

## Trabajos Reales con Clientes Reales. Un espacio de aprendizaje profesional

Fabiola Knop

Al modelo de universidad medieval se incorporan, en el siglo XIX, los laboratorios de investigación mientras que a partir de las últimas décadas del siglo XX estamos asistiendo a otro gran cambio: el establecimiento de vínculos cada vez más estrechos y fructíferos entre la Universidad y la Empresa. La Argentina se ha iniciado en esta práctica a principios de los años 90, impulsada por la sanción y reglamentación de la Ley Nacional 23.877 y la conformación de unas 160 Unidades de Vinculación Tecnológica (U.V.T).

En los últimos tiempos, en todos los países del mundo, las fluctuaciones del mercado laboral y las realidades económicas y financieras de las empresas hicieron que las políticas institucionales y las decisiones comerciales vayan buscando nuevos horizontes reflexivos y de acción. Es así que se inician los vínculos entre las universidades y las empresas, con el objetivo y el compromiso de promover y desarrollar mecanismos de conocimiento, diálogo y colaboración entre las Instituciones Educativas y las Empresas. Claro que los grados de profundidad que abarca un vínculo de este tipo se deben tomar con la mayor seriedad, promoviendo el crecimiento, capacitación y profesionalismo constante, estando atentos a los cambios y transformaciones propias de cada sector laboral. La integración de la Universidad en la sociedad es muy importante para la formación de los futuros profesionales, así como también la participación de las empresas, asociaciones y agentes sociales.

Partiendo de estas premisas, podemos decir que –desde hace varios años– la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, viene construyendo este camino de aportación con el sector, poniendo en evidencia una de sus máximas preocupaciones: la orientación práctica del estudiante y el acercamiento de éste con el mundo real.

Conocer y relacionarse con el mercado y el contexto son condiciones fundamentales para comenzar un camino profesional exitoso en este tipo de disciplinas.

En lo particular, el programa Trabajos Reales para Clientes Reales (TRCR) tiene como objetivo colaborar con empresas y organizaciones, tanto del sector público como del sector privado, para resolver necesidades dentro del campo del diseño y la comunicación.

Las empresas, constituidas como clientes, presentan una problemática real y los estudiantes, con la coordinación académica de un docente-profesional de la Facultad, trabajan en su resolución a través de la producción de una colección, el diseño de un prototipo, la elaboración de una investigación, el desarrollo de una campaña o aquello que la institución solicite.

Hay cinco pilares sobre los que debe moverse un proyecto de este tipo, donde se vinculen y enlacen de forma compleja pero fructífera, dos fuerzas tan polares pero tan congénitas una de la otra. Esos puntales son: el conocimiento, la capacitación, la innovación, la investigación y la formación.

La articulación del programa es espontánea. Las empresas se acercan a la Facultad y a partir de una primera reunión donde se manifiestan las demandas a cubrir, se organiza la búsqueda del docente y la asignatura correspondiente, según el requerimiento. Al encontrarlos, se invita a la empresa a presentar el desafío frente a los estudiantes. A partir de una charla en el aula y de la documentación que la empresa haya brinda a los estudiantes, se comienza el trabajo, junto con la supervisión del docente.

Este proyecto se incluye en la planificación de la materia como un trabajo práctico más, para no perder la vinculación con lo académico.

Durante todo el cuatrimestre se elaboran las propuestas para el cliente, y una vez concluido el proceso se convoca nuevamente a la empresa para recibir una devolución. Los trabajos son preseleccionados por el docente de cada cátedra, para luego terminar de definirse desde la empresa. Los ganadores del concurso reciben los premios designados por cada cliente y en muchas ocasiones el vínculo continúa más allá de la Universidad. Los estudiantes son contratados para terminar de dar forma al proyecto, o para articular esa propuesta con otras estrategias e ideas internas de la organización.

Durante el año 2009 fueron muchos los proyectos que se llevaron a cabo en la Facultad. En la carrera de Diseño de Indumentaria se realizó una colección de 6 prendas tejidas para la empresa de hilados Nube. La producción final de una de esas seis prendas se exhibió en las vidrieras de los locales, además de publicar en la revista de la empresa los resultados del concurso.

Para la misma carrera se llevó a cabo la colección otoño-invierno 2010, de la marca Calandra, continuando la relación laboral con el diseñador ganador para el desarrollo de otros proyectos.

La ONG Hecho x Nosotros solicitó en la cátedra de Diseño de Accesorios el diseño de prendas y accesorios andinos de acuerdo a las indicaciones del cliente. Los ganadores fueron seleccionados en la semana de la Moda en Palermo.

Por último se incorporó un pedido de alcance internacional, con la firma Agatha Ruíz de la Prada, para desarrollar una mini colección casual inspirada en la nueva fragancia Oh La La. Los trabajos ganadores fueron seleccionados por la misma diseñadora al visitar la Argentina en el mes de octubre de 2009.

La carrera de Diseño Gráfico tuvo también grandes desafíos. En primer lugar, la Confederación General Económica (CGE) –Región Metropolitana solicitó el diseño de una marca colectiva para microemprendedores, que en forma asociativa y utilizando su calificación artesanal personal está llevando adelante un agrupamiento productivo de indumentaria para su venta en ferias, muestras, instituciones y locales comerciales.

También en la misma línea se acercó la Asociación de Decoradores Argentinos (DArA) para implementar el rediseño de la imagen gráfica y propuesta de plataforma de marca. La cátedra de Multimedial, por su parte, se encargó de diseñar la marca para la línea de indumentaria Calandra.

Una acción conjunta entre la Facultad de Diseño y Co-

municación y la Facultad de Derecho, arrojó como resultado el desarrollo de la identidad visual y su aplicación en la gráfica para el Centro de Estudios en Libertad de Expresión y Acceso a la Información –CELE. Una experiencia muy gratificante por la posibilidad de compartir la propuesta con otra facultad dentro de la Institución. Por último, en el área de diseño gráfico, se firmó un convenio de cooperación, para trabajar sobre el patrimonio construido del Zoo, generando un itinerario turístico y recreacional.

En el área de Diseño Industrial se desarrollaron tres grandes proyectos: el primero es el diseño de una Netbook para la empresa ASUS donde participaron todos los estudiantes de las cátedras de Diseño Industrial I, II, III y IV.

El segundo fue para la empresa Paolini, y consistió en el diseño de productos a partir de desechos acrílicos de la planta Paolini. Los estudiantes realizaron prototipos de su proyecto.

El tercer concurso se llevó a cabo con la empresa Battista, donde participaron todos los alumnos de las asignaturas Diseño Industrial IV, con el objetivo de diseñar equipamiento innovador para cocinas en entornos determinados.

También la carrera de Publicidad tuvo su participación en el Programa TRCR con la empresa Citylog, un buscador de productos, servicios y comercios locales, que solicitó el desarrollo de un concepto creativo y su composición visual para un comercial viral.

Todos y cada uno de estos proyectos han sido una experiencia muy enriquecedora para los estudiantes, como también para las empresas que encontraron en la Facultad un gran apoyo académico con ideas innovadoras y vanguardistas, sumado a un eficiente nivel profesional. Nuestro agradecimiento a las empresas por seguir confiando en nosotros y a los estudiantes y docentes por la dedicación continúa y animosa que da sentido a este propósito.

## Una mirada a la escuela. Cine y educación en tres momentos históricos

Juan Pablo Lattanzi

Las representaciones del mundo escolar se han hecho presentes en la pantalla grande desde hace mucho. La escolaridad universal, al igual que el cine, es un invento de la modernidad. El cine, al igual que la escuela, es medio para la educación y transmisión de valores. Este texto tiene como objetivo a partir de tres conocidos filmes (*El ángel azul*, Josef Von Sternberg, Alemania, 1930; *Los 400 golpes*, Francois Truffaut, Francia, 1959; y *Entre los muros*, Laurent Cantet, Francia, 2008) dar cuenta comparativamente de las mutaciones que ha sufrido la representación de la escuela en el cine partiendo de una hipótesis que trasciende lo cinematográfico: la crisis de la educación positivista moderna.

La escuela masiva surge en la modernidad ligada a valores propios del mundo moderno como la fe en la razón, la autonomía del sujeto y la creencia –a partir de una mirada evolucionista– en el desarrollo progresivo

de la historia humana. El niño en etapa escolar es aquel sujeto que debe formarse en la razón. Acceder a ella es comenzar a ser adulto. La categoría de niño trasciende de una mera cuestión de edad. Es niño todo aquel que no ha sido atravesado por los “valores de la civilización”. Son niños entonces entre otros los analfabetos, los locos, los pueblos originarios y los marginales. La madurez llega cuando se alcanza la edad de la razón. La educación aparece así como un medio para la conquista progresiva del orden racional. La historia se manifiesta como una línea ascendente en el dominio del hombre sobre la naturaleza y la lucha por la supervivencia. Al final del camino espera la gran utopía de la modernidad: un paraíso donde las contradicciones sociales aparecen resueltas y la humanidad, gracias al triunfo de la razón, se reconciliará consigo misma y con su entorno. La escuela es uno de los mejores medios para alcanzarla.

Una visión alternativa a ésta es la que propone Michel Foucault y su conocida teoría del panóptico y las instituciones de secuestro. De acuerdo a Foucault la escuela, al igual que la fábrica, el hospital, el manicomio o la cárcel, sería una de las instituciones de secuestro destinadas a disciplinar los cuerpos. El fin de la escuela estaría signado por la voluntad de insertar al niño dentro de un complejo dispositivo de disciplinamiento. Las instituciones de secuestro garantizarían la normatividad social volviendo a los sujetos dóciles a la estructura del poder. La teoría del Foucault se aleja radicalmente del optimismo positivista y ve a la escuela como un ámbito atravesado por su carácter disciplinar y represivo.

Los tres filmes que proponemos trabajar dan cuenta de una fuerte crisis en los fundamentos de la educación moderna. Representando cada filme diferentes momentos históricos, apostamos a la hipótesis de que con el discurrir del tiempo esta crisis se ha ido profundizando.

*El ángel azul*, narra la historia de Inmanuel Rath, un viejo, solitario y conservador profesor de escuela media quien encarna el lugar del saber y la autoridad. La autoridad del profesor Rath deviene en autoritarismo; la clase la maneja con puño de hierro y no duda incluso en castigar físicamente a sus alumnos si lo cree preciso. La situación se complejiza cuando este hombre descubre que sus alumnos concurren a “El Angel Azul” un cabaret donde actúa Lola - Lola, una bailarina vampíresa. El profesor va una noche hasta el cabaret a sorprender a sus alumnos, pero el que termina sorprendido es él cuando se rinde ante la sensualidad de Lola. A partir de aquí el filme plantea la historia de una caída: Inmanuel deja de ser profesor y se degrada a si mismo formando parte del cabaret donde será “víctima” del vampirismo de Lola. Una de las últimas escenas, nos muestra al profesor en el escenario del cabaret, vestido de payaso y cacarajeando como un gallo.

El modelo de escuela que plantea *El ángel azul* es un modelo donde saber, autoridad y disciplina van de la mano. La autoridad de Inmanuel Rath es la autoridad que emana de su saber. Pero si con eso no basta, la disciplina y el castigo harán lo suyo. Sin embargo en este sistema disciplinar algo parece quebrarse. Lo que irrumpe y corrompe el ámbito normativo de la escuela es la irrupción del deseo. La autoridad del profesor