

UCES DG

ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE
DEL DISEÑO

EDUCACION SUPERIOR E INNOVACION X DG ALINA MONTANARO

MÁS ALLÁ DE LA IMAGEN TIEMPO: CINE Y FILOSOFÍA X LIC MARIEL ORTOLANO

IDENTIDAD Y TOMA DE PARTIDO X DG CARLOS CARPINTERO

UCES DG

DISEÑO GRAFICO Y COMUNICACION VISUAL

NUEVO PLAN DE ESTUDIOS

PRIMER AÑO- 1ER. CUATRIMESTRE

DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL I
MORFOLOGÍA I
TIPOGRAFIA I
DISEÑO E INFORMATICA I (LABORATORIO)
ANÁLISIS DEL DISCURSO

SEGUNDO AÑO- 1ER CUATRIMESTRE

DISEÑO 3D I
DISEÑO MULTIMEDIA I (LABORATORIO)
TIPOGRAFÍA EXPERIMENTAL
PROYECTO ESTRATEGICO DE DISEÑO
FOTOGRAFIA

TERCER AÑO - 1ER. CUATRIMESTRE

ANIMACION I
DISEÑO DE OBJETOS 3D DIGITALES
ESTETICA
HISTORIA DEL DISEÑO Y DEL ARTE II
MARKETING Y PUBLICIDAD

CUARTO AÑO- 1ER. CUATRIMESTRE

DISEÑO DE SISTEMAS EDITORIALES
DISEÑO DE SISTEMAS DE IDENTIDAD
DISEÑO DE ENVASES Y PRODUCTOS
DISEÑO DE INTERF. GRAF. Y ENTORNOS VIRTUALES
OPTATIVA I

PRIMER AÑO- 2DO. CUATRIMESTRE

DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL II
MORFOLOGÍA II
TIPOGRAFÍA II
DISEÑO E INFORMATICA II (LABORATORIO)
TEORIAS DE LA COMUNICACION

SEGUNDO AÑO- 2DO CUATRIMESTRE

DISEÑO 3D II
DISEÑO MULTIMEDIA II (LABORATORIO)
DISEÑO DE TIPOGRAFIA
HISTORIA DEL DISEÑO Y DEL ARTE I
TECNOLOGIA DEL DISEÑO

TERCER AÑO- 2DO. CUATRIMESTRE

ANIMACION II
ORGANIZACION Y EMPRENDIMIENTOS DE DISEÑO
SEMIOTICA Y COMUNICACION
EDICION DIGITAL
DISEÑO SUSTENTABLE

CUARTO AÑO- 2DO. CUATRIMESTRE

DISEÑO DE CAMPAÑAS PROMOCIONALES
DISEÑO DE SISTEMAS MULTIMEDIALES
PLANIFICACION DE NEGOCIOS
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL
OPTATIVA II

TITULO INTERMEDIO: TEC. UNIV. EN
DISEÑO GRAFICO Y COMUNICACION VISUAL

TITULO: LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO
Y COMUNICACION VISUAL

Educación Superior e

INNOVACIÓN

Krotsch: Ed. Superior y reformas comparadas

por DG Alina Montanaro - Coord. Acad. Diseño Gráfico

Según Krotsch, enfrentamos desde el fin del milenio la “emergencia de la sociedad del conocimiento que coincide con políticas orientadas a estimular la autogestión y la descentralización” lo que dió lugar a nuevos procesos como ser la evaluación en Educación Superior. Procesos estos que apuntarían a “garantizar la fe pública en la educación y el mercado” y que darían al Estado un nuevo rol: el de regulador del sistema.

El autor sitúa a Argentina y Latinoamérica en una situación particular, pues para él la región transita “un proceso de dualización social y económica que pone en cuestión la misma idea de integración social” y también define algunas características del objeto de estudio que considera presentes

en la región, así dice de la Universidad Latinoamericana que tiene “un fuerte sesgo profesionalista” y que todos los cambios que la atraviesan están sujetos al devenir de las políticas públicas.

Para abordar el tema de las reformas en la ES, Krotsch hace una distinción conceptual entre cambio, reforma e innovación:

Cambio es para Krotsch “un proceso social que, aunque puede tener intensidad variable, dirección, actores y modos diferentes de transmitir, está siempre presente en lo educativo”

La idea de reforma por otro lado, aunque lleva implícita la realidad del cambio “es el producto de una voluntad, de una política explícita por

parte de algún actor -gubernamental o institucional- orientada a modificar la situación vigente”.

A la innovación la define como:

cambio sistémico,
la capacidad que tienen los sistemas de cambiar de manera

autónoma,
de sostener el cambio como producto de la vinculación entre los distintos actores y recursos que lo componen,

de producir efectos
y modificaciones no previstas

Por tanto Krotsch considera los procesos de reforma como “concientes, voluntarios y dirigidos a modificar determinadas prácticas o estructuras”. De su texto Educación Superior y Reformas Comparadas podemos extractar una frase que nos permite intuir que Krotsch considera a la ley 24.521 de Educación Superior más un cambio que una reforma -como se ha dado lugar a su denominación- pues nos dice que “Hemos oído hablar mucho de reforma en los últimos años(...)para la cual se desarrollaron intensas políticas públicas incluidas la Ley 24.521 de Educación Superior... estos procesos de cambio inducidos desde el Estado no fueron patrimonio o característica de la Argentina, sino que cambios similares (en materia de nuevas relaciones entre el Estado y las Universidades, evaluación de la calidad, eficiencia interna de las Instituciones, financiamiento, etc.) fueron formulados en la mayoría de los países del mundo a la vez”.

Sobre estos mismos cambios expresa que “...debido a la débil capacidad de producción de conocimiento, la poca diversidad y la especialización

disciplinaria...así como la fuerte impronta profesionalista, la universidad argentina y latinoamericana tiene un estilo de cambio básicamente exógeno, pues éste es fundamentalmente producto de la presión externa, ya sea de la demanda por expansión matricular o de las políticas de reforma que provienen del Estado”.

Cuando Krotsch compara las reformas actuales en Latinoamérica con las europeas de los años sesenta dice que en Europa se intentó “responder a la presión de la matrícula enfatizando aspectos que tenían que ver con el rediseño institucional del nivel y la creación de instituciones alternativas...” y cita como ejemplo los colegios regionales de Noruega, los politécnicos en Inglaterra, los institutos



universitarios de tecnología en Francia o la idea de Gesamthochschule (Universidad comprensiva) en Alemania. Krotsch considera que estas reformas “...no pudieron introducir grandes cambios en el sistema tradicional debido a que en la mayoría de los casos tenían presupuestos que no tomaban en cuenta el conocimiento educativo existente (o sea que ampliación del acceso es igualación de posibilidades) y porque no se utilizaron instrumentos correctivos de los procesos de implementación (evaluación) así como tampoco se prestó la importancia debida a la cuestión de las resistencias y el poder relativo de los grupos”.

En cambio sobre Latinoamérica dice que en la última década del siglo XX se implementaron políticas de reforma educativa en todos los niveles “Todas ellas contemplan algunos valores básicos como la descentralización, un mayor protagonismo de la comunidad educativa y la evaluación como instrumento de mejoramiento educativo”.

Krotsch considera que “en la última década Argentina se ha incorporado plenamente al impulso de

las políticas públicas prevalecientes en América Latina” haciendo referencia a etapas anteriores en que nuestro país se vio intervenido por políticas de Estado que lo aislaron de la situación general de la región.

Cuando el autor habla de estas nuevas políticas públicas dice que están orientadas a promover la eficiencia, la calidad y la orientación de las IES al mercado. Este proceso de rediseño de los sistemas de educación superior, se traduce en el acortamiento de las carreras de grado, el desarrollo del nivel de posgrado y la diversificación de la oferta.

Esto acercaría al SES argentino al modelo anglosajón. En Argentina y en toda la región el movimiento estudiantil opuso mucha resistencia a las nuevas políticas como el arancelamiento universitario y las políticas de acceso.

Las políticas de evaluación también son en la región fuente de conflicto debido a la gran autonomía con que cuentan las instituciones. Según Krotsch “el poder en la universidad pública

argentina está concentrado en la base (institutos, cátedras, departamentos)” organización que le confiere según el autor “un tipo de interacción poco sujeta a control jerárquico” de modo que es difícil ubicar un núcleo de poder de esta configuración universitaria dentro del sistema. El modelo europeo al contrario “...concentra poder en la cúspide del sistema educativo del Estado y a la vez en la cátedra”.

investigación

Sobre la Investigación Krotsch dice que “el modelo humboldtiano desarrollado a principios de siglo pasado en Alemania no fue seguido por el modelo francés que aisló la investigación de la docencia” y piensa que en América Latina “predominó la cátedra y la investigación fue raquítica hasta la década del sesenta” década en que se crearon departamentos en el interior de las universidades localizando a la investigación en “regiones protegidas de la creciente masificación y politización de la Universidad de la región”

empleo

Sobre la relación ES y Empleo Krotsch piensa que si bien los intentos de ajuste y adecuación al mercado eran históricamente más fuertes en China, la URSS y los países de Europa del este en la actualidad esto se está volviendo más generalizado: la razón fundamental la encuentra en que las ocupaciones cumplirían un ciclo vital lo que lleva a que “el desarrollo tecnológico e informático impriman una aceleración de los cambios en la esfera laboral que el currículo no es capaz de absorber”

especialización

Sobre la Especialización Krotsch considera que los países que han seguido el modelo francés (como la mayoría de los países de América Latina) han tendido a una fuerte especialización en grado. Y nos dice que esto está siendo puesto en cuestión ya que existe una fuerte tendencia a la adopción del modelo anglosajón (caracterizado por la formación generalista y la especialización concentrada en los niveles de posgrado).

Bibliografía:

Krotsch, Pedro: Educación Superior y Reformas Comparadas. Universidad Nacional de Quilmes, Argentina 2003.



TAPA

Alumna: Alejandra Cauda Ferreira. Diseño Editorial. Docente: Alina Montanaro

INTERIOR



NOTA DE TAPA | *Relatos de Poder*

Castaneda nos deslumbra nuevamente con una maravillosa historia conmovedora al ser mismo, a nuestra esencia como seres humanos. Aquí algunos fragmentos de los capítulos "La Isla del Tonal" y "El Día del Tonal".

La isla del Tonal

Mi traje y todos estos adornos son importantes porque representan mi condición. O mejor dicho, la condición de una de las dos partes de mi totalidad. Ahora es tiempo porque en los asuntos de este tema, no hay comprensión completa sin palabras. Debo mucha atención, pues no es un tema ligero, sino que habla de la esencia misma de la vida. ¿Cuál es el tema, don Juan?

La totalidad de nosotros mismos

-Estás en cierto trecho del camino, muy agudo y peligroso. Quizás ésta sea la última encrucijada, y también, quizá, la más difícil de entender. Algunas de las cosas que te voy a señalar hoy, probablemente nunca serán claras. De todos modos, no se supone que sean claras. Con que no te preocupes ni te desalientes. Todos nosotros somos una bola de idiotas cuando entramos en el mundo de la brujería, y entrar en ese mundo no nos garantiza, en ningún sentido, que cambiaremos. Algunos seguimos idiotas hasta el fin. Me gustó que se incluyera entre los idiotas.

Hizo una nueva pausa, se frotó las manos, se jugó con su lengua dentro de la boca, se palpará los dientes.
-Voy a hablarte del tonal y del nagual. Me dirigí a una mirada penetrante.



INFOGRAFIA

El desafío consistía en diseñar una nota para el suplemento "Cultura" del diario La Nación. El texto de la nota consistía en el avance de un libro. Se tomó como excusa el libro "Relatos de Poder" de Carlos Castaneda. La caligrafía e ilustraciones son de autoría de la alumna.

alejandracauda@yahoo.com.ar



FERIA
DE LIBROS

Icono representativo

Fórmula:
2da Jer. + 3er. Jer
Categoría C de Matriz Funcional
Excepciones: C2

Pantone 278 C



FERIA
DE LIBROS



COLEGIO



ÁRBOL
HISTÓRICO



BANDERA



IGLESIA



JUEGOS
NIÑOS

Icono representativo

Fórmula:
2da Jer. + 3er. Jer
Categoría B de Matriz Funcional

Pantone 144 C



JUEGOS
NIÑOS



FUENTE



CANCHA
BOCHAS



CALESITA



ANFITEATRO



BICISENDA



PUENTE



JARDÍN



CANCHA
FÚTBOL

Alumna: Gladys Sebastiao. Diseño y Comunicación Visual 5. Docente: Armando Olinhaus



SEGURIDAD

Icono representativo

Fórmula:
2da Jer. + 3er. Jer
Categoría A de Matriz Funcional

Pantone 180 C



SEGURIDAD



CANIL



BEBEDERO



RAMPA



BANCO



RESIDUOS





Diseño 3. Docentes: DG Daniel Oteiza y DG Mariana Campo Lagorio



TALLERES.

TRABAJOS DE ALUMNOS



Alumna: Gladys Sebastiao. Diseño de Identidad Institucional. Docente: Elena Abugauch





Alumna: Gladys Sebastiao. Diseño de Identidad Institucional. Docente: Elena Abugauch



Apoyando y afianzando lazos entre los Amigos de la cultura y el patrimonio nacional.

Los grandes proyectos son el resultado y el compromiso de todos por alcanzar, en el futuro, el desarrollo integral. Enmarcamos la labor de los Amigos de la Cultura y el Patrimonio Nacional en un proyecto de largo alcance, que trascienda las fronteras.

Quiénes somos

Entendemos Argentina, fundada en 1983, que agrupa a las Asociaciones de Amigos de los Museos Nacionales, Provinciales y Locales, y a los Amigos de los Museos de los Museos.

Qué hacemos

Fundada en 1983, las Asociaciones de Amigos de los Museos Nacionales, Provinciales y Locales, y los Amigos de los Museos de los Museos.

Cómo federamos

Fundada en 1983, las Asociaciones de Amigos de los Museos Nacionales, Provinciales y Locales, y los Amigos de los Museos de los Museos.

Acompañamos y guiamos a las Asociaciones Amigos de Museos con nuestro conocimiento para que juntos logremos el objetivo mancomunado de preservar nuestra cultura y patrimonio.

Los federados

Entendemos Argentina, fundada en 1983 que agrupa a las Asociaciones de Amigos de los Museos Nacionales, Provinciales y Locales, y a los Amigos de los Museos de los Museos.

Preservando lo nuestro

MÁS ALLÁ DE LA IMAGEN-TIEMPO

Cine y filosofía

Por Lic. Mariel Ortolano

Docente de Semiótica de los Medios

Carrera de Diseño Gráfico UCES

¿Qué es lo real? ¿Cómo se define lo real?

Si se refiere a lo que uno puede sentir, probar y ver, lo real está hecho de impulsos eléctricos que tu cerebro interpreta. El mundo que conoces, el mundo que conociste a fines del siglo XX, hoy sólo existe como parte de una simulación interactiva llamada la Matrix. Has estado viviendo en un mundo de sueños, Neo. Este es el mundo tal cual existe hoy: bienvenido al desierto de lo real.

The Matrix (Morpheus a Neo)

En una época caracterizada por el cruce interdisciplinario en la construcción de objetos de estudio, las investigaciones sobre el cine no son una excepción. El abordaje filosófico, que cobró impulso a partir de los trabajos de Deleuze y de las reflexiones fragmentarias de pensadores contemporáneos como Jean Baudrillard o Slavov Zizek, parece difuso ya que no puede conformarse una filosofía del arte cinematográfico; sin embargo, se puede pensar el cine desde distintos puntos de vista que involucran el quehacer filosófico:

La imagen cinematográfica y su especificidad en

el contexto de las artes visuales como parte del objeto de los estudios de estética,

La consideración de la imagen en movimiento como punto de partida para re-pensar la espacialización del tiempo ya anticipada por las telecomunicaciones a fines del siglo XIX

La importancia del cine como vehículo del pensamiento en el contexto del fin de los grandes relatos y la incertidumbre desapasionada de la posmodernidad.

La filosofía no puede extraer una verdad de la imagen fílmica pero sí puede pensar filosóficamente a partir de la imagen en movimiento. Tal es la cualidad del cine: la imagen -espacio en el movimiento -tiempo. Gilles Deleuze dedica su tratado la Imagen- Movimiento, la Imagen- Tiempo al desarrollo de estas categorías, ya anticipadas por Henri Bergson en su Materia y Memoria . Aún así, la mayor parte de los ensayos sobre filosofía y cine retoman reflexiones que los guiones cinematográficos como código literario del fenómeno

cinematográfico proponen al espectador. El pensar sobre las ideas de un artista ya ha sido motivo de la filosofía.

Consideraremos al cine como una bisagra entre un modo lineal de pensar el mundo, caracterizado por la producción cultural propia de la modernidad, hacia una concepción hipertextual de la cultura propia de la posmodernidad. La modalidad del montaje como recurso esencial del lenguaje cinematográfico desde los primeros tiempos del cine se continúa y diversifica en la producción multimedial e hipermedial.

En segundo lugar, consideraremos al cine desde el concepto de simulación-simulacro, tal como lo plantean Gilles Deleuze y Jean Baudrillard en relación con la característica esencial de la sociedad contemporánea. La filosofía de la posmodernidad arroja densas sombras sobre la subsistencia del pensar filosófico en un futuro regido por la tecnología y la realidad virtual. La posibilidad de pensar un sentido final tal como la historia del pensamiento ha intentado hilvanar a lo largo de

los siglos de cultura occidental carecería de sustento ante la puesta en discusión del concepto mismo de sujeto y aún de subjetividad. Sin embargo la noción de simulación sugiere otras visiones sobre la relación del sujeto con el universo de las imágenes en movimiento: vidas posibles, nuevos modos de constitución de la subjetividad que deberán estudiarse a medida que los avances de la tecnología permitan un espacio (tiempo) de reflexión.

En tercer lugar, sugerimos que dentro del contexto de la artes y los medios, el cine ocupa el espacio que las filosofías del lenguaje y de la ciencia a la vez que el pensamiento post estructuralista de la posmodernidad le negaron al pensamiento metafísico. De algún modo, el universo de las imágenes fluidas en el tiempo colocó nuevamente al ser humano en el espacio metafísico mientras la filosofía cedía este interés a otras ramas del pensar no científico, hoy en día reservadas a los misticismos sincréticos que se divulgan a diario a través de los medios masivos. Este espacio es a la vez un espacio que involucra y convoca al espectador hacia el ejercicio del pensamiento que está condicionado,

adormecido y censurado por categorías económicas en el resto de los medios audiovisuales y sobre todo en la televisión abierta.

Tomaremos como punto de partida la referencia intratextual e intertextual que la película *The Matrix* realiza respecto de las ideas de Jean Baudrillard sobre la noción de simulación y su correlato de la alegoría de la caverna platónica.

Matrix Revelada: el mito de la poshumanidad.

La hipótesis del simulacro merecía más que devenir en realidad.

Para Jean Baudrillard, el universo posmoderno gira en torno a una realidad simulada, la hiperrealidad: el entretenimiento, la información, las tecnologías de la comunicación proveen experiencias más intensas que las de la vida cotidiana. El reino de lo hiperreal es más real que lo real mientras sus códigos imágenes y modelos van tomando control de nuestra conducta, en un universo en el que la banalidad se instaló al punto de anular toda posibilidad de sentido.

La determinación misma, como categoría científica de la modernidad, es aleatoria en un universo no lineal en el que es imposible rastrear mecanismos causales y en el que el individuo está confrontado a un flujo desbordante de imágenes que modelan su pensamiento y su conducta. Entonces los individuos escapan de una realidad precaria al éxtasis de la hiperrealidad en la experiencia tecnológica. En este universo las subjetividades se fragmentan y se pierden y aparece un nuevo terreno de experiencias que anula el conjunto previo de reflexiones y patrones de análisis desde lo filosófico y lo social, experiencias que convierten a esos modelos en irrelevantes y obsoletos.

Las reflexiones de Jean Baudrillard sobre la realidad y lo virtual operaron como referencia al planteo de la película *The Matrix*. La secuencia inicial, de hecho, muestra la tapa del libro *Vida y simulacro* entre los objetos que rodean al protagonista. El equipo de los hermanos Wachowsky tuvo la intención de involucrar a Baudrillard con las dos películas que continuaron al primer episodio. La idea de todos ellos en definitiva era que Baudri-

llard daba por sentado que la virtualidad consiste en una forma de lo real que puede convertirse en visible (y por lo tanto, en real) pero esto es precisamente lo que Baudrillard intentó negar: que no se pueden usar categorías de lo real para pensar las características de lo virtual.

En un reportaje realizado por la revista *Le Nouvel Observateur*, Baudrillard destacó la conexión entre el film y la hipótesis que despliega en *El Crimen perfecto*, un texto en parte filosófico y en parte literario, en el que define el lugar al que se confinó la realidad y lo evoca como el desierto de lo real, un universo de humanos espectrales totalmente virtualizados, que no son más que reservas energéticas de objetos pensantes. La metáfora de Baudrillard es citada literalmente en el guión de la película cuando el guía Morpheus instruye a Neo (el elegido) sobre la precariedad de la vida real que desconocía y el engaño que había considerado su verdadera vida en el entorno virtual de la *Matrix*, gobernado ya por robots. El filósofo francés destacó que la temática de la creciente indiferenciación de lo real y lo virtual se había

tratado en otros films anteriormente: *The Truman Show*, *Minority Report* o *Mulholland Drive*. El valor de *The Matrix* es la síntesis de todas esas ideas previas, aunque la película no enfoca el problema de fondo o lo plantea erróneamente. Tal como señala Baudrillard, la trama muestra a los personajes en la *Matrix* (el entorno virtual) o en Zion (el mundo real), pero no sugiere en ningún momento la noción que hoy en día se sugiere como constitutiva de la relación entre el sujeto y la tecnología: la colisión de ambos mundos.

El obstáculo más confuso de la trama del film es que el problema de lo real y lo virtual se plantea en términos platónicos: la *Matrix* opera como analogía del mundo de sombras que el prisionero de la caverna considera la realidad, ignorante de la realidad que a sus espaldas se manifiesta fuera del encierro lejos del fuego engañoso de la caverna bajo la luz del sol (la Verdad, el sumo Bien). Este es un error importante para Baudrillard. La ilusión radical del mundo es un problema que han enfrentado todas las grandes culturas, un conflicto que han solucionado a través del arte y de la

Barthes, R. La cámara lúcida, Barcelona, Paidós, 1992.
 Baudrillard, J. La sociedad de consumo. Plaza y Janés, Barcelona, 1970.
 Baudrillard, J. El sistema de los objetos, Siglo XXI, México, 1969.
 Baudrillard, Jean. Cultura y simulacro, Barcelona, Kairós, 1993
 Baudrillard, Jean. El otro por sí mismo, Anagrama, Barcelona, 1994

Baudrillard, J. El Crimen Perfecto. Barcelona, Anagrama, 1996.
 Baudrillard, J. El intercambio imposible. Madrid, Cátedra, 1999.
 Baudrillard, J. Pantalla total, Anagrama, Barcelona, 2000.
 Debord, G. La sociedad del espectáculo, Valencia, Pre -Textos, 1999.
 Deleuze, G. La Imagen-movimiento. Estudios sobre cine I. Paidós, 1991

simbolización. Pero según el concepto posmetafísico de la posmodernidad lo que los sujetos de la era tecnológica hemos inventado para soportar el sufrimiento es una realidad simulada que quizás suplanta a la realidad y su solución final, un universo virtual desde el cual todo lo peligroso y negativo ha sido expulsado. Según esta noción, Matrix es la clase de film que la Matrix hubiese producido.

El film denuncia la alienación creciente que produce en el mundo occidental la fascinación por la tecnología y las imágenes producidas por computación, pero a la vez produce un film en el que no hay ni siquiera un toque de ironía respecto de la ausencia de un Punctum (aquí Baudrillard apela al concepto de Roland Barthes), de una clave, que permita a los espectadores leer la idea detrás de la invasión de imágenes (Baudrillard refiere sobre todo a la secuela de la película del Matrix Reloaded: lo cierto es que el montaje de la película presenta una vertiginosidad y una brevedad tal en la duración de las tomas que se hace apenas posible leer una imagen). Este film para Baudrillard

es, en particular, un ejemplo de lo que denuncia, un fetiche del universo tecnológico que es la vida en las pantallas.

Baudrillard afirma que en este contexto los sujetos contemporáneos ya no padecen las típicas patologías modernas como la paranoia o la histeria sino que existen en ese estado de terror que es característico de la esquizofrenia, una sobre-proximidad de todo, una promiscuidad de todo que los penetra y los atrapa, sin que un halo, ni siquiera el aura de su propio cuerpo, lo proteja.

El éxtasis de la comunicación es la vida en este universo sobrepuesto y transparente. En esta situación el sujeto se convierte en pura pantalla, en superficie de absorción de las redes (estas nociones se traducen en la película a través de la imagen de la dilución de los sólido: vidrio y metal se diluyen y se mezclan con agua, con vapores y humo; se pegotean en los propios cuerpos de los personajes que son penetrados por agujas, cables y dispositivos tecnológicos que les permiten funcionar en el programa digital de la Matrix)

Lo cierto es que más allá de la crítica de Baudrillard, The Matrix es un film que ha trascendido más allá de los cálculos de sus propios creadores y productores, que lo habían considerado un film sin posibilidades de éxito de público.

La confusión conceptual que opera como una fusión de filosofía posmoderna y ontología platónica transmite de modo eficaz al espectador la incertidumbre actual sobre la solidez de lo real e instala una fisura interesante en el horizonte de certezas que caracteriza a la estética realista. Las metáforas sobre el padecimiento que atraviesa quien se inicia en el camino del conocimiento, la soledad del nacimiento a otro estado de conciencia, se plasman en imágenes potentes que reeditan la estética biomecánica del mejor Ridley Scott, el de Alien (1981) o Blade Runner (1982).

Los logros de la imagen cinematográfica en este caso consisten en revitalizar el pensamiento platónico a través de un lenguaje diferente que no es sólo verbal sino una mezcla de imágenes fluidas, palabras, música y el sonido de los órganos del cuerpo amplificadas. La fusión de la imagen (espacio) en movimiento (tiempo) devuelve al espectador posmoderno las categorías de una metafísica olvidada. Ver más en: <http://elfaroensayos.wordpress.com>

RULEMAN

“ El skate es un deporte bien callejero ”

El skate, nacido en California hace medio siglo, tiene un universo propio en Argentina, con héroes históricos, figuras legendarias y lugares emblemáticos, enfrentamientos con la ley y campeonatos afiliados.

Radar entrevista a legendarios y novatos para reconstruir esa historia que va del Conurbano a Amalia de Fortabat y de la Plaza Houssay a las veredas de mármol de San Isidro.



Diseño 3. Docentes: DG Daniel Oteiza y DG Juan Ignacio Fontana. Alumno: Pablo Oddo

LOS MUCHACHOS DEL TABLON

Trabajé de albañil, de yesero, en el zoológico. Pero siempre salí y me iba a andar, todos los santos días.

"Tengo más de 25 años arriba de la tabla. Empecé en el barrio Luz y Fuerza de Morón. Me acuerdo clavado que la primera vez que vi un skate fue en el año 1960. Fui a la casa de un amigo y el padre le había traído de los Estados Unidos una Makaha Dogtown, con el primer rodamiento a rulemanes. Creo que tenía unas ruedas Kryptonite", recuerda Jason mientras se empuja el jopo rockabilly con un desdentado peine de plástico, frente al improvisado puesto en el que ofrece tablas y zapatas en la Plaza Houshay.

"Yo amancué con una tabla Bariblex y una Z Flex. Salía con mi primo que era muy amigo de Larry Urbano y el Yankee

Rafa, que ya son gente mítica que ni anda. El skate era re de barrio (Capital Federal, pero también mucho del Conurbano bonaerense), se usaba el mechón de pelo teñido y se escuchaba mucho heavy metal, punk de Black Flag y rap de Public Enemy o Run DMC", recuerda casi como un tanguero nostálgico, mientras se arremanga la camisa y deja ver el contorno de un skate y el rostro de Cristo, que tiene tatuados en sus antebrazos.



SKATE PARK



Diseño 3. Docentes: DG Daniel Oteiza y DG Juan Ignacio Fontana. Alumno: Pablo Oddo



ONE SMALL
STEP FOR MAN,
ONE GIANT
LEAP FOR MANKIND

Alumno: Pablo Oddo

PAUL RENNER

1878 - 1956

Este personaje se destacó en la historia por su gran influencia en el campo del diseño gráfico.

A través de su ideología racionalista y crítica se inscribió en la escuela de Bauhaus donde su aporte fue muy importante en el aspecto visual e interpretativo.

Diseñador gráfico, tipógrafo, pintor y maestro.
Contribuyó a la creación de una nueva tipografía, llamada FUTURA, entre 1924 y 1927.

Comenzó con bocetos rápidos y se fue perfeccionando a lo largo del tiempo.

Se inspiraba estando basado en formas simples y geométricas.

Círculos, triángulos y cuadrados.

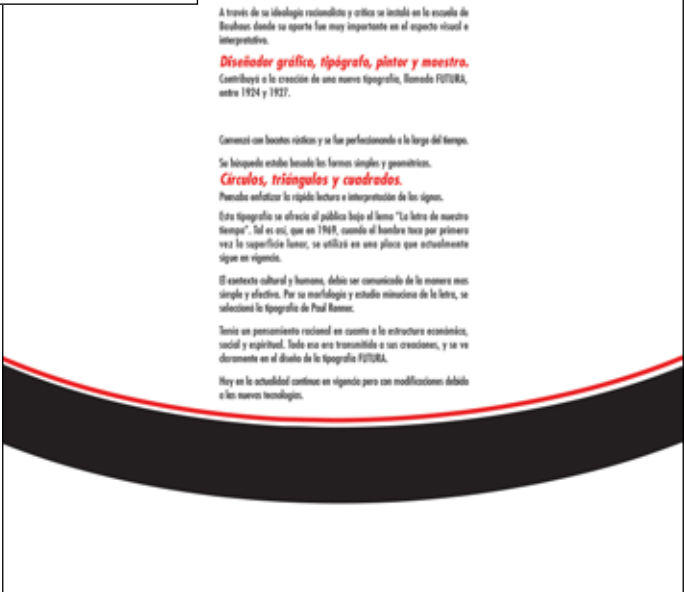
Pretendía enfatizar la rápida lectura e interpretación de los signos.

Esta tipografía se ofreció al público bajo el lema "La letra de nuestro tiempo". Tal es así, que en 1949, cuando el hombre tuvo por primera vez la superficie lunar, se utilizó en una placa que actualmente sigue en vigencia.

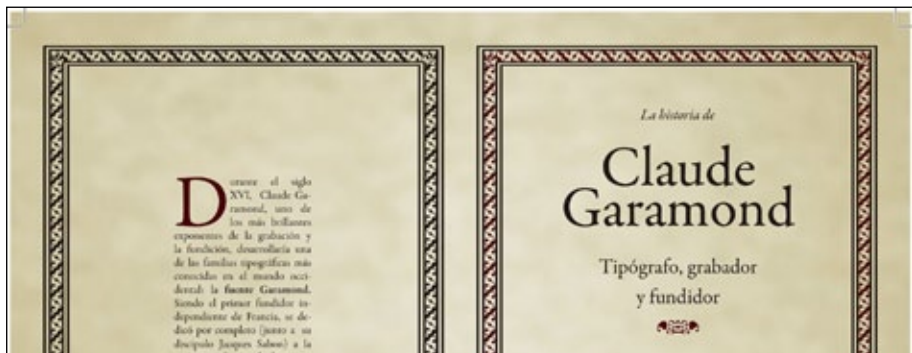
El contexto cultural y humano. Debió ser conciliado de la manera más simple y efectiva. Por su morfología y estudio minucioso de la letra, se seleccionó la tipografía de Paul Renner.

Tenía un pensamiento racional en cuanto a la estructura económica, social y espiritual. Todo eso era transmitido a sus creaciones, y se ve claramente en el diseño de la tipografía FUTURA.

Hay en la actualidad continúan en vigencia pero con modificaciones debido a los nuevos tecnologías.



Tipografía 1 y 2. Docentes: DG Miguel Catopodis y DG Verónica Angelastro



Alumna: Mercedes Gonzalez

Prof. DG Carlos Carpintero
Diseño y Comunicación Visual I y II - UCES



IDENTIDAD Y TOMA DE PARTIDO

Diseñar es,
ante todo, una tarea intelectual,
del orden de la reflexión sistemática,
una práctica
centrada en las relaciones entre signos
antes que en la realización manual de formas

Los estudiantes de Diseño, al realizar sus primeras experiencias de práctica preprofesional, pasarán un buen tiempo haciendo cosas que se parecen a diseñar, pero que no son Diseño. Armar, diagramar, programar, copiar, dibujar, ilustrar, reproducir, citar son tareas próximas y en ocasiones imitativas del Diseño, fundamentales para aprender a diseñar. Pero diseñar es otra cosa.

No puedo decirles qué, porque eso implica varios cuatrimestres de reflexión sin llegar a una afirmación categórica, pero saber que “no” es algo ya significa un avance importante para acceder inicialmente a su comprensión y luego a su dominio. El estudiante no debe lamentarse sino que estar agradecido si consigue un primer empleo como “diseñador” en una pequeña editorial, un centro de copiado, una agencia o un estudio. Mi sugerencia es que permanezca un año allí, no lleguen al segundo para no oxidarse, inviertan toda su energía aunque tengan que hacer clasificados, aprendan todo lo que pueda y renuncien. Pasarán por una situación algo incómoda a la que (tal vez) algún día se acostumbrarán, que es dejar la propia producción tras de sí, sin poder recla-

mar derechos sobre ella, pero este es uno de los símbolos del capitalismo.

Ser empleado es una forma de ceder a regañadientes lo obrado por uno mismo. Las ideas de trabajo y dignidad se presentan juntas en el sentido común, pero como toda construcción del sentido común implican consecuencias que conviene complejizar.

Hablemos de un concepto próximo al de dignidad. La idea de justicia. La justicia tiene que ver con el equilibrio entre lo que se es, lo que se hace y lo que le corresponde a cada uno por derecho dentro del orden en el que se encuentra. Como toda categoría humana, la idea de justicia es una construcción. Es un concepto folklórico y relativamente novedoso, de pocos siglos, regional, vinculado a una duración, un momento y una historia. Lo que es justo siempre cambia. Y hay otro concepto, que en nuestra ilusión cotidiana pensamos de forma tan sólida como la idea de justicia, y es el concepto de identidad.

Si hubiera una justicia universal (o dioses todopoderosos que la realizaran), lo justo y lo que tiene identidad deberían ser algo esencial, deberían ser

una sola cosa, aquello que es igual a sí mismo. Nuestra idea de lo divino suele estar asociada a la de una deidad única, eterna e inmutable. Que en tanto es eterna, está sola. Y como está sola, carece de entidad e identidad.

No hay identidad sin relación. Allí tenemos una paradoja, un problema fundante sin solución.

Esa es la lección uno de toda clase sobre identidad. La identidad es una posición de un elemento en un sistema, antes que un valor esencial. Para que esa identidad exista, tome forma, se realice, hace falta un diseñador que haga una toma de partido. “No hay diseño de identidad visual sin toma de partido en un orden del mundo” es la lección dos.

Tomar partido es tomar partido en un orden. Estamos mal acostumbrados a la idea de orden. Orden es una categoría dinámica, vamos brevemente a ver por qué.

Nuestra identidad como sujetos, esto el psicoanálisis lo ha estudiado largamente, está definida a partir de una falta, aunque esto resulte criticable para el feminismo. Somos en tanto nos falta algo, que está en el plano de lo simbólico, del deseo, del vacío, de la ausencia. Realizamos nuestra identidad moviéndonos, encaminándonos hacia lo que nos falta, entre otras cosas, porque sabemos que vamos a morir. La incompletitud es lo que nos mueve hacia delante, la incompletitud constitutiva es el gran motor. Somos alguien en tanto nos falta algo, que no dejamos de buscar hasta que nos llega la hora. Esa idea de orden incompleto, dinámico, inacabado, es la que quiero compartir. Enfrentada a la idea de un orden como quietud. Es una idea subversiva, que se opone a la idea del orden como conservación.

El problema de la identidad y el orden es el problema de la humanidad. Desde hace 10.000 años las macro relaciones económicas no han cambiado demasiado. Hace aproximadamente 10.000 años empezamos a cultivar la tierra. La agricultura definió el concepto de propiedad. El territorio no

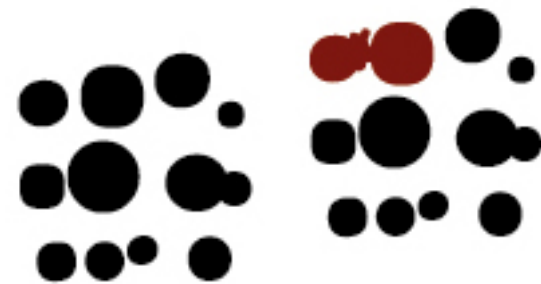
tenía propietarios, toda la tierra era de todos y de nadie. Al mismo tiempo, la propiedad de los objetos y el valor de la acumulación de cosas materiales era una idea laxa. El nómada no tiene muchos objetos, porque son un estorbo para trasladarse. En cambio, cuando se cultiva hay un aferramiento al territorio y lo que es gravísimo, hay un excedente. Quién es el propietario de la tierra empieza a tener sentido. Allí nacen los gobiernos, los ejércitos, el derecho, la retórica (para reclamar por las tierras expropiadas por tiranos) y la policía.

Así nace también la idea de orden como un dispositivo estático, que no debe ser perturbado. Todo orden humano es móvil, pero el que tiene el poder quiere que todo siga igual, no cambiar, no devenir, mantenerse “en orden”, en silencio, tranquilo. Hoy asistimos a una definición de laboratorio de la categoría de “orden”. Lo ordenado debe ser lo tranquilo, lo sosegado, lo que tiene permanencia y quietud. Como un paciente sobremedicado con ansiolíticos. Aunque la quietud y la estabilidad no son valores en sí mismos positivos.

Piense en el estereotipo de un hombre ordenado. Una persona obsesiva, que no bebe alcohol, que no fuma, que no come carne, un vegetariano riguroso. Recuerdo a un personaje así, que coincidentemente es el genocida más grande de la historia. Se llamaba Adolf Hitler. Yo les temo a los vegetarianos, porque acaso por de algún modo subliman la falta de ingesta de sangre. Hubo unos pocos que le fueron fieles a Hitler hasta el final. Uno en particular, que pasó por el bunker de Berlín en 1945, aunque no murió allí. Se llamó Albert Speer y fue su diseñador. El diseñador de todo, las ciudades, los procesos, las máquinas y, aunque no se pudo demostrar en los juicios de Nuremberg, el diseñador de la denominada solución final. El diseñador del Tercer Reich era alguien tan importante que también fue el ministro de guerra y producción de armas. Lo más conocido sobre comunicación visual y nazismo fue la tarea de otro psicópata de masas llamado Joseph Goebbels, ministro de propaganda del Reich. De allí vienen el uso extensivo de la esvástica, los estandartes, los afiches, los films. Pero la propaganda del régimen no hubiera sido nada sin el diseño del

régimen de Speer. Goebbels es mucho más conocido que Speer. Sin embargo, los 7 millones que murieron en el Holocausto murieron gracias al diseño de Adolf Hitler, Heinrich Himmler y Albert Speer, no solo por la obra de Goebbels. Que fue crucial, pero a la vez, subsidiaria de otro proyecto, un proyecto monstruoso, que no se fundaba en la visualidad sino en una idea. No quiero quitarle responsabilidad a Goebbels, por supuesto, sino asignarle tanta o más responsabilidad en el exterminio sistemático a Speer, a quien a veces se recuerda como el arquitecto nazi arrepentido que pidió perdón.

El Tercer Reich se constituyó, ante todo, planteando un problema de identidad. Se propuso como idea el borramiento a escala industrial, sistemático y completo de otras identidades a partir de su desaparición física. Lo que trató de borrarse fue la idea del “otro”. Del otro como



aquel que constituye mi identidad. La idea de una identidad esencial es la base del racismo. La idea de una identidad opositiva, como una idea en tensión, una idea que no se termina de cerrar, es el corazón del respeto de la diferencia. Asumir que el otro tiene derecho a existir, no por mera tolerancia o benevolencia, sino porque al negar al otro, me niego a mismo.

Lo que en Diseño denominamos “toma de partido” u orientación general respecto de un orden del mundo o estado de las cosas, los alemanes lo llaman Weltanschauung, que literalmente quiere decir “visión del mundo”. La solución final o Endlösung de la llamada “cuestión judía” era en todo consistente con la Weltanschauung dominante. Entonces, como elemento fundamental del problema de la identidad hay que mencionar una tercera idea: no existe identidad posible sin el reconocimiento de otras identidades. Y una cuarta idea: diseñar una identidad es realizar una toma de partido consciente en un orden del mundo. En esa toma de partido el diseñador participa en una construcción. La identidad, en nuestro caso la identidad visual, se construye. No es algo que

ya está ahí. La identidad visual no es un reflejo de algo positivo, algo a descubrir. Toda identidad es representativa pero al mismo tiempo es re / creativa. En el sentido de “volver a fundar algo”, de recrearlo en el acontecimiento de mostrarlo, de ponerlo en escena. Esa es la idea cinco sobre identidad.

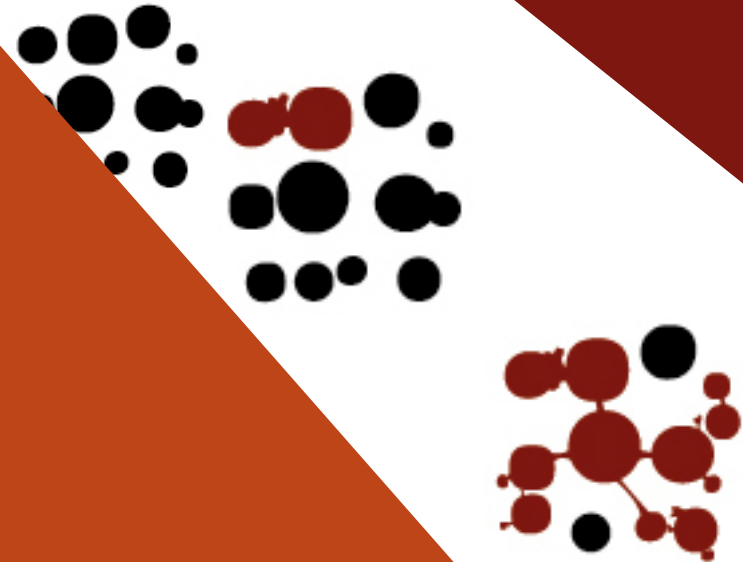
Pensemos en un breve ejemplo concreto. Cuando un diseñador, en particular si es un joven estudiante, trabaja para una PyME, puede desarrollar un cuestionario y encontrarse con un interlocutor más o menos dispuesto que le va a contar cosas. Su visión, su misión, sus valores, sus objetivos, quiénes son, sus ventajas diferenciales, su business core, su concepto de entrepreneurship o espíritu emprendedor, las relaciones y sugerencias de su coach, sus ideas fuerza, su política de calidad, su foco en el cliente, su orientación-mercado y un amplio etcétera. El diseñador va a escuchar con atención todo lo que la PyME tiene para decirle... y dejarlo en suspenso. No digo que no va a escuchar a la PyME, pero no va a buscar el concepto allí. No podemos preguntarle a una organización qué es lo que es y luego tratar de reflejarlo

en un signo, porque nadie sabe lo que es. Si no se puede definir algo tan complejo como la identidad de un individuo, mucho menos le podemos pedir esto a una PyME. Lo que una organización “es”, es algo que se realiza en un espacio intermedio, en esa interacción llamada comunicación, no es algo que tiene un ente en sí y lo transmite, que sale de un lado y llega a otro.

Hay una diferencia que se menciona en cierta bibliografía sobre identidad. La diferencia entre identidad institucional e imagen, entre lo que (hipotéticamente) algo es y lo que refleja (o dice) sobre ese existente. Es una categoría que puede tener cierto valor relativo, en tanto se lo entienda como algo abstracto, no algo real, algo concreto. Porque en la realidad no hay distancia entre lo que se es y lo que se manifiesta de ese ser. En gran medida, un ente es aquello que se muestra, sin que exista una identidad oculta, secreta, verdadera o más real que aquello que dice ser. Nuestra identidad es una resultante de la permanente negociación entre lo que proponemos y el peso de la mirada de los otros, que también nos modela. Por eso es que cuando hablamos de

identidad decimos que hay algo inasible, algo que no se puede capturar, porque en una organización la identidad está en todas partes pero al mismo tiempo en ningún lado.

Hay muchos otros conceptos fundantes cuando se habla de identidad, que se repiten pero que no sedimentan: la marca no es el logo, la identidad visual de una organización se debe resolver con la menor cantidad de elementos gráficos posibles, la importancia de la estrategia, etc. Pero dada la complejidad del problema de la identidad como toma de partido, por el momento voy a terminar aquí, recordando apenas una cosa, que también es en cierto sentido el motivo por el cual uno debe asistir a una universidad para estudiar Diseño. Esa cosa es saber que somos responsables, como actores sociales, de aquello que diseñamos. Que estamos obligados profesional y moralmente a revisar cada una de las acciones que desarrollamos como diseñadores de identidad. No para cambiar el mundo, sino apenas para no ser, acaso sin buscarlo, por inocencia u omisión, un criminal.



3411 ALUMNOS

106 ALUMNOS DE INTERCAMBIO

GRADUADOS 2888

INVESTIGACIONES EN CS. DE LA COMUNICACION 14

523 PROFESORES

194

BECAS Y BENEFICIOS OTORGADOS A ALUMNOS 150

UCES 2011

PASANTÍAS RENTADAS

Cosméticos Avon SACI - Media Planning S.A. - Merck Química Argentina SAIC - Asociación Concencia - International Media Consulting Group SA - Compania de Medios Digitales SA - Editorial Médica Panamericana S.A.C.F. - Industrias Plásticas por Extrusion S.A. - Fundación Exportar - Plumari S.A. - Radiodifusora Metro S.A. - Massalin Particulares S.A. - Media Planning S.A. - General Motors de Argentina S.R.L. - Ogilvy y Mather Arg. S.A. - ESPN - Hoyts General Cinema de Argentina S.A. - Red Bull S.R.L. - Supermercados Makro S.A. - Prudential Seguros S.A. - Medios Argentina S.R.L. - Arte Gráfico Editorial S.A.; entre otras.

LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN en cifras
Nota: Estas cifras corresponden al universo de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, siendo muchos más los números totales de la Universidad considerando todas las Facultades.