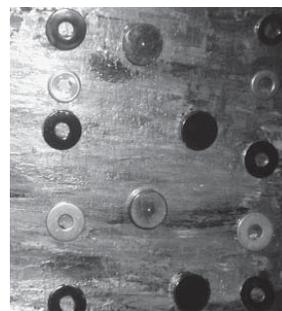
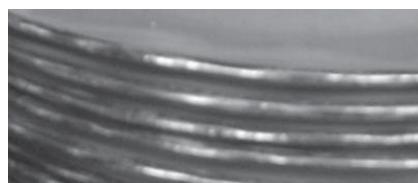
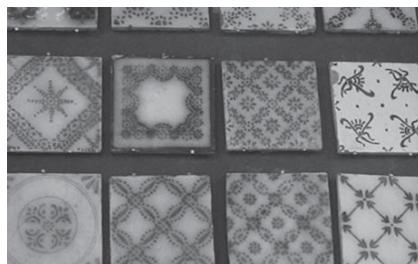
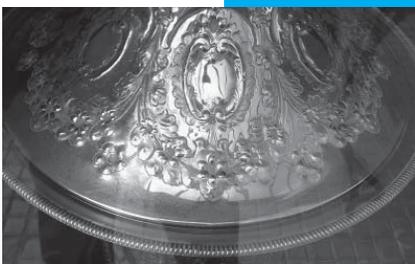
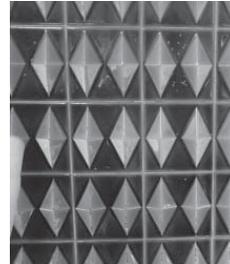
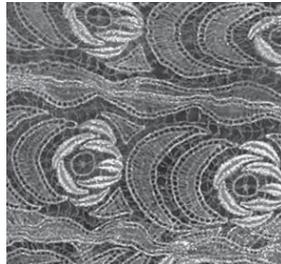
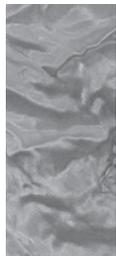
DOCENTE
jorge proz
ALUMNO
yanina bilotti
COMISIÓN
1er año tm
SEDE
centro

Texturas de San Telmo

Preservar la identidad en este contexto cada vez más globalizado requiere de un *re-conocimiento previo*. No nos identificamos con lo que no conocemos. No podemos apropiarnos de lo desconocido. En función de la preservación de nuestro contexto visual, parte constitutiva de nuestra identidad cultural, es que se justifica esta investigación.

Reconocerse en un barrio tomando contacto real con su entorno geográfico, su patrimonio estético, su particular composición social. El barrio nos comunica su ser a través de sus suavidades, rugosidades, asperezas y brillos, en definitiva por su piel.

Es nuestra intención que la producción que aquí se propone contribuya a una apropiación de esa realidad visual, las diferentes formas en las que ésta se comunica y a través de ella a una lectura crítica de la realidad de un barrio porteño como San Telmo. Con gran entusiasmo los estudiantes comenzaron el trabajo.





conesfuerzo

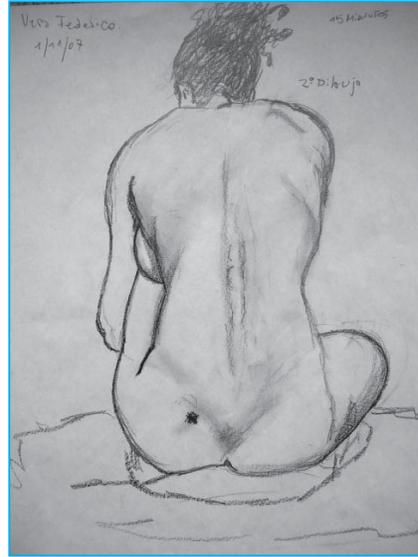


TALLER DE DIBUJO
 DOCENTE
 jorge proz
 ALUMNOS
 federico vera wisz
 diego castro
 mauricio grisalba
 COMISIÓN
 2do año tn
 SEDE
 centro

Modelo vivo

Percibir la totalidad, encontrar el carácter, el movimiento, el gesto y generar la sensibilidad en el estudiante de diseño.

La tarea fue encomendada a los alumnos de 2º año de la licenciatura en diseño gráfico, en el marco del taller de Dibujo, durante el 2º cuatrimestre de 2006 y 2007.

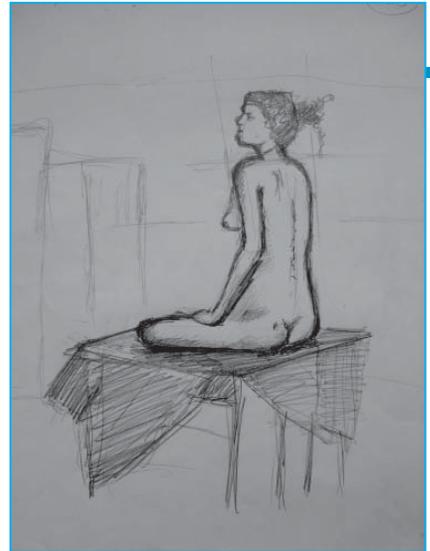


» 15'
Vera Wisz, Federico

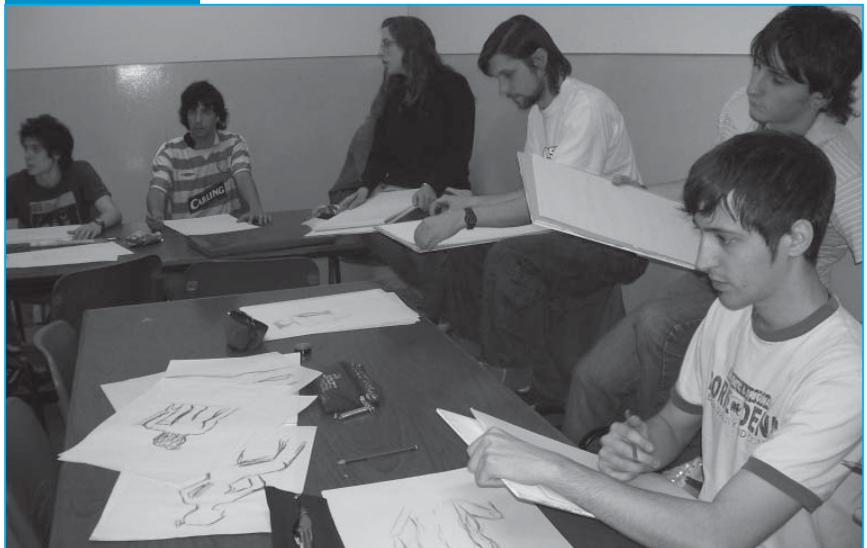
» 1'
Castro, Diego



» 20'
Grisalba, Mauricio



» colgada en el taller



» momento de trabajo en el taller

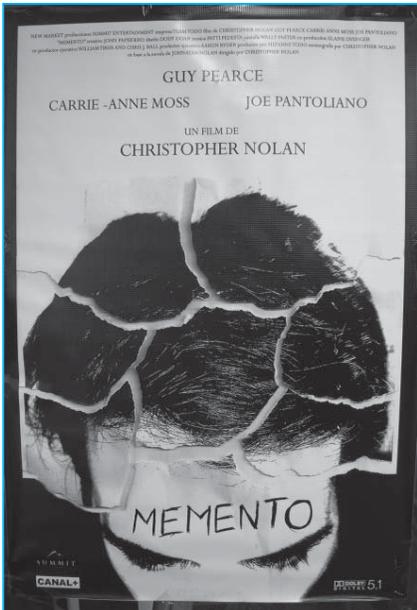




conesfuerzo



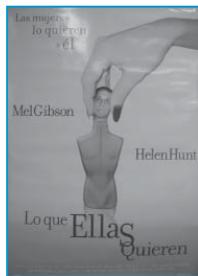
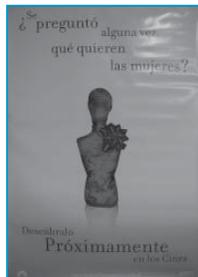
3er año



» Poster de "Memento" de Christopher Nolan. Diseño de Carla Rodríguez

TALLER DE DISEÑO V
DOCENTE
marcelo wischniewsky
ALUMNOS
sebastián perez
carla rodriguez
oscar scotto
COMISIÓN
3er año
SEDE
centro

» Teaser poster y Poster para "Lo que ellas quieren" con Mel Gibson y Helen Hunt. Diseño de Oscar Scotto



Carteles de cine

Los alumnos de la materia **Taller de Diseño V**, debieron realizar el **diseño del teaser* poster y el poster de una película asignada por el docente**. El ejercicio fué de rápida resolución. Una clase teórica, en la que se asignó la película, una de corrección y una de entrega. El objetivo del ejercicio era que el alumno trate de aplicar en el cartel todos los recursos comunicativos y comerciales posibles para la promoción de la película. La producción debía ser 100% original. No se podían utilizar imágenes de los actores originales, pero sí reemplazarlos por otras personas a las que el alumno les tomara fotografías. El ejercicio se usó como introducción del trabajo práctico troncal **tema** materia que involucra sistemas complejos. En este caso, los alumnos Sebastián Pérez y **X** desarrollaron los carteles para Requiem para un sueño de Darren Aronofsky y Memento de Christopher Nolan respectivamente.



» Teaser poster y Poster para "Requiem para un sueño" de Darren Aronofsky. Diseño de Sebastián Pérez

TALLER DE DISEÑO V
DOCENTE
marcelo wischniewsky
ALUMNO
eduardo ariel wolf
COMISIÓN
3er año tm
SEDE
sur (omas)

Sistemas complejos

Esta **Colección de Dvds** se realizó en base a películas que tratan la **sociedad autodestruida y violenta** en la que nos encontramos sumergidos.

Las películas elegidas son: "Ciudad de Dios", "El Bonaerense", "Pizza, Birra, Faso", "Trainspotting", "Requiem por un sueño" y "La Naranja Mecánica". En las mismas se reflejan la lucha cotidiana de los protagonistas.

Para encarar esta colección, se optó por lograr una imagen impactante en cada tapa, una imagen muy fuerte que llame la atención de la gente que proceda a adquirir la colección en forma instantánea.

Los subsistemas de películas se organizaron en: "Visión de la sociedad en el tercer mundo" contra "Visión de la sociedad en el primer mundo".



SIN SALIDA



» subsistema nro. 1



» subsistema nro. 1



+++++

V | cinco





conesfuerzo



4to año



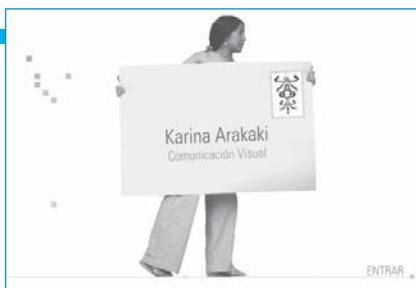
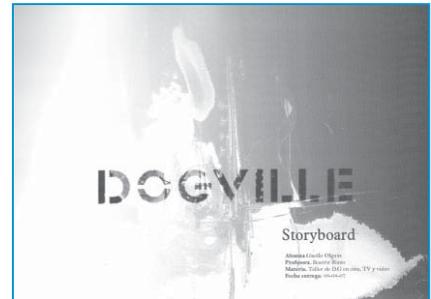
Storyboard de película

El storyboard realizado para la película *Dogville*, en la materia Diseño gráfico en Cine, Tv y Video, se basa en manifestar dicho film involucrando **objetos retóricos** que representen a los personajes y hechos principales de la película. En la primer escena se percibe un pañuelo de seda **el cual** comienza a caer suavemente sobre un banco de plaza de madera viejo (esto representa la llegada de Grace a Dogville), luego ese pañuelo continua su recorrido pasando a través de distintos elementos que producen **el desgaste y la ruptura del mismo** (esto alude al maltrato a que se somete Grace para continuar en el pueblo). **Cada uno de esos elementos simboliza momentos relevantes** (por ej.: la muñequita, simula la relación que ella pretende lograr con la gente de Dogville, imita ser el figurín que colecciona por su esfuerzo y trabajo allí.; las manzanas hacen referencia al abuso que comienza a recibir con un habitante del pueblo; el periódico, el reencuentro con su padre; y así cada objeto se asemeja a un hecho importante). La última escena finaliza con un perro (el punto débil de Grace) al único del pueblo que ella otorga su perdón.

DOCENTE
beatriz rizzo
ALUMNO
giselle olguin
COMISIÓN
4to año tm
SEDE
centro

TALLER DE DISEÑO EN CINE, TV Y VIDEO

» Diseño de títulos para la película "Dogville" de Lars Von Trier.
Instancia: Storyboard
Diseño: Giselle Olguin.

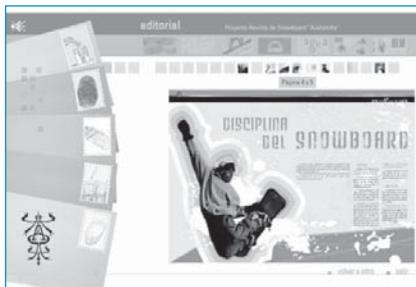


Diseño de portfolio

Los siguientes trabajos corresponden a alumnos de la sede sur oeste (castelar), y fueron realizados para la asignatura Software de comunicaciones como propuesta de portfolio profesional durante los años 2005 Karina Arakaki y 2006 Germán Puiatti.

DOCENTE
graciela meza
ALUMNO
karina arakaki
germán puiatti
COMISIÓN
4to año
SEDE
castelar

SOFTWARE DE COMUNICACIONES



» Portfolio digital de Karina Arakaki



» Portfolio digital de Germán Puiatti



» Detalle de infografía en Portfolio.





Lo mejor de trabajar juntos es que nos conocemos... y lo peor... también

| | |
|---|--|
| <p>NOMBRE Y APELLIDO andrés caivano y andrés derkach</p> <p>EDAD 26 y 27 respectivamente</p> <p>AÑO DE INGRESO A LA UAI 2001</p> <p>AÑO DE EGRESO DE LA UAI 2005 (preparando la tesis en la actualidad)</p> <p>WWW.IMAGENINDUE.COM.AR</p> | |
|---|--|



» Catálogo de venta corporativa para "El mundo del Juguete" realizado por Estilotes.



Esta entrevista es algo complicada, ya que ambos entrevistados tienen el mismo nombre. Ellos son Andrés Caivano y Andrés Derkach de *Imagen Indue*. Por esta complicación, creemos necesario asignar seudónimos a ambos. Y como somos todos diseñadores, y somos re-creativos vamos a referirnos a ellos como AC (Andrés Caivano) y AD (Andrés Derkach).

1- ¿De qué trabajaban antes de juntarse?

AC trabajaba en una empresa que se dedicaba a la gráfica vehicular y de vidrieras además de diseñar tapetes vinílicos para la recepción de empresas mientras que AD trabajaba en una empresa de diseño editorial encargado de la sección Web.

2- ¿Por qué estudiaron Diseño gráfico?

AC: Siempre tuve atracción por la publicidad televisiva, después de averiguar en la Universidad de Lomas y darme cuenta que no cubría mis expectativas, recurrí al diseño gráfico donde encontré una carrera más amplia en cuanto al desarrollo de la imagen.

En el caso de AD: el campo que más me motivaba era el diseño Web, y junto con esto un fanatismo por la buena estética y el buen gusto...

3- ¿Cómo es que llegaron a conformar su estudio?

AC /AD: En ambos casos un cierto grado de cansancio, y las injusticias laborales de siempre hizo que nos hagamos la propuesta de empezar un emprendimiento juntos... confiados en lo que aprendimos en la Facultad y lo que desarrollamos y progresamos independientemente.

4- ¿Qué fue lo que más les gustó de la carrera?

AC/AD: Sin duda la cátedra del Prof. Olinhaus quien nos orientó y nos mostró un nuevo lado del diseño.

5- ¿Qué creen que sería prudente agregar y/o modificar?

AC/AD: Para nosotros la carrera deja mucho, pero habría que abrir un poco los ojos a los alumnos con respecto a la realidad. Con esto nos referimos que a la hora de aplicar determinados conocimientos no fueron suficientes para afrontar ciertas situaciones laborales.

6- ¿Qué es lo mejor y lo peor de trabajar juntos? (considerando que fueron compañeros durante toda la carrera)

AC/AD: Lo mejor es que nos conocemos.... Y lo peor... también... jajaja

7- ¿Tienen alguna especialidad?

Generalmente AD está más abocado al diseño Web mientras que AC a la cartelería y ploteados.

8- ¿Cómo se distribuyen las tareas?

AC/AD: Casi siempre las tareas se van distribuyendo solas, nos cubrimos y nos complementamos para poder cumplir con los clientes que es lo primordial.

9- ¿Realizaron algún tipo de capacitación post-universitaria?

AC/AD: Solemos ir a expos, charlas, y congresos referidos al diseño y nuevas tecnologías para no desconectarnos de lo nuevo...

10- ¿Qué le aconsejarían a los que están comenzando la carrera?

AC/AD:
Regla numero 1: CONVIERTAN TODO A CURVAS!!
Regla numero 2: LOS ARCHIVOS NUNCA ABREN
Regla numero 3: no dejar todo para último momento, las máquinas se rompen, se corta la luz y las casas de impresión cierran cuando vos llegás.

11- ¿Qué les dirían a los que quieren formar su propio estudio?

AC/AD: Que lo hagan lejos de nosotros, jajaja.
Que tengan conducta, el Diseño Gráfico es una profesión que demanda mucha paciencia con el cliente que te va a exigir hasta el límite.
Igualmente no dejen de intentarlo, no hay nada más lindo que lograr trabajar de lo que a uno le gusta.

12- ¿Qué dificultades encuentran para vender sus productos?

AC/AD: Por ahí no es tan difícil venderlo sino cobrarlo. El tema principal es quien da el primer paso: ¿Nosotros diseñamos o ellos dan una señal sin ver nada? Nuestra política de trabajo es contratando el trabajo mediante una señal...

13- ¿Cómo cotizan sus trabajos?

AC/AD: Lo fundamental para cotizar un trabajo de diseño son los tiempos que demanda, junto con la complejidad (trabajar con gigantografía y determinados aspectos de programación Web).

14- ¿Hay alguna receta para manejar a los clientes?

AC/AD: Aunque atente con nuestra profesión y nuestro pensamiento aprendimos que en muchos casos "HAY QUE DECIRLES TODO QUE SI". Hay "gente dócil" que se deja asesorar y están los que no.

15- ¿De qué forma intentan imponer su posición?

AC/AD: Generalmente lo hacemos creer que es un ridículo... Jajajaj , hablando en serio siempre mantenemos un criterio de diseño que nos enseñó la carrera en sus 4 años.

Bueno muchachos, muchas gracias.

De nada, un placer.





ampliAR

Concurso de Diseño

Tema: "Programa de promoción de la salud en torno al fenómeno de las drogas." CICAD / OEA

La Universidad Abierta Interamericana desarrolla un Programa educativo para la promoción de la salud en torno al fenómeno cultural y complejo de las drogas con el apoyo económico de la OEA a través de la Comisión Iberoamericana para el Control del Abuso de Drogas (CICAD). La UAI es además coordinadora de la red de Facultades de Educación, integradas por 10 Universidades de América Latina que se encuentran afectadas a este programa internacional.

Nuestra Universidad ha asumido el compromiso de elaborar un libro que sintetice el trabajo desarrollado por las 10 universidades involucradas en el programa, el que será publicado por la OEA y alcanzará difusión internacional.

En este sentido, fue honor para nuestra Institución poder invitar a la Facultad de Ciencias de la Comunicación, a que desarrolle un concurso interno para el diseño de la tapa del libro, a través de propuestas innovadoras que reflejen el concepto de este programa.

El Programa de promoción de la salud en torno al fenómeno de las drogas." CICAD / OEA tiene como propósito:

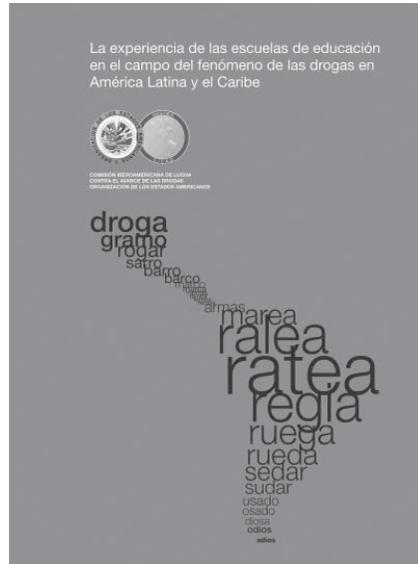
"El desarrollo de estrategias educativas para la promoción de la salud mediante el fortalecimiento de factores protectores de la comunidad frente al complejo fenómeno de las drogas y la consiguiente reducción de los factores de riesgo social"

Jurado:

- Lic. Ariana Sabra
- Dg. Ricardo Batalla
- Dg. Gabriela Friedman
- Dg. Marcelo Wischnevsky

Los siguientes son los trabajos finalistas:

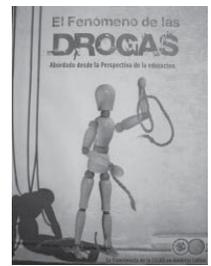
- Sebastián Pérez 3º año Turno Noche Sede Centro
- Gabriel Pirsztuk 3º año Turno Noche Sede Castelar
- Leticia Gentile 3º año Turno Tarde Sede Centro



» Trabajo ganador: Sebastián Pérez



» Propuesta de Gabriel Pirsztuk



» Propuesta de Leticia Gentile.

San Serif ID

En el marco de la asignatura Tecnología Gráfica 2, se desarrolló durante el 2º cuatrimestre de 2006 un trabajo práctico que les permitió a los alumnos vivenciar el proceso de producción gráfica de un periódico, desde su idea inicial hasta su impresión.

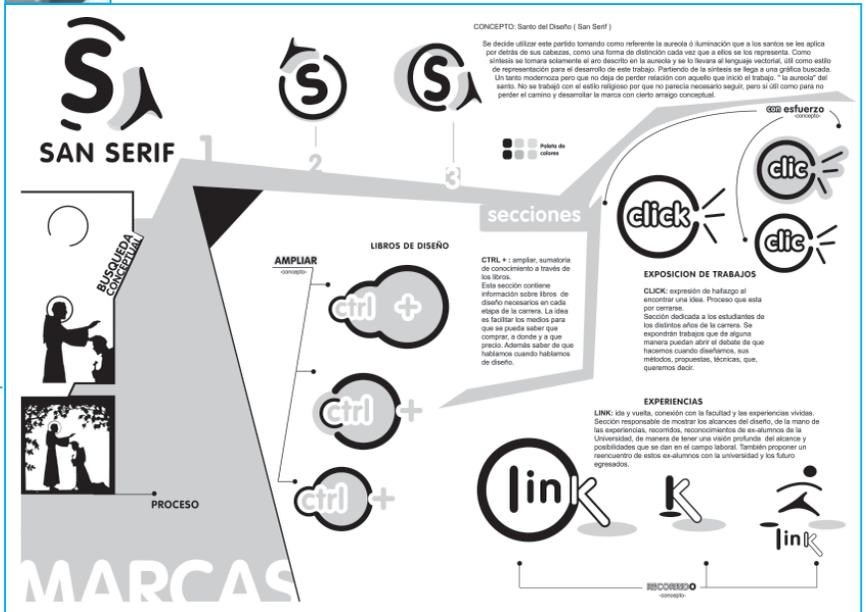
Se llamó a concurso interno entre todos los alumnos que cursaban la asignatura a cargo del profesor Marcelo Wischnevsky. En primera instancia se buscó reflejar la identidad de una publicación para la carrera de diseño en nuestra facultad, cuyo nombre San Serif, es un pequeño juego de palabras entre una clasificación tipográfica "Sans Serif" y un acto de devoción hacia nuestra profesión (aunque algunos crean que es "sólo" un oficio).

Se buscó identificar a las secciones intervinientes con sus respectivos nombres y crear un sistema de marcas.

La propuesta ganadora correspondió a Daniel Trevisán; 3º año A Turno Noche Sede Centro.



» El padre de la criatura, Daniel Trevisán.



» Trabajo ganador: propuesta de Daniel Trevisán

¿Qué se hizo?

Ya estamos acostumbrados a realizar trabajos proyectuales en la carrera de Diseño que nos llevan todo el tiempo, que no nos dejan dormir, etc., eso no se lo voy a contar porque lo vivimos todos los días y a toda hora. Lo que sí quiero contar es la experiencia que comenzó en el segundo cuatrimestre de 2006 en la materia Tecnología Gráfica II a cargo del profesor Marcelo Wischnevsky.

La propuesta de trabajo de taller consistió en la realización de un periódico (en este caso fue el número cero) cuyo contenido sería todo lo referido al diseño, se mostrarían trabajos de alumnos, entrevistas y todas aquellas cosas que pudiéramos proponer desde nuestro parecer y que serían útiles para dicho fin (tener un lugar gráfico donde mostrarnos nosotros mismos como futuros diseñadores, donde otras personas puedan ver de que hablamos cuando hablamos de diseño).

Diseñar una marca y las submarcas que acompañarían a las diferentes secciones fue el primer punto. Pensar en las notas, proponer una grilla constructiva, el estilo que se le quería dar al ejemplar, fue una tarea de elección para el alumno. Lo que sí se debía respetar era el nombre (SAN SERIF) y entonces acá es donde comenzó todo. Pero lo mejor estaba por ocurrir. El proyecto fue prometedor y así concluyó, había un condimento esencial que prometía y generaba entusiasmo, este no era un ejercicio proyectual que comenzaba y terminaba dentro de la facultad, sino que llegaría a la "calle", con una

tirada inicial de 2000 ejemplares. Sin lugar a dudas a uno le gusta cuando un trabajo le sale bien, que sea reconocido y que sea valorado por su nota final. Pero esto para mí fue diferente, el ejercicio se plasmaba en realidad, se podía palpar su contenido lleno de esfuerzo y la satisfacción de que ya estaba proyectado un segundo ejemplar y hasta en colores.

La marca

La búsqueda al principio costó un poco. Finalmente ya estaba decidido. San Serif tenía escondido un chiste como intangible (es el santo de los diseñadores), esto me sirvió de puntapié para mi proceso conceptual de marca.

Así fue que decidí utilizar este partido tomando como referente a la religión, a los santos, y particularmente a esa aureola o iluminación que se les aplica por detrás de sus cabezas, como una forma que los distingue cada vez que se los representa. Como síntesis tomé solamente el aro descrito (aureola) y lo llevé al lenguaje vectorial, útil en este caso como estilo de representación para el desarrollo de este trabajo. Par-

tiendo de la síntesis se llega a la gráfica buscada, un tanto "modernosa", pero que no deja de perder relación con aquello que generó la idea (aureola del santo). No quise trabajar con un estilo religioso porque no parecía necesario, ya que con sugerirlo sería suficiente, y así desarrollar la marca con cierto arraigo conceptual.

Me decidí por las formas redondeadas y no agresivas como vértices y salientes que no ayudarán al concepto, llegué a despojar y limpiar cada vez más a la aureola hasta casi no mostrar casi nada de ella. Para completar la marca le agregué la "S" referente al nombre del diario y también incorporo como remate un serif en perspectiva, el que hace referencia a lo editorial y que además hace de sostén al conjunto del isologo.

Completé la marca con el logotipo, con una tipografía acorde a las decisiones formales tomadas.

Daniel Trevisán.