

ENTREVISTAS

THG'S CREW

La vida es mucho mejor con color y con arte.

LIBROS

TIPOMETRÍA. LAS MEDIDAS EN DISEÑO GRÁFICO

Miguel Catopodis

VENENOS EN EL ARTE

Eduardo Scarlato
Antonio Werner

ARTICULOS

DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN

Resultado parcial o final de investigaciones en diseño y comunicación.

PORFOLIO.DG

EXPOCOM 2015

Alumnos premiados de la carrera de Diseño y Comunicación Visual de la UCES.

uces.DG

enseñanza y aprendizaje del diseño

año 05 · edición n° 9 · julio 2015 · argentina

09

ENTREVISTA A THG'S CREW

THG'S CREW deja en claro que cualquier obra expuesta en la calle conlleva mucho trabajo y planificación.

Todo ello da como resultado una intervención precisa y acertada que los transeúntes pueden disfrutar bajo el concepto de "que la vida es mucho mejor con color y con arte".

JUL.DIC|2015

REVISTA ELECTRÓNICA DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN

Publica artículos originales, individuales o colectivos, que sean resultado parcial o final de las investigaciones relacionadas con la prospectiva del diseño y sus fundamentos teóricos.

Revista UCES.dg "Enseñanza y Aprendizaje del Diseño", Año 5, N° 9, Julio-Diciembre 2015, es una publicación virtual que forma parte de una serie de actividades desarrolladas por la Carrera de Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales, a través de la Editorial de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales, Paraguay 1338. Buenos Aires, República Argentina.

Página electrónica de la revista: <http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/handle/123456789/1830>
ISSN 2344-9551, otorgado por el Centro Argentino de Información Científica y Tecnológica - CONICET. Editor responsable: Sebastián Alejandro Gallo, Coordinación Académica, Lic. en Diseño Gráfico y Comunicación Visual, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales, Paraguay 1401, Piso 8°, CABA, Argentina. Teléfono: +54-11-4815-3290. Mail: fcc@uces.edu.ar

El contenido de la revista se puede emplear, siempre y cuando se otorgue el crédito respectivo al autor y a la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales.

Las notas firmadas son responsabilidad del los respectivos autores. Las marcas aquí nombradas se han utilizado con fines editoriales y no pretenden infringir ningún derecho.

Todos los artículos han sido aprobados por referato externo.

EQUIPO EDITORIAL

Edición & dirección: **DG Sebastián A. Gallo**, Fac. de Ciencias de la Comunicación, UCES (Argentina). Asistente editorial: **Victoria Cobos**.

Redactora Colaboradora : **Lic. Denise Skurnik**. Comité Científico Editorial: **Mg. Jorge Bardelás**, UNA (Argentina), **DG Carlos Carpintero**,

Licenciatura en Diseño Gráfico y Comunicación Visual, UNLa (Argentina), **Mtro. Armando Castañeda Morfín**, Facultad de Letras y Comunicación,

Universidad de Colima (México), **DG Miguel Catopodis**, Universidad Nacional de Rosario (Argentina), **Dra. Gabriela R. Cicalese**,

Escuela de Humanidades, UNSAM (Argentina), **Dra. Mariana Gabrinetti**, Universidad Nacional de La Plata (Argentina), **Lic. Cecilia Labate**,

Facultad de Ciencias de la Comunicación, UCES (Argentina), **Mg. Víctor Lenarduzzi**, Facultad de Ciencias Sociales, UBA (Argentina),

Mg. Ricardo Palmieri, Facultad de Ciencias de la Comunicación, UCES (Argentina), **DG María Eugenia Roballos**, FADU, UBA

(Argentina), **Lic. Rut Vieytes**, Facultad de Ciencias de la Comunicación, UCES (Argentina). Diseño & diagramación: **DG Sebastián A. Gallo**.

TAPA



THG'S CREW
Ilustración de tapa

ENTREVISTA



T1 ALIERON PARA TEXTOS

Aieron es una tipografía gratuita sin serif y neogrotesca creada por el diseñador japonés Sora Sagano. Se basa en las formas de la tipografía Helvética pero conceptualmente está más cercana a la Unifers. La principal característica de Aieron es su versatilidad.
<http://dotcolon.net/font/aileron/>

T2 CHUNK PARA TITULARES

La tipografía Chunk fue creada en el 2009 por la diseñadora californiana Meredith Mandel, quien se inspiró en la estética del western, en las tipografías y en el sistema de impresión que se empleaba para crear los titulares de los periódicos del Antiguo Oeste americano.
www.theleagueofmoveabletype.com

RESEÑAS

12



TIPOMETRÍA. Miguel Catopodis.
VENENOS EN EL ARTE.
Eduardo Scarlato y Antonio Werner.

ARTICULOS

18



3 ARTÍCULOS ORIGINALES

Resultado de las investigaciones relacionadas con la prospectiva del diseño y sus fundamentos teóricos.

PORFOLIO

34



EXPOCOM 2015

Alumnos premiados de la carrera de Diseño y Comunicación Visual de la UCES.



UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
EMPRESARIALES Y SOCIALES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

AUTORIDADES

Rector:

Dr. Gastón A. O'Donnell

Vicerrectora General:

Lic. María Laura Pérsico

Vicerrector de Evaluación Universitaria:

Lic. Esp. José Fliguer

Secretaría General Académica:

Lic. Viviana Dopchiz

Secretario General de Administración:

Lic. Julio Eduardo Ruarte

AUTORIDADES FCC

Decana de la Facultad de Ciencias de la Comunicación: **Lic. Rut Vieytes**

Coordinador Académico de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual: **DG Sebastián Gallo**

Directora de la Licenciatura en Comunicación Social: **Lic. Cecilia Labate**

Vicedirectora de la Licenciatura en Relaciones Públicas: **Lic. Nancy Lopez**

Directora de la Licenciatura en Publicidad: **Lic. Ronith Gitelman**

Vicedirector de la Licenciatura en Periodismo: **Lic. Oscar Bosetti**

Coordinadora de Extensión y Vinculación: **Lic. Marina Soldano**



LIC. RUT VIEYTES
Decana
Facultad de Ciencias
de la Comunicación

EDITORIAL

La revista "UCESDG. Enseñanza y aprendizaje del diseño" es una publicación internacional de investigación científica sobre los campos del diseño y sus problemáticas, que forma parte de una serie de actividades desarrolladas por la Carrera de Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales (UCES).

En este número entrevistamos a TGH'S CREW, un colectivo de arte que realiza intervenciones artísticas urbanas. Con ellos reflexionamos acerca de cómo la imagen y lo visual surca el ambiente y se transpone a la sociedad.

Además, presentamos dos reseñas de libro (con referato): Tipometría de Miguel Catópodis, con preguntas sobre el pasado, presente y futuro de las unidades tipográficas y su aplicación en pedagogía del diseño y las comunicaciones. Y Venenos en el Arte, particularidades en la historia del arte y sus tendencias de lenguaje.

Los tres artículos con referato que incluimos como material central de la revista se enuncian a partir de la idea de la recherche-cr ation (investigaci n -creaci n). Reflexionan sobre un innovador modo de investigaci n cuya metodolog a implica centrarse en la teorizaci n sobre el proyecto como parte de la disciplina. Esta caracter stica hace de la recherche-cr ation una manera privilegiada de investigar en el arte y en el dise o.

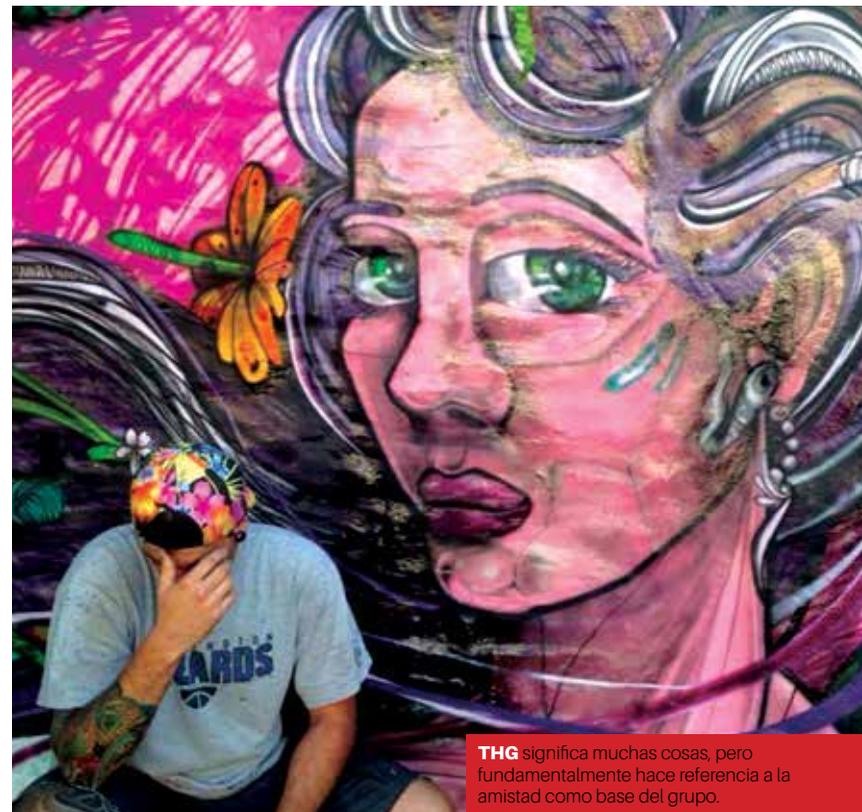
Los invitamos a acompa arnos.



THG'S CREW

la vida es mucho mejor con color
y con arte

por Denise Skurnik



THG significa muchas cosas, pero fundamentalmente hace referencia a la amistad como base del grupo.

Originales y espontáneos, así se podría definir a este grupo de artistas que iniciaron su recorrido siendo "simplemente amigos". Trabajando en el arte desde hace unos años, THG'S CREW ha logrado dejar su huella en la ciudad a través de sus intervenciones artísticas. Por medio de sus murales, pinturas o cualquier tipo de obra, el colectivo pretende despertar consciencia y respeto entre los ciudadanos, inspirándose en imágenes que reflejen las problemáticas sociales y ambientales que afectan a la ciudad.



#ESPACIOUCESCOM
de la Facultad de Ciencias de la
Comunicación de la UCES.

THG'S CREW deja en claro que cualquier obra expuesta en la calle conlleva mucho trabajo y planificación. Cada uno de sus integrantes organiza el tipo de obra y cómo se realizará: se dividen tareas y espacios y dejan fluir su creatividad. Todo ello da como resultado una intervención precisa y acertada que los transeúntes pueden disfrutar bajo el concepto de *“que la vida es mucho mejor con color y con arte”*.

CUALQUIER INTERVENCIÓN EN EL ESPACIO PÚBLICO ES UNA INTERVENCIÓN EN EL PLANO DE LO SOCIAL

U: ¿Cómo se conocieron y por qué eligieron THG'S CREW?

T: Nos conocimos en un entorno de chicos de la misma edad, pintando en la calle, cada uno en distintas *crews*. Los años pasaron, las *crews* se fueron

modificando, pero nosotros seguimos pintando con una muy buena dinámica de trabajo, por lo que decidimos juntarnos y crear la nuestra propia. Así nació *THG*, con un nombre que significa muchas cosas, pero que fundamentalmente hace referencia a la amistad como base del grupo.

U: ¿Cómo empezó su carrera en el arte?

T: Ya nucleados en torno a *THG* seguimos pintando con regularidad. Nuestro trabajo gustaba mucho y empezamos a hacernos conocidos en las zonas que frecuentábamos. Empezaron a convocarnos de distintas instituciones más o menos formales, para realizar exhibiciones o participar en convocatorias grupales que nos permitieron entrar en contacto con otros artistas y otras

crews. Resultó sumamente enriquecedor. Las exposiciones en centros culturales, museos, galerías y universidades y la participación en concursos nacionales e internacionales, nos llevaron a insertarnos progresivamente en el mundo del arte.



U: ¿Quiénes son sus referentes?

T: Cada uno tiene distintos referentes e ideologías a la hora de producir sus obras y desarrollar sus ideas. Si bien admiramos a muchos colegas, en este momento de nuestras carreras, las búsquedas son más personales: tratamos de resolver cuestiones estéticas o formales sobre las que venimos trabajando o encontrar nuevas formas de expresarnos.

U: ¿Cuál es el valor que le dan al street art? ¿Por qué eligen la calle como lienzo?

T: La clave del *street art* radica en la posibilidad de dejar una obra en la calle, en contraste con lo dinámico, lo efímero y lo impredecible de la vida urbana. Cualquier intervención artística que se realice en el espacio público de la ciudad -en el marco de la legalidad o no- es una intervención también en el plano de lo social, porque logra interpelar a las personas que la ven, sea cual sea su reacción frente a ella. Pintar en la calle es algo muy particular, tiene sus propios códigos y reglas. Nos resulta realmente gratificante tener la posibilidad de trabajar en este tipo de entornos.

U: ¿Cómo es la relación con los transeúntes cuando trabajan en la calle?

T: La relación con la gente es en la mayoría de los casos muy positiva. Recibimos buenos comentarios acerca de nuestros trabajos. Al contrario de lo que suele creerse, la gente aprueba este tipo de intervenciones, alegando que la vida es mucho mejor con color y con arte. Nuestros trabajos embellecen la fachada urbana, muchas veces deteriorada y deslucida. La gente sabe apreciarlo y disfruta de participar como espectadores de la realización de la obra.

U: ¿En qué se inspiran?

T: Nos inspira la creación grupal. La mayoría de nuestros trabajos en la calle son colaboraciones entre los distintos miembros de la *crew*. Una vez que la temática está decidida, hablamos sobre qué sector va a pintar cada uno y una idea aproximada de qué diseño se realizará. Después vamos improvisando y creando a medida que la obra colectiva avanza y se va desarrollando.

U: ¿Qué les aconsejarían a un artista que recién empieza?

T: Que sea perseverante. Todo lo que desee se puede lograr con perseverancia, trabajando mucho y aprendiendo de los errores.

U: ¿Cuál fue su idea para crear el mural en UCES? ¿Cómo creen que su intervención puede afectar la vida académica de los docentes y alumnos de la Facultad?

T: La idea para el mural del #espacioUCESCOM de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la UCES, fue llevar una escena de naturaleza salvaje al interior de un contexto universitario. Personalmente, trabajo mucho en torno al contrapunto entre vida urbana y vida silvestre; me interesa indagar en

10 ARTE URBANO: HACIENDO DEL MUNDO UN LUGAR MEJOR

por Victoria Cobos

LAS INTERVENCIONES ARTÍSTICAS EN EL ESPACIO URBANO establecen un nexo entre la cultura y la cotidianidad de quienes transitan la ciudad. *Stencils*, murales y *stickers* son algunos de los recursos que utilizan los artistas para comunicar sus mensajes y hablarle a la gente, infiltrándose en sus rutinas y trayectos. Además, las intervenciones artísticas urbanas hacen de las ciudades museos al aire libre, dando lugar a un tipo de arte descentralizado que torna más inmediato el acceso a la belleza. Cuando el arte sale a la calle produce una doble transformación: estética (porque embellece el paisaje urbano) y social (porque mejora la vida de los ciudadanos). En el contexto del espacio

público, las intervenciones artísticas producen nuevas situaciones, oportunidades y entendimientos que reconfiguran la vida social. Al diferenciarse de los discursos institucionales y alejarse de las lógicas de mercado, el arte urbano puede ser interpretado y disfrutado desde múltiples perspectivas. Al poner el acento en el mensaje que comunicará la obra y en la ciudadanía como destinataria se refuerza la producción de sentido colectiva. La utilización de un lenguaje plástico directo, conciso y de alto impacto y el que los procesos creativos queden develados favorece una comunicación directa con el público posibilitando encuentros e intercambios enriquecedores.

Los temas abordados suelen contener una fuerte carga social y política que interpela a la ciudadanía en su conjunto y convierte la calle en un campo de batalla, a partir de la concientización y el contacto con el otro. Así, el arte urbano actúa también resignificando la actividad política. ¿Hay acaso un gesto más radical que intervenir directamente el espacio público, atravesando todas las restricciones y normatividades que se imponen sobre él? Sin dudas el arte urbano es una poderosa herramienta de inclusión y transformación social. Y es que, como dice *Banksy*, el célebre artista del grafiti inglés, *"no hay nada más peligroso que una persona con ganas de hacer del mundo un lugar mejor"*.

LA IDEA FUE LLEVAR UNA ESCENA DE NATURALEZA SALVAJE AL INTERIOR DE UN CONTEXTO UNIVERSITARIO

la relación entre la ciudad que avanza implacable sobre la naturaleza. Nos pareció que la temática, la selección cromática y los motivos curvilíneos que trabajamos en el mural, podían funcionar muy bien en un espacio de esas características, impulsando la creatividad, la reflexión, la concentración o la recreación.

U: ¿En qué proyectos están trabajando actualmente? ¿En dónde podemos encontrar sus trabajos?

T: Hace varios años que trabajamos muy intensamente. El 2015 fue un año particularmente agitado por lo que ahora nos estamos concentrando en nuestros trabajos en formato portable

(tablas, bastidores, papel, collages). Recientemente, y con motivo de la celebración de los 10 años de *THG*, expusimos en *Animal Dreams*, un espacio en Palermo, con curaduría de Manuela Barreiro, especialista en arte urbano. Fue un encuentro muy emotivo con amigos, artistas y gente del ambiente, en el que pudimos celebrar nuestros

THG EN ACCION



QUIENES SON



- 01 **APTSE**
www.thgs.com.ar/apste.html
- 02 **BATER**
www.thgs.com.ar/bater.html
- 03 **GONE**
www.thgs.com.ar/gone.html
- 04 **HEIS**
www.thgs.com.ar/heis.html
- 05 **TEKAZ**
www.thgs.com.ar/tekaz.html

logros hasta el momento y empezar a pensar en algunos de los objetivos que tenemos planteados para 2016. Nuestros trabajos se pueden encontrar en nuestra web y también pueden seguirnos o contactarnos a través de nuestra *fanpage* de facebook.

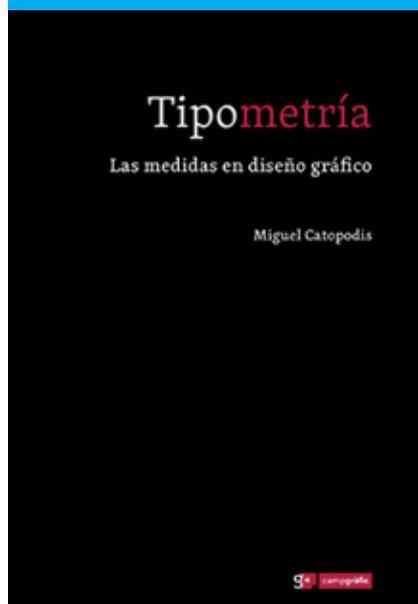
AGENDATE

WEB

WWW.THGS.COM

FANPAGE

WWW.FACEBOOK.COM/THGCREW



**TIPOMETRÍA.
LAS MEDIDAS EN DISEÑO GRÁFICO**

Autor: Miguel Catopodis
Editorial: Campgráfico
Valencia, España
184 páginas
ISBN 978-84-96657-35-9

ENUNCIADOS

en su justa medida

por Lucas López

“CON LAS MEDIDAS JUSTAS surge la noción de justicia, la búsqueda de un comercio más equitativo por parte de la sociedad y la apropiación del universo que los rodeaba.” Con sus enunciados, Miguel Catopodis lidera una posición académica autorizada en el área de la tipografía, que se vincula tanto a la disciplina del diseño gráfico y su enseñanza como a su frondosa historia universal. En *Tipometría* (Campgráfico, 2014) el autor transfiere conocimientos de valor con argumentos (“griegos como Protágoras, para quien el hombre es medida de todas las cosas, dio lugar a interpretaciones como ¿individuo o sujeto colectivo?”) y actualiza la información frente a la imponente supremacía digital, como en los capítulos “De la Era Mecánica a la Digital” y “La Desmaterialización de la Tipografía”,

donde “los datos e instrucciones responden al orden de lo digital y ya no al mundo analógico.” Desde hace tiempo, en el ámbito público y privado, existe un campo abierto de debate acerca de la tipografía. Un campo influenciado por el profundo desarrollo tecnológico y la proliferación de herramientas digitales, donde la tipografía se encuentra en un estado permanente de cambio, que el autor indaga hasta nuestros días. En tanto investigación y obsesiva curiosidad, Catopodis comenzó sus escritos movilizado por su rol docente. Entre profundas inconsistencias a lo largo de los años y una necesidad por ordenar el saber tipográfico, la cita de autores (Robert Bringhurst, James Felici, Jorge de Buen) le marcaron el camino a libros originales útiles para su tendencia unificadora. Aquellos textos de apuntes llegan a un libro que resulta, como algunos de sus antecesores, una guía es-

merada para la educación tipográfica. Si para el teórico Paul Shaw, en su exigente artículo “Escala y espíritu”, la tipografía ópticamente medida es apreciada por un puñado de diseñadores que, sin embargo, tienen una indirecta y perdurable influencia en toda la comunidad de tipógrafos, el texto de *Tipometría* no le va en saga. Según argumenta Catopodis, tras la **desmaterialización** del tipo metálico, existe un interés por el tamaño óptico de la letra, cuyos programas ofrecen la alternativa de, entre otras ventajas eficientes, cuerpos tipográficos de tres decimales, trazado y densidad de píxeles y código abierto. Por medio de herramientas digitales, la tipografía actual adquiere una fluidez física ideal que, según el juicio del autor, deja auspiciosas preguntas abiertas acerca del futuro de la tipometría, las unidades de medición y la tipografía del futuro.

EL AUTOR

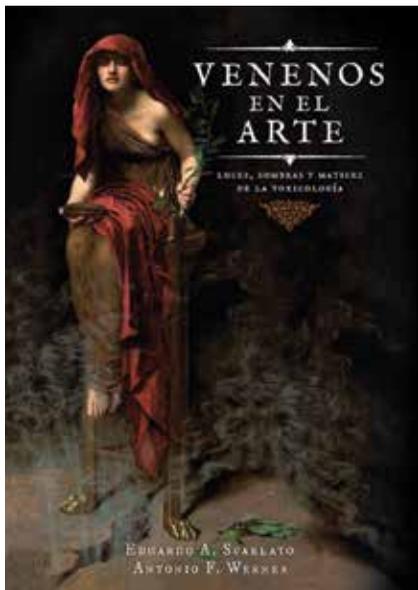


MIGUEL CATOPODIS

Diseñador Gráfico, especializado en Tipografía y Diseño Editorial. Profesor de Tipografía. Autor. Es director de Arte de la revista «Acción». Desarrolló el proyecto tipográfico «Centuria». Representante argentino de la Asociación Tipográfica Internacional (2007-2011). Organizador de los Encuentros de Educación Tipográfica. Miembro de la Bienal Latinoamericana de Tipografía Tipos Latinos.

LINKS

- 01 **CAMPGRÁFIC**
www.campgrafic.com/?portfolio=tipometria
- 02 **PAUL SHAW**
www.paulshawletterdesign.com
- 03 **ESCALA Y ESPÍRITU**
www.eyemagazine.com/feature/article/scale-and-spirit



**VENENOS EN EL ARTE.
LUCAS, SOMBRAS Y MATICES DE LA
TOXICOLOGÍA.**

Autor: Eduardo A. Scarlato y Antonio F. Werner
Editorial: Olmo Ediciones
Buenos Aires, Argentina
312 páginas
ISBN 978-987-1555-57-4

VENENOS en el arte

por **Silvina Vinci**

EN ESTA OBRA AMENA y atrapante, los médicos Eduardo Scarlato y Antonio Werner nos hacen recorrer el mundo de la toxicología, del arte y la salud a través de un hilo conductor que es el estudio de las sustancias químicas peligrosas y los antidotos usados por el hombre a lo largo de la historia. El lector se adentra en fascinantes historias de venenos y envenenados a través del

análisis de obras de arte y de las vidas de aquellos pintores que se han intoxicado por el contacto de sustancias químicas peligrosas en su talleres desde la antigüedad hasta nuestros días.

A lo largo de casi más de trescientas páginas nos encontramos con temas tales como la utilización de los venenos en la mitología, en la alquimia, la brujería y la guerra, y su empleo como

agentes para el suicidio o el crimen. Lo interesante del libro es esta relación que se establece entre el mundo de la química y del arte, acompañando cada capítulo con bellísimas ilustraciones de obras que logran unir texto e imagen para darle un significado enriquecido. Como lo expresan los autores en la introducción del libro:

“Nuestro desafío ha sido el de indagar en el arte. Este entorno nos permitió descubrir que el artista, como otros artesanos, se encontró expuesto a sustancias químicas potencialmente tóxicas en su ambiente de trabajo desde los comienzos de la humanidad, y como otros trabajadores, muchas veces fue víctima de enfermedades profesionales de causa toxicológica. Por otro lado, el artista reflejó en su obra y en múltiples oportunidades, instancias tanto históricas como culturales donde el veneno fue el actor principal. Es por esto que reflatamos del olvido algunos pasajes de la historia, para analizarlos en su contexto temporal y social, y presentarlos para el aprovechamiento de quienes, por su profesión, deben estar en contacto con venenos y envenenados, como así también para aquellos que se encuentran inmersos en el mundo del arte”. (SCARLATO y WERNER, 2014, p.15)

El libro contiene una introducción, once capítulos y por último una exten-

sa bibliografía y fuentes de imágenes. En el prólogo o pre-texto los autores nos advierten que:

“Es la intención de este libro que aquél que se encuentra ligado al arte pueda hallar algunas historias interesantes relacionadas con las sustancias químicas y los que están más cerca de las ciencias de la salud puedan ver a través de las obras pictóricas eventos que enriquezcan el conocimiento que existe acerca de los venenos y las sustancias tóxicas.” (SCARLATO y WERNER, 2014, p.9)

El capítulo 1 *La primera concepción del veneno*, nos remonta a la Prehistoria para contarnos cómo habrán sido los primeros contactos del hombre primitivo con los venenos: la utilización desde la Edad de Piedra de sustancias químicas para variados fines: medicinales, rituales religiosos y para el arte. Aquí es donde el capítulo nos traslada a través de las imágenes de las pinturas rupestres (europeas y argentinas) a conocer al hombre prehistórico y su relación con los pigmentos y lo venenoso. Este capítulo finaliza con un breve recorrido en forma generalizada de los primeros contactos con las sustancias químicas venenosas en el mundo Antiguo, Egipto, India, China y Grecia. De ésta última, proviene la palabra toxicología.

El capítulo 2 *Toxicología, ¿La ciencia de las flechas?*, se inicia analizando se-

mánticamente el vocablo *toxicología* y su relación con el veneno para flechas en el mundo griego. Los autores analizan los venenos, sus componentes y consecuencias en la salud del hombre, aplicados en las flechas desde la Antigüedad hasta el siglo XIX, sin olvidarse de América y el mundo precolombino. En el capítulo 3 (*Los venenos en la mitología y la religión*) y en el 4 (*Los alquimistas, aquellos profesionales que comenzaron a manipular venenos*), nos encontramos con un magnífico recorrido por todas las culturas antiguas, de Europa, América y Oriente para descubrir la relación entre las sustancias químicas venenosas con la mitología y con todas las religiones, a partir del análisis de diferentes obras de arte pictóricas y escultóricas de artistas como Parmigianino, Waterhouse, Tiépolo y Zurbarán entre otros. En el capítulo 3, en la página 60, se destaca el apartado en el que nos hablan del Azufre y su mención en la Biblia, *“lagos de azufre” presentes en el infierno, nos hace pensar que la temperatura en la cual nos vamos a calcinar eternamente no debería ser inferior a los 115° C ya que ese es el punto de fusión de este elemento, y no debería superar los 400° C, puesto que ésta es la temperatura a partir de la cual el azufre comienza a evaporarse.* En el capítulo 4 nos trasladan a las sombras de la historia para

contarnos los orígenes de la química, que serían a la vez técnicos y mágicos, al relacionarlo directamente con la alquimia. El capítulo se cierra con un recorrido por *“Los alquimistas en la paleta de los pintores”*, desde Brueghel el Viejo hasta Salvador Dalí.

El capítulo 5 *Las brujas y sus venenos en el arte*, trata un tema atrapante, por lo mágico y misterioso, que es la brujería y las brujerías; y que por supuesto no escaparon a la tentación de los artistas de ser representadas. Muchas de estas obras de arte generan temor por la forma horripilante que las brujas son representadas. Es imposible que en un libro sobre *“venenos en el arte”* no hubiera un capítulo dedicado a la brujería, ya que es una práctica que usa preparados a base de sustancias químicas, muchas de ellas toxinas de origen natural con propiedades de alterar la conciencia, y constituye un tema recurrente en toda la historia del arte. En el capítulo salen a nuestro encuentro sibilas, Pitonisas, Medeas y por supuesto la Atropa y la Mandrágora... Los autores deciden muy bien concluir el capítulo con *Aquelarres y brujas en la pintura*, donde podemos ver cómo el tema es tratado a lo largo de la historia del arte, cómo, por ejemplo las pinturas y aguafuertes del artista del siglo XVIII, Francisco Goya, realmente impactan por el tratamiento que hace al tema de

las brujas y el aquelarre, tenebrosos claroscuros lo alejan del neoclasicismo de su época.

Del capítulo 6 (*El veneno como arma letal*) al 9 (*Venenos para ajusticiar*) un denominador común une a todos estos capítulos: la muerte, el veneno como instrumento para matar. Desde aspectos legales hasta las guerras, desde asesinatos de famosos hasta suicidios con veneno, desde los gases bélicos aplicados en las guerras mundiales hasta el juicio a Sócrates. De manera increíble y con un tratamiento científico riguroso los autores logran pasearnos por la historia de la muerte, encontrándonos con retratos de mujeres famosas envenenadoras como Cleopatra, Lucrecia Borgia y Catalina de Médicis; con el suicidio de Demóstenes en el templo de Poseidón, el de Cleopatra por una serpiente, el de Sofonisba y por supuesto el de la heroína de la novela del escritor francés Gustave Flaubert *Madame Bovary*.

Era inevitable que después de tanta muerte, los autores no dieran la posibilidad de conocer los antidotos al veneno en el capítulo 10, cubriendo con un manto de sanación a tanta muerte leída. En todo el capítulo apreciamos los procedimientos y sustancias a las cuales el hombre recurrió con la intención de neutralizar la peligrosa acción de los venenos a lo largo de la historia. Encantamientos, unicornios, bezoar, *terra sigillata*, amuletos, talismanes y gemas nos demuestran que el hombre en todos los tiempos buscó incansablemente cómo neutralizar y destruir al veneno.

El último capítulo *Morir por el arte. Las intoxicaciones profesionales de los grandes pintores* permite que conozcamos nuevos aspectos de la vida de reconocidos artistas que por su trabajo estuvieron expuestos a pigmentos conformados por sustancias tóxicas, para la realización de sus memora-

bles obras. En muchas ocasiones, son obras que hoy observamos y admiramos sin saber los “pigmentos venenosos” que se usaron para realizarlas y como el artista rozó la muerte diariamente para llevarlas a cabo. El primer párrafo que abre el capítulo nos advierte sobre el trabajo del artista en el pasado, “*Hoy el artista compra sus pinturas envasadas [...] pero en otros tiempos, si quería plasmar sus sueños en imágenes cromáticas, debía recurrir a los conocimientos y habilidades técnicas de la época para poder componer sus pinturas en forma artesanal, fundiendo metales, cultivando plantas y hasta macerando y mezclando pigmentos minerales u orgánicos, lo que generaba un enorme espectro de exposiciones a tóxicos que eran inhalados, digeridos o absorbidos por la piel.*” Para los curiosos del tema de los colores en las pinturas y sus orígenes, en la página 242 los autores nos brindan un detallado cuadro donde podemos conocer los principales pigmentos de origen metálico, su composición química y los nombres con que eran conocidos vulgarmente. Como por ejemplo el conocido Bermellón, que en su composición contenía Mercurio. Recorriendo obras y artistas a lo largo de toda la historia del arte desde Miguel Ángel a Spilimbergo (son

imperdibles las líneas referidas a este artista argentino, quien a causa de su dermatosis grave, por el contacto con solventes, no podía asir los pinceles y, al igual que Rembrandt, debía atárselos a las manos) los autores nos atrapan y concluyen este libro dejándonos con ansias de seguir conociendo más sobre este tema: *los venenos en el arte*.

Para concluir podemos decir que este libro nos lleva a reflexionar sobre la utilidad de conocer la historia de los venenos y la relación de éstos con la historia del arte, y de qué forma contribuyeron en muchas ocasiones a cambiar el curso de la historia.

Para los que son estudiosos y amantes del arte en este libro hallarán historias interesantes con relación a los estudios

químicos en las obras, para los lectores de las ciencias sociales resulta un imperdible escrito de la historia de la cultura y para los que están más cerca de las ciencias de la salud, pueden conocer más acerca de los venenos y las sustancias tóxicas a través de las obras de arte. Debemos agregar que para los rigurosos lectores científicos no les debe perjudicar en la lectura la falta de citas al pie en todo el libro, no permitamos que esto ensombrezca nuestro juicio de valor.

Lo interesante es cómo el lector, a través de esta interesante obra, puede conocer por medio del arte sobre temas tan variados y ricos como son la medicina, la salud, las enfermedades y la muerte.

RESEÑA



SILVINA VINCI

Licenciada y Profesora de Historia por la Universidad del Salvador. Maestranda en Historia del Arte Argentino y Latinoamericano en la Universidad Nacional de San Martín. Profesora titular en la cátedra Arte Contemporáneo de la Licenciatura en Publicidad y en las cátedras Historia del Diseño y del Arte I y II de la Licenciatura en

Diseño Gráfico de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales. Profesora-Tutora en dictado de clases virtuales en la Especialización docente de nivel superior en Educación y TIC del Ministerio de Educación de la Nación. Desde el año 2006 participó en publicaciones de libros y revistas digitales.

18

#01

CAACUPÉ
LA TIPOGRAFÍA DE LA VILLA 21-24
Lic. Alonso Magdalena

22

#02

MEDIALABS:
INVESTIGACIÓN CREACIÓN ENTRE
LA COLABORACIÓN Y LA TRANS-
DISCIPLINA
Lic. Alejandro Brianza

28

#03

DIBUJO,
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN
Y DISEÑO
DG Claudio Guarido

19



Ypajere rembe'ype
guyra **kuéra** oñomb^yaty;
Kuarahy Mimby santo'ára
tuichaite ojerohory.
Oguãhêma Alonsito
Chiripepe ha Yryvu;
ityvyta ñuvaiti
oúvo Ñakurutû

PALABRAS CLAVE
Tipografía, villa, Caacupe, barrio, títulos.

CAACUPE

la tipografía de la villa 21-24

Objetivo del proyecto: Desarrollar una tipografía a partir de observaciones del entorno visual de villa de emergencia 21-24, Barracas, Buenos Aires. Que la misma refleje la identidad del barrio, permitiendo ser utilizada de manera armónica generando un sentido de pertenencia con el mismo.



CAACUPE
Proporciones
Rasgos Estilísticos

PROYECTO REALIZADO DENTRO DEL MARCO DE POSGRADO CDT-UBA. ÁREAS DE INTERÉS: DISEÑO TIPOGRÁFICO, DISEÑO EDITORIAL, IDENTIDAD INSTITUCIONAL.

ESTILO & FUNCIÓN

Caacupé es una sans-serif condensada, que posee poco contraste entre finos y gruesos, ascendentes y descendentes cortos, y características grotescas. Su altura de "x" generosa, gran peso y condensación recomienda su uso para textos cortos y en grandes tamaños, como títulos y subtítulos. Se tuvieron en cuenta los comportamientos de las fuentes utilizadas en

periódicos sensacionalistas, así como también se rescataron rasgos de pincel empleados en los locales comerciales del barrio. A su vez, un factor que se consideró como fundamental fue la gran comunidad paraguaya que vive en el barrio, que posee como primera o segunda lengua el guaraní.

CONDICIONANTES

1. Impresión en papeles económicos y por lo general en rotativas.
2. Gran comunidad paraguaya, que posee como primera lengua el guaraní.
3. Quien vive en la villa de emergencia, por lo general, está atravesado por constantes obstáculos y problemáticas. Para lograr su interés será necesario un llamado de atención de "impacto".

CAACUPE



Goshawk
SEYMOUR ZOEY FRANNY
SALINGER
my hard nose, glass jaw, and soft heart
1847 1965 & 2003
Type Quiz Mocks Faux Oblique

LA AUTORA



MAGDALENA ALONSO

Es Lic. en Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la UCES. Es también Especialista en Diseño de Tipografía (Carrera de Especialización en Diseño de Tipografía - UBA). Se desarrolla como CoFundadora y Directora de GOLONDRINA COMUNICACIÓN
www.golondrinacomunicacion.com

REFERENTES

FF Kava Pro Bold (2010)

Fundidora: FontFont, / 2009 - 2010

1. Condensación.
2. Gran altura de "x".
3. Bajo contraste entre finos y gruesos.

Fidel Black (2008)

Por Luciano Vergara

Estudio: Latinotype / 2008

1. Aspecto grotesco.
2. Genera un texto de gran impacto.
3. Fuente pensada para alzar la voz y manifestar ideas e ideales.

Bureau Grotesque ThreeSeven

(1989-1993)

Fundidora: Font Bureau

1989 - 1993

1. Color tipográfico pesado.
2. Aperturas bastante cerradas.
3. Proporciones regulares, formas estáticas.

DESARROLLO: PROCESO

En primera instancia se trabajó dentro de un marco experimental, utilizando varias herramientas de trabajo como el pincel, marcador punta chata, etc., hasta encontrar el color y forma deseada.

Luego la digitalización dio comienzo a ciertas tomas de decisión determinantes en esta tipografía, como por ejemplo que los gestos de pincel estuvieran en las terminaciones y no en los encuentros como en un comienzo.

PROGRAMA TIPOGRÁFICO

Los signos desarrollados hasta el momento para variables regular, bold italic y black

BIBLIOGRAFIA

GÁLVEZ, F. (2005) *Educación Tipográfica, una introducción a la tipografía*. Argentina: tpG|Ediciones.

RUDER, E. (1992) *Manual de diseño tipográfico*. Barcelona: Editorial GG Diseño.

CHENG, K. (2006) *Diseñar tipografía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

PALABRAS CLAVE
Investigación creación, Medialab,
Investigación Acción, Investigación
Aplicada, Laboratorio, Transdisciplina



MEDIALABS

investigación creación entre la colaboración y la transdisciplina

por el Esp. Alejandro Brianza

En este artículo se introducirá la modalidad de trabajo y las características que reúnen los llamados medialabs, que progresivamente están convirtiéndose en espacios en los que cada vez es más viable desarrollar determinados tipos de proyectos, por la naturaleza colaborativa y transdisciplinar que involucran.

¿QUÉ ES UN MEDIALAB?

Pensar en la producción de conocimiento científico nos lleva casi directamente a pensar en la universidad. Sin embargo debemos tener presente que hay alternativas, tanto públicas como privadas, de investigación científica que no están ligadas a la academia: muchas empresas desarrollan puertas adentro sus nuevos productos; los laboratorios químicos trabajan en el desarrollo de medicamentos; el sector industrial avanza en la creación de herramientas y nuevas tecnologías; y la lista podría seguir, siempre sin contar necesariamente con el marco que proporcionan las universidades.

Acercándonos al terreno del arte, podemos advertir un interesante desarrollo de producción de conocimiento que está presente en los llamados *medialabs*, espacios donde profesionales de distintas especialidades que trabajan en conjunto, apuntan a una construcción del conocimiento de forma colaborativa.

Para entender qué son los *medialabs*, debemos entender la historia de los mismos y si bien hoy en día forman parte de un circuito alternativo, paradójicamente, si buscamos el primer antecedente de *medialab* lo encontramos inscripto en la academia. El *medialab* del Massachusetts Institute

of Technology fue creado por Jerome Wiesner en 1985 con la idea de generar un espacio de producción e investigación alternativo al propuesto por los laboratorios académicos tradicionales orientado al estudio de los nuevos medios, en los albores de su desarrollo en esa década. Es de esta relación con el estudio de los nuevos medios que surge el término en sí mismo *media - lab*, como la conjunción inglesa de laboratorio - medial, o laboratorio de medios. Con el correr de los años, este término se convirtió genérico y se lo comenzó a utilizar para definir espacios donde no solo se estudiaran nuevos medios y que no necesariamente estén afiliados a una universidad.

UN ESPACIO PARA LA INVESTIGACIÓN CREACIÓN

Si de investigación en relación al arte se trata, existen tres tipos de aproximaciones que se ven diferenciadas por el tipo de abordaje metodológico que utilizan. En primer lugar encontramos a la investigación *sobre el arte*, donde podemos distinguir disciplinas que se ocupan de describir al arte en términos históricos, atendiendo al patrimonio artístico existente y relacionando fuertemente a las diferentes estéticas pictóricas, musicales o arquitectónicas como

procesos dependientes del desarrollo cultural. Un segundo tipo de aproximación es la investigación *para el arte*: el desarrollo de tecnologías y herramientas contemplando desde la más antigua flauta fabricada en hueso o bambú y la tinta de las primeras pinturas rupestres hasta un software aplicado a la composición musical basado en operaciones algorítmicas u otro de revelado digital de imagen, o una impresora 3D. Estas herramientas y máquinas, y la tecnología que involucra su puesta en práctica son el producto de un desarrollo de conocimiento aplicado pensado para tal fin. Por último, tenemos a la investigación *en arte*, donde el conocimiento surge de la práctica artística en sí misma y su posterior reflexión. Rubén López Cano (2014), se anima a decir que en la actualidad no hay una respuesta clara para quienes se preguntan qué es la investigación en arte, investigación artística o, de acuerdo su tradición de origen francófona, la *recherche-création*. Sin embargo –y aunque él habla de música se puede extrapolar el sentido al resto de las artes– el autor realiza un recorrido sobre algunas concepciones actuales en cuanto a este tipo de investigación destacando que presupone un trabajo esencialmente práctico por parte del artista,

que puede por un lado dar lugar a una reflexión posterior aportando a las teorías existentes o bien a las formas de entender la misma práctica. Los *medialabs* están contruidos principalmente sobre esta última concepción de producción de conocimiento, donde a través de una práctica que parte de la experimentación, se obtiene como resultado un nuevo conocimiento con el objetivo de luego socializarlo rápidamente. También podría hablarse aquí de la investigación aplicada o investigación acción, definida por Peter Reason y Hilary Bradbury (1994) como una forma de relacionar diferentes prácticas e ideas en función del bienestar común. Agregan también que si bien esta forma de investigación puede ser desarrollada por investigadores individuales e independientes con objetivos personales, en general surge como metodología de trabajo en distintas comunidades colaborativas en las que el compromiso social, la curiosidad y la reflexión crítica son los principales ejes de producción en pos de un bien común donde el conocimiento no se piensa como algo para transmitir al otro, sino como algo para transmitir con el otro, buscando siempre involucrar a los potenciales receptores de distintas formas, en distintos tipos de actividades.

UN ESPACIO DE CONVERGENCIA

A partir de lo desarrollado podemos ver que estos laboratorios se configuran como espacios de producción e investigación y también mencionamos que están compuestos por especialistas y profesionales provenientes de distintas áreas que se reúnen en pos de un bien común y trabajan colaborativamente para la construcción del conocimiento. Ahora bien ¿qué inquietudes están detrás de la conformación de estas agrupaciones? Se vislumbran algunos motivos y políticas que han sido el germen de los *medialabs* y que permitieron su surgimiento y desarrollo. Hay que destacar que la principal característica que reúnen los *medialabs* es la capacidad de desarrollar una forma de trabajo horizontal, tanto dentro del laboratorio como en la forma de relacionarse con otras agrupaciones similares, permitiendo que potencialmente el total de la información circule en todas las direcciones posibles, maximizando la interacción social y buscando asegurar el mayor *feedback* posible de pares y colegas que sirvan como revisión del trabajo realizado. Esta postura viene aparejada con una búsqueda de parte de los profesionales por encontrar espacios alternativos a las instituciones académicas para poder tomar decisiones de forma indepen-

diente a las mismas, eludiendo los arduos procesos burocráticos que representan a veces la presentación de un proyecto y los largos procesos de evaluación a los que se someten los mismos, pero sin que esto implique una falta de rigor en su desarrollo. Así, los *medialabs* se posicionan como espacios de convergencia entre arte, ciencia y tecnología. Enfocándonos en esta convergencia, llegamos al pensamiento Gerhard Nierhaus (2009), quien plantea que “*la actitud intelectual de una era se ve claramente manifiesta en las diferentes nuevas disciplinas, que resultan de las interdependencias derivadas de las disciplinas más generales, en las que podemos encontrar a la biología, la física, la matemática o al arte*”. Estas relaciones entre las disciplinas, también fueron estudiadas por Basarab Nicolescu (1996), quien trata el fenómeno en términos de interdisciplina, multidisciplinaria y transdisciplina. Nicolescu entiende a la *interdisciplina* como una forma de relación en la que algunos mecanismos prácticos y lógicos exitosos de una disciplina se aplican en otra, generando algún aporte, incluso a veces una disciplina nueva –por ejemplo, los aportes de la matemática en la física que permitieron la posterior aparición de la astrofísica–; siguiendo el razonamiento, la *multi-*

disciplina existe cuando un objeto de estudio es abordado desde varias disciplinas a la vez –una pintura analizada desde su movimiento pictórico histórico, pero a la vez desde la química focalizando en los pigmentos y desde la geometría por sus formas¹–; por último, la *transdisciplina* es el resultado de la lógica evolución de las formas anteriores que nos toca experimentar en la actualidad, manifestándose como aquel pensamiento complejo que relaciona a las disciplinas haciéndolas dialogar focalizando en aquello que las reúne, con la idea de trascenderlas, aportando distintas visiones –una por cada disciplina involucrada– del objeto de estudio. A partir de la inclusión de artistas de distintas especialidades, programadores, científicos y tecnólogos, los *medialabs* se perfilan continuando la línea propuesta por la transdisciplina de Nicolescu, donde los conocimientos desarrollados de forma colectiva y desde múltiples puntos de vista, no tienen como objetivo anular los saberes individuales, sino fortificarlos y enriquecerlos. Además de esta convergencia transdisciplinaria, los *medialabs* valoran y apoyan fuertemente el desarrollo de habilidades blandas o *soft skills*: liderazgo, responsabilidad, sociabilidad, trabajo en equipo, adaptabilidad,

creatividad y optimismo son solo algunas de estas cualidades no académicas buscadas para los integrantes de cada grupo. Esto, como en toda organización social, estructurará una suerte de ADN en el que tomarán forma los defectos y virtudes a partir de la proporción en que estas habilidades se presenten, describiendo el perfil particular que lo diferenciará de otras organizaciones.

UN ESPACIO PARA LA PRODUCCIÓN

Esta convergencia de disciplinas antes descrita nos obliga a preguntarnos qué tipo de producciones pueden desarrollarse en los *medialabs*, ya que hablamos de arte, ciencia y tecnología, pero nunca de lenguajes en particular.

Aquí también se puede retroceder en el tiempo en búsqueda de antecedentes: las llamadas culturas *hacker* y *maker* son las principales estéticas que caracterizan los lenguajes de sus producciones.

Habitualmente la palabra *hacker* está relacionada a una práctica de piratería informática, sin embargo, no es esta una definición muy acertada. Se suele llamar *hacking* o *hackeo* a cualquier apropiación tecnológica que tenga como objetivo lograr que un dispositivo creado para un fin de-

BIBLIOGRAFIA

DWECK, C. (2006). *Mindset: The new psychology of success*. New York: Random House.

DURANT, A. (1994). A new day for music? digital technologies in contemporary music making, en Hayward, Philip (editor) *Culture, technology and creativity in the late twentieth century*. Londres: John Libbey.

NIERHAUS, G. (2009). *Algorithmic composition: paradigms of automated music generation*. Viena: Springer.

NICOLESCU, B. (1996). *La Transdisciplinarité. Manifeste*. Paris: Du Rocher.

REASON, P. Y BRADBURY, H. (1994). *The SAGE Handbook of Action Research: Participative Inquiry and Practice*. Londres: SAGE.

SAN CRISTÓBAL, Ú. Y LÓPEZ CANO, R. (2014). *Investigación artística en música. Problemas, métodos, experiencias y modelos*. Catalonia: Fondo Nacional para la Cultura y las Artes.

VALENTE, C. Y ADLER, J. (2014). Trabajo en red, proyectos colaborativos y transdisciplinariedad en las artes electro-digitales. En HUM736 N°19, revista online. http://www.ugr.es/~hum736/revis-ta%20electronica/numero19/PDF/Trabajo_en_red.pdf [último acceso 10/11/2015]

terminado, sea funcional a otro distinto. Esta nueva finalidad puede estar planeada por alguien más, pero en la mayoría de los casos es el propio interventor –el *hacker*– quien articula el *hackeo* por motivaciones personales. Estas apropiaciones pueden desarrollarse en cualquier campo, modificando de forma novedosa la finalidad de cualquier objeto: la utilización de un taladro para motorizar una bicicleta, una escoba utilizada como brocha para un artista plástico o artefactos electrónicos intervenidos para obtener sonidos y música a partir de las señales eléctricas de sus circuitos.

A partir de los cimientos que sentó la cultura *hacker* a partir de los años 50', con el cambio de milenio comenzó a popularizarse paralelamente un movimiento que no planteaba ya la intervención, sino la invención de nuevos dispositivos: la cultura *maker*. Este movimiento, reúne a tecnólogos, artistas, ingenieros y amateurs de distintos hobbies bajo la gran ala del DIY –*do it yourself*, que en inglés significa *hazlo tu mismo*– y los empuja a investigar desde sus inventos incentivando la producción artesanal orientada a cubrir necesidades específicas. Es Dale Dougherty su principal referente, quien en 2005 fundó la revista *Make*²: y un año después organizó la primera de muchas *Maker faires* –ferias *Maker*–

que multiplicarían la fuerza de estos creadores, promoviendo el intercambio de saberes y una gran difusión para el público en general.

Así, partiendo de estas dos lógicas procedimentales, la producción de los *medialabs* se inscribe dentro de la industria cultural y creativa, pudiendo incluir trabajos de diseño visual, sonoro, audiovisual, industrial o textil combinados en distintos dispositivos que involucren electrónica, robótica o lenguajes informáticos que pueden ser preexistentes o creados específicamente en el marco de un proyecto.

UN ESPACIO CON MÚLTIPLES ESCENARIOS

Una vez definida la forma de trabajo, las producciones y la concepción social que tienen estos laboratorios, solo queda antes de concluir poder entender cuáles son los alcances y los espacios que pueden ocupar en el mundo actual, ya que además de funcionar como plataforma para el desarrollo de proyectos de investigación –creación propios de los integrantes que lo compongan, pueden acoger diversos tipos de actividades satélite que deriven de cada proyecto.

Uno de los grandes fuertes de los *medialabs* es la capacidad de formación que pueden brindar a partir de encuentros y del dictado de talleres de

distintos tipos, orientados a los mismos miembros del laboratorio, a otros profesionales o al público en general, según sea el nivel de conocimiento requerido para comprender la temática expuesta.

Además de ser la plataforma que permite el desarrollo de los proyectos propios, también pueden recibir proyectos de integrantes transitorios del laboratorio. Esto se puede dar en forma de alianza entre laboratorios o bien como residencias, donde un artista ajeno al grupo se integra al equipo de trabajo temporalmente para llevar adelante un proyecto o para aportar su experticia en un proceso específico. Es de esperarse que estas acciones colaborativas impliquen un mutuo beneficio tanto para el laboratorio como para el artista residente, ya que ambas partes se nutren en una especie de simbiosis.

Si pensamos en la etapa de exhibición y difusión de los avances y productos de los desarrollos de cada laboratorio, nos topamos con diversas formas de presentación. Es común que los *medialabs* organicen muestras y exhibiciones puntuales similares a ferias o mercados; ponencias o publicaciones que necesariamente están más cercanas al ámbito académico –e incluso la participación en espacios académicos

como organización independiente –o charlas orientadas a la divulgación social, pero también conciertos o performances cuando el producto finalizado pertenece al entorno de la producción sonora o audiovisual. Es una práctica regular en estos laboratorios –y casi una condición si retomamos la idea de la producción de conocimiento– documentar cada proceso, ya sea a través de registro audiovisual o artículos que detallen cada experiencia. Esto da por resultado mediatecas y bibliotecas virtuales que quedan a disposición de la sociedad acercando el material para su posterior lectura y apropiación. Los *medialabs* potencian todos estos aspectos descritos por su capacidad de gestión, y es por esto que suele

existir dentro de cada agrupación, un comité o un especialista en gestión cultural, que se vuelve el motor en el plano de la producción de actividades y eventos. Es imprescindible pensar en la gestión del espacio de trabajo en función de las alianzas posibles, los fondos disponibles –y las posibilidades de oportunidades para la captación de los mismos a través de subsidios como los que en nuestro país otorga el Fondo Nacional de las Artes, las distintas convocatorias del Fondo de Cultura o la Ley de Mecenazgo, a través de fondos y patrocinadores privados o incluso de *crowdfunding*– y la comunicación y difusión de todas las actividades del laboratorio en redes sociales, diarios o televisión.

Advirtiendo la proliferación de estos laboratorios y la calidad de sus producciones, cabe una última pregun-

ta: ¿es este el camino que delineará el futuro de una producción artística ligada a la inclusión y al uso crítico de las tecnologías? no es posible saberlo con certeza pero no podemos dudar de que es uno de los tantos caminos posibles y un buen intento puesto en marcha. El compromiso es sumar un pequeño aporte desde la realidad que nos rodea, y qué mejor que aprovechar los espacios para poner manos a la obra haciendo lo que mejor hacemos.

NOTAS:

- 1- Los ejemplos que ilustran los conceptos de *interdisciplina* y *multidisciplina* son originales del autor.
- 2- El magazine tiene de un portal web disponible en <http://makezine.com/>
- 3- El micromecenazgo, coloquialmente conocido en inglés como *crowdfunding*, es un fenómeno de desintermediación financiera.

EL AUTOR



ALEJANDRO BRIANZA

Compositor, investigador y docente. Licenciado en Audiovisión, Técnico en sonido y grabación, flautodulcista. Especialista y maestrando en Metodología de la Investigación Científica. Es docente en la USAL, en la UCES y en la Universidad Nacional de Lanús, donde además forma parte de investigaciones relacionadas a la tecnología del sonido, la música electroacústica y los lenguajes

alejandrobrianza@gmail.com
www.alejandrobrianza.wordpress.com

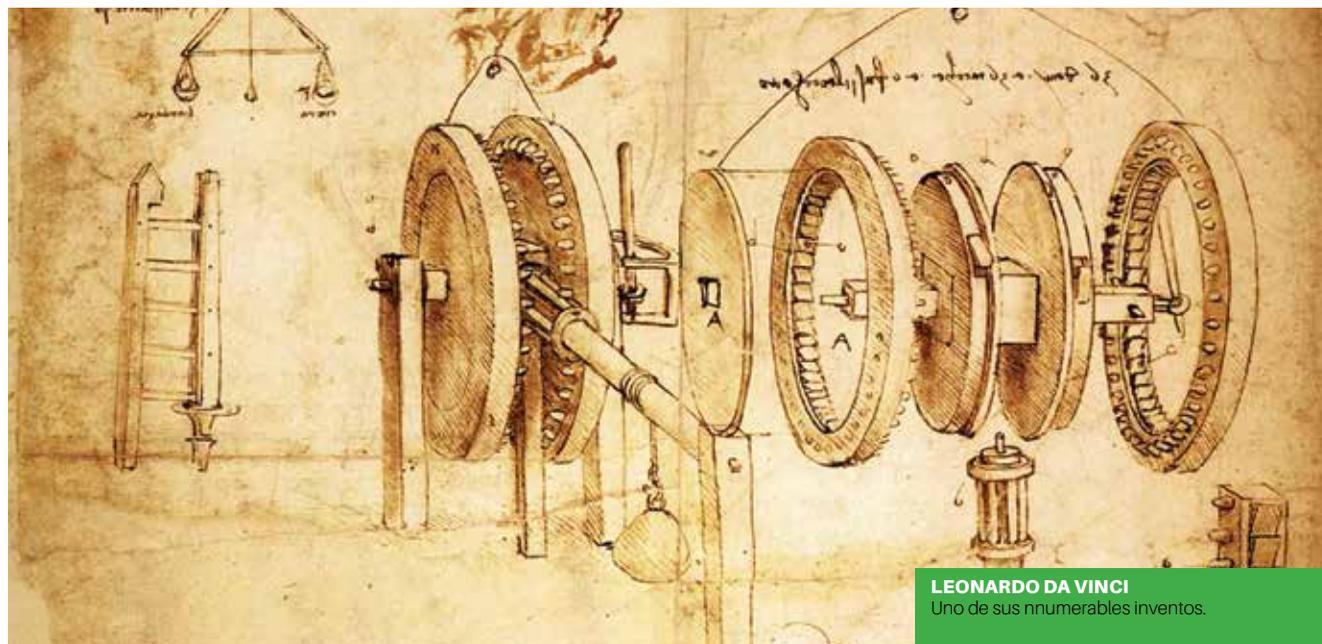
contemporáneos, de las cuales ha dado conferencias y talleres en congresos y distintos encuentros del ámbito académico nacional e internacional. Es miembro de la Red de Artistas Sonoros Latinoamericanos y desde 2012 coordina la programación del Festival Internacional Sonoimágenes, de arte sonoro y multimedial.

DIBUJO,

sistemas de representación y diseño

por Claudio Guarido

En este breve artículo el autor evalúa la importancia del dibujo en el proceso de diseño y el conocimiento de diferentes sistemas de representación como herramientas de desarrollo y verificación del proyecto.



LEONARDO DA VINCI
Uno de sus nnumerables inventos.

UN INSTANTE CLAVE en la profesión del diseñador, sin importar a qué área del diseño se dedique, es el habitual y cotidiano paso de la idea a la concreción del proyecto, aquello que los griegos ya diferenciaban como *eidos* (la idea, la forma imaginada) y *morphé* (la forma perceptible, materializada).

Cómo se dirigieron las grandes obras de arquitectura de la Antigüedad es una gran duda, apenas resuelta por la estatua de diorita de Gudea, rey-sacerdote de Lagash (2100 a.C.), representado sosteniendo sobre sus piernas una tablilla con el trazado de la planta de un templo. Claudio Ptolomeo describía

en el 300 a.C. trazados de construcciones y estudios astronómicos egipcios y grecorromanos. El plano necesariamente debía preceder a la obra para poder planificarla, organizarla y verificarla.

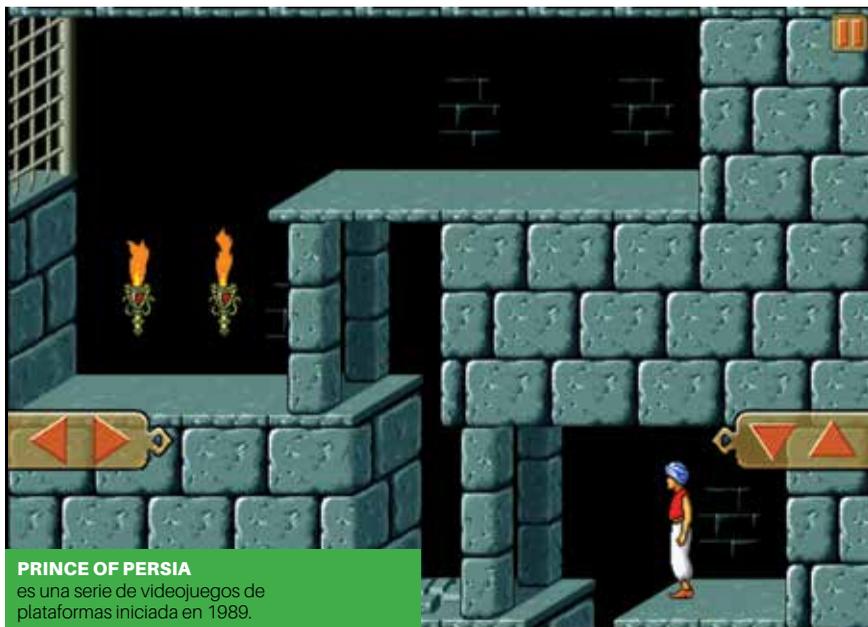
Mediante normalizaciones basadas en la práctica y la observación, diferentes investigadores (tal el caso de Marco Vitrubio, Leon Battista Alberti, Alberto Durer o Gaspard Monge) e instituciones (como la ISO -International Organization for Standardization- o el local IRAM -Instituto Argentino de Normalización y Certificación-) han pautado codificaciones al dibujo conocido como "técnico", permitiendo que con sólo conocer las medidas de un objeto su representación sea fácil de realizar y fácil de comprender. Para cada uno de los sistemas existirán reglas a respetar, que garantizarán la efectividad del resultado.

DIBUJAR Y PROYECTAR

La experiencia demuestra que no hace falta saber dibujar (en el sentido habitual, "artístico", de la frase) para poder representar un objeto en una proyección "técnica". De hecho, cualquier habilidad en el arte del sombreado o la expresividad de la línea estará de más en este caso: sólo hará falta conocer a fondo las reglas del sistema y, por supuesto, el objeto. Y éste es, básicamente, el problema al que nos enfrentamos. Frecuentemente creemos tener resuel-

to un problema de diseño, pero al querer materializarlo surgen incoherencias o nuevas dudas. El dibujo como aproximación al objeto nos pondrá frente a estas variables a tiempo. Cualquier falta de correspondencia entre medidas, problemas de lectura, jerarquía o relación se podrán verificar en el dibujo si éste representa fielmente la idea. Esta ida y vuelta entre idea y dibujo es esencial en el proyecto. Si el dibujo fracasa es probable que lo que no esté claro sea el objeto en sí. Las dimensiones y la forma exacta de cada parte o cada elemento, sus relaciones, distancias y ubicación espacial deberán resolverse en el dibujo antes que en la materialización final.

De los innumerables inventos del genial Leonardo da Vinci muy pocos lograron superar la instancia del dibujo, en muchos casos por limitaciones técnicas o presupuestarias y en otros porque el mismo autor abandonó el proyecto, pero los esquemas perduraron para permitirnos conocer no sólo los objetos -muchos de los cuales resultaron ineficaces- sino su modo de pensar y proyectar, su mirada analítica de formas y mecanismos y sobre todo su percepción espacial.

**PRINCE OF PERSIA**

es una serie de videojuegos de plataformas iniciada en 1989.

SISTEMAS Y HERRAMIENTAS

La elección del sistema no es algo aleatorio: cada sistema propone un modo de mirar al objeto, o mejor aún, nos ubica de diferente modo en relación al objeto para lograr su mejor comprensión. Una posición en el infinito, impersonal, nos sugerirá dibujar al objeto en una proyección caballera a partir de una cara frontal, o nos colocará encima de él para una proyección militar; una mirada más dinámica nos acercará a la axonometría, mientras que las perspectivas de 2 ó 3 puntos de fuga simularán la realidad que nos involucra con el ob-

jeto y su entorno, pudiendo llevar la escena a un “realismo fotográfico”. Pero siempre el protagonista será el objeto mismo. En el dibujo técnico el objeto es exhibido, no interpretado.

En la era digital la percepción espacial y la mecanización del dibujo tiene un enorme peso en la creación de universos virtuales. Un claro ejemplo de esto son los juegos de video. Desde los comienzos con formas planas y unos pocos indicadores de profundidad (líneas de horizonte, alguna rígida fuga de una carretera o un mínimo cambio de tamaño para sugerir una perspectiva) las

interfaces han evolucionado incorporando distintos sistemas según los requerimientos de cada situación (una mirada lateral caballera para el *Prince of Persia*, isometría para ver el crecimiento urbano en *SimCity* o la ubicación de armamentos en 1942...) hasta lograr un asombroso realismo en la actualidad gracias a procesadores capaces de renderizar texturas y perspectivas casi fotográficas en tiempo real. Si la finalidad es introducir al jugador en la escena, los espacios se tornan vertiginosos al alterar la distancia entre puntos de fuga exagerando la sensación de profundidad y altura.



LA EXPERIENCIA DEMUESTRA QUE NO HACE FALTA SABER DIBUJAR (EN EL SENTIDO HABITUAL, “ARTÍSTICO”, DE LA FRASE) PARA PODER REPRESENTAR UN OBJETO EN UNA PROYECCIÓN “TÉCNICA”.

EL CROQUIS

Como paso siguiente en el dibujo, ya resueltos los problemas de estructura del objeto, las decisiones de materialidad, color, textura e iluminación se podrán verificar mediante el acabado en la ilustración.

Aquí sí hará falta cierto manejo de técnicas cercanas a lo artístico. La expresividad de la acuarela para sugerir el volumen y la materialidad del objeto o el hiperrealismo de un trazado en *Rhinoceros + V-Ray* serán algunas de las infinitas opciones. Lo que debemos considerar en cada caso es la necesi-

dad o utilidad del dibujo: si será para promocionar el proyecto, para someterlo a evaluación por nuestro cliente, para testear decisiones, para confrontarlo a otras propuestas, etc.

Continuando con el caso de los videojuegos, la apuesta se eleva cuando en ese espacio interviene la distorsión curva, el desenfoco y la neutralización de colores enfatizando la distancia.

La luz pasa a ser un factor esencial en la percepción del volumen y el espacio. El recorte de luces y sombras termina por construir la forma ante nuestra mirada, y es también un elemento técni-

camente controlable y representable. A aquel objeto que por existir en nuestra idea no podemos iluminar para retratarlo, también podemos asignarle luces y sombras conociendo la técnica del dibujo.

PALABRAS CLAVE

Dibujo, Sistemas de representación, Proyecto, Perspectiva, Espacio

DISEÑOS QUE HAN HECHO HISTORIA SE INICIARON CON UNA FUGAZ IDEA, AFORTUNADAMENTE PLASMADA EN UN PAPEL CON UN BOLÍGRAFO, PARA LUEGO IR CRECIENDO HASTA SALIR DEL PAPEL Y FORMAR PARTE DE NUESTRO ENTORNO.



SIMCITY
La temática de los juegos de la serie se enfoca en la creación, gestión y evolución de ciudades.

REFLEXIÓN FINAL

Pensar en un objeto de diseño es poner en juego una infinidad de posibilidades, restricciones, relaciones, condiciones, certezas e incertidumbres que durante el desarrollo del proyecto el profesional deberá ir depurando hasta llegar a la mejor solución. Para eso se atravesarán diferentes pasos, no siempre en el mismo sentido del camino, que permitirán evaluar la evolución del proyecto, tanto por el diseñador como por su equipo, asesores y cliente. Ahora bien, imaginemos que nuestro ob-



jeto de diseño es un edificio, ¿de qué modo podremos hacer visible nuestra idea sin arriesgar gastos innecesarios de energía y presupuesto?

El dibujo viene a ser aquí una herramienta esencial para convertir esa idea tridimensional en una imagen bidimensional que la represente. Nos permitirá evaluar el proyecto, pero al mismo tiempo nos permitirá familiarizarnos con él, interactuar y moldearlo. Diseños que han hecho historia se iniciaron con una fugaz idea, afortunadamente plasmada en un papel con un

bolígrafo, para luego ir creciendo hasta salir del papel y formar parte de nuestro entorno. El dibujo puede ser la red que atrape esa idea.

BIBLIOGRAFIA

DOBERTI, R. (2008) *Espacialidades*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

GUERRI, C. (2012) *Lenguaje Gráfico TDE*. Buenos Aires: Eudeba.



PHILIPPE STARCK
es un diseñador industrial francés reconocido por la funcionalidad y estética de sus diseños.

EL AUTOR



CLAUDIO GUARIDO

Diseñador gráfico. Egresado de la UBA con el mejor promedio de su promoción. Especializado en Lógica y Técnica de la Forma (UBA), completando su maestría en dicha área. Docente con cargos de Prof. Titular y Prof. Adjunto en UBA, UCES, UADE y FAECCE en el área de Morfología, Tipografía y Dibujo. Profesionalmente especializado en diseño editorial, principalmente en lo vinculado a

publicaciones musicales y producciones discográficas. Director de arte, ilustrador y director de fotografía, con más de 200 publicaciones editoriales y más de 100 discográficas.

EXPOCOM'15

premios #uces.DG



1° Premio

CAMILA GONZÁLEZ MARCOS

Categoría Comunicación Interactiva
 Modalidad Producción Web Bien Público
 Materia: Diseño de Campañas Promocionales
 Docentes: DG Sebastián Gallo
 Lic. Mariano Ingerito
 Título: "Crack como...".



CRACK COMO...

Desarrollo de sistema gráfico de alta complejidad.
 Campaña de concientización social.

1° Premio

LEANDRO GOLDBLAT

Categoría Comunicación Publicitaria
 Modalidad Afiche/Carrel
 Materia: Diseño y Comunicación Visual 1
 Docentes: DG Carlos Carpintero
 DG Irene Fernández
 Título: "Manu Chao"



MANU CHAO

Diseño de Afiche: Conceptualización, síntesis,
 visualidad, retórica de la imagen.

LIC. EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

diseñadores especialistas en

3D

multimedia

marcas

videojuegos

animación

lettering

transmedia

empreendedorismo

CENTRO: Paraguay 1401 - CABA

OLIVOS: Corrientes 844

SAN ISIDRO: Chile 343

fcc@uces.edu.ar | www.uces.edu.ar

UCES

Lic. en Diseño y Comunicación Visual
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACION
Decana: Lic. Rut Vieytes
Coordinador Académico: DG Sebastián A. Gallo

Diseño

 [CienciasDeLaComunicacionUCES](#)  [@UCESCom](#)  [ucesDG](#)