

### **Propuesta de la Cátedra**

Antes de referirme específicamente a la morfología del Diseño Gráfico, quisiera hacer algunas reflexiones a cerca de la morfología en un modo más amplio. No es mi intención plantear aquí una definición de la disciplina, sino proponer algunas consideraciones sobre el área que me parecen necesarias. Quisiera recurrir para ello a algunas palabras del Arq. Roberto Doberti, que creo expresan con claridad estos conceptos "El diseño en cualquiera de sus ramas es una actividad operadora de formas, en cuanto las formas cubren toda esta dimensión de portación de valores, de producción de significados, de posibilidades de uso, el diseño no es un higiénico y neutro ejercicio de resolución de problemas sino una práctica comprometida con la totalidad de los valores, de esos significados, de esos ordenes de conducta que determinan y rigen una cultura"(1). Creo que comprender esto en su total magnitud es de vital importancia en estos tiempos en los que pareciera que lo único que tiene importancia son los resultados sin evaluar en profundidad las consecuencias y alcances de nuestro actuar en el mundo.

La concientización de que la forma es portadora de valores, que participa en la producción de significados, que su manipulación nunca es inocua, que participa en la conformación de nuestro imaginario y de nuestro habitar, es un compromiso insoslayable que debemos asumir desde el área. Un área que debe cubrir tanto aspectos teóricos como prácticos "la morfología no acepta la separación de lo racional y lo sensible ni el antagonismo de la teoría y la práctica" para internalizar en el alumno la existencia de una necesaria fundamentación para el hacer. Comprender el complejo universo de las formas, sus leyes, atributos, significados emergentes, demanda un trabajo profundo como lo es la "alfabetización", ya que de ello se trata. Comprender un nuevo lenguaje entendiendo que el mundo de lo visible, para su manipulación, se apoya en el conocimiento y no en la intuición. Conocimiento tanto de aquellos aspectos instrumentales que hacen a la generación y representación de la misma, como de aquellos aspectos relacionados con los significados emergentes de estas formas. El moverse dentro de estas dos áreas, la práctica instrumental y la abstracción teórica es la característica constitutiva del área de morfología.

El Diseño Gráfico tiene como objetivo comunicar, un concepto, una idea, un mensaje, en términos visuales, por lo tanto, la imagen se convierte en palabra de un discurso visual, no es mediadora sino constitutiva de dicho discurso que, para ser elaborado, necesita esa "alfabetización" en el campo visual.

Los alcances de esta alfabetización pueden ordenarse, de una manera muy general, en cuatro áreas de conocimiento acerca de la forma:

- Las leyes que la generan, organizan y estructuran.
- Los atributos que la definen.
- Las leyes que rigen su percepción.
- Los significados que de ella emergen.

El hacer del diseñador se expresa en formas, en tanto las mismas nunca son arbitrarias, el alumno, deberá concientizar, en primer lugar, que su origen no es casual sino que responde a leyes rigurosas, aún en el caso de ciertas formas aparentemente más libres, como son las naturales.

En una segunda instancia, es necesario que el alumno internalice aquellos conceptos vinculados con el valor estructurante de los atributos formales (color, textura, brillo, transparencia, opacidad, especularidad).

La forma, conforma y comunica significado, este valor -reitero- se torna fundante en el Diseño Gráfico, podríamos decir, en este caso, que el significado se constituye en contenido, expresado por la forma y la relación dialéctica que se establece entre ambos, detona el juego de tensiones que los enriquece mutuamente. Este aspecto es, sin duda, de difícil internalización por parte de los alumnos, más aún en este momento en que el bombardeo cotidiano de imágenes dificulta la

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO**

**Asignatura Morfología1 y 2  
Cátedra Mazzeo**

**4 hs semanales**

**Año 2017  
Curso Anual**

reflexión sobre las mismas, sin embargo una vez comprendidas otras instancias más operativas es ineludible encarar su conocimiento y práctica.

Por último, sin que esto implique un orden jerárquico, el alumno incursionará en aquellos aspectos de la forma relacionados con su percepción, para manejar con solvencia y conscientemente los conocimientos que le permitan asegurar la correcta decodificación de los mensajes que emite como diseñador.

Hay un tema que, en el contexto actual, ha tomado gran relevancia y es el de la Computación Gráfica en su relación con el Diseño. Para abordar este tema quisiera plantear algunos aspectos desde los cuales este puede ser considerado. En una primera instancia la computadora se nos presenta como una nueva herramienta que pone al alcance del alumno y del profesional una variada gama de posibilidades para el tratamiento de la imagen (filtrados, efectos especiales, deformaciones, transformaciones, etc.) a la vez que le permite generar una gran cantidad de propuestas en un mínimo tiempo. Esto tiene también sus inconvenientes dado que la apariencia de "producto terminado" que tienen estas resoluciones atenta contra los tiempos de reflexión que son necesarios así como la toma de decisiones que debe ir acompañando el proceso de diseño. Esta es una realidad sobre la que habrá que reflexionar dado que no creo que la solución sea incorporar a la computadora como una herramienta más, desconociendo la profundidad de los cambios que ha introducido en nuestra disciplina.

En una segunda instancia, no por esto menos importante, la computadora también desempeña el rol de soporte del Diseño mismo (Diseño de Sistemas Interactivos, Páginas Web, Internet, etc.)

Es entre estos dos aspectos que la Morfología encuentra un renovado campo de acción.

En cuanto a la computadora como herramienta, su operatoria corresponderá a los cursos de especialización correspondiente, quedando a cargo de la materia el análisis, valoración y aplicación de estas posibilidades en el campo de lo comunicacional y formal.

La pantalla como soporte del Diseño plantea, por su parte, una serie de necesidades que requieren un profundo análisis de aquellos aspectos compositivos y perceptivos que entran en juego con esta modalidad (contrastes, brillo, deformaciones del campo visual, etc.) así como nuevos lenguajes y códigos que surgen desde este nuevo universo formal.

Estos temas recién comienzan a plantearse como problemática en la enseñanza y será en su propia dinámica y en la investigación donde vayan encontrándose las respuestas.

Es a partir de lo enunciado hasta aquí que se estructura el dictado de la materia, los objetivos y los contenidos reflejarán las propuestas aquí planteadas, a la vez que se irán modificando y adaptando a los cambios que se produzcan en la disciplina y también en los futuros profesionales con el objetivo de optimizar la enseñanza de la materia. (1) Arq. Roberto Doberti

### **Objetivos de la Cátedra**

Al hablar del Diseño, he planteado que éste abarca dos aspectos, por un lado, es respuesta a una necesidad primaria, la comunicación, y, por otro, actúa en el campo de lo sensible, de lo poético. El universo en el que se desarrolla es el de la imagen con la riqueza y complejidad que ello implica. Por tanto no podemos soslayar las características que le son propias. «la imagen es siempre modelada por estructuras profundas, ligadas al ejercicio de un lenguaje, así como a la pertenencia a una organización simbólica (a una cultura, a una sociedad); pero la imagen es también un medio de comunicación y de representación del mundo que tiene su lugar en todas las sociedades humanas. La imagen es universal pero siempre particularizada.» (2)

Es considerando lo antes planteado que me propongo como objetivo, atender, paralelamente, al desarrollo racional así como al desarrollo de las capacidades sensibles, la conciencia del ser y del ser en este mundo. Todo lo cual es función de la educación: formar, profesional y humanamente un ser capaz de integrar estas dimensiones.

En consecuencia, será necesario:

- Elevar la capacidad racional del alumno a fin de aportar al manejo de las múltiples variables que involucra el proceso de diseño.
- Alentar una actitud crítica y autocrítica, capaz de evaluar objetivamente su propio trabajo y los datos que intervienen en su formación.
- Incentivar su capacidad sensible para permitir encauzar su interioridad con una finalidad creativa, dirigida a enriquecer con nuevos significados el resultado de su proceso de diseño.
- Introducir al alumno en la aplicación de técnicas creativas que le permitan desbloquear y desarrollar dicha capacidad.
- Concientizar acerca de la profunda e ineludible relación de su quehacer con su sociedad, su espacio y su tiempo. Poder reconocer el mundo al que pertenece, los valores culturales que lo caracterizan, le permitirá un accionar responsable y consciente de las verdaderas necesidades de aquellos hacia quienes se dirige su accionar.
- Como parte de un conocimiento pertinente para operar sobre la realidad futura, se incentivará la capacidad de análisis, síntesis y crítica objetiva en la evaluación de los objetos de diseño orientados a su carrera.
- Por medio de diversas ejercitaciones se introducirá al alumno en los procesos metodológicos de diseño, a fin de lograr la internalización de los mismos.
- Mediante el diálogo permanente sobre el propio trabajo y la activa participación individual en los trabajos grupales se incentivará la capacidad de crítica y autocrítica.
- El conocimiento y valoración de otras expresiones artísticas y del diseño será fuente de enriquecimiento individual que potenciará la propia producción.
- Se alentará la investigación, la consulta bibliográfica, la asimilación crítica de las clases teóricas y la búsqueda en fuentes alternativas de información, valorando los mismos como método de conocimiento y desarrollo de la creatividad.

Se inducirá la internalización de un método operativo racional y explícito que permita operar sistemáticamente, controlar, revisar y optimizar el propio proceso.

- La interconexión funcional entre pensamiento y lenguaje posibilitará grados de libertad, profundidad, economía y fluidez crecientes.

Por lo tanto

- Se profundizará la comprensión de las relaciones existentes entre sujeto, objeto y contexto y la dinámica que las rige.
- Se concientizará acerca del valor ético subyacente en la producción estética.

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO**

**Asignatura Morfología1 y 2  
Cátedra Mazzeo**

**4 hs semanales**

**Año 2017  
Curso Anual**

- Se desarrollarán temáticas con fuerte anclaje en la realidad, con el objetivo de introducir al alumno en el manejo de aquellos condicionantes que ésta implica.
- Se valorará el conocimiento crítico de las producciones de diseño pasadas y presentes, nacionales y extranjeras, que puedan nutrir la propia producción. Entiendo por conocimiento crítico aquel que permite discernir entre aquellas producciones cuya trascendencia se basa en su sólida constitución como producto de diseño de aquellas meramente coyunturales y, aún en aquellas, aceptar sólo aquello que pudiera responder adecuadamente a los condicionantes locales. (2)Jacques Aumont "La imagen" Ed. Paidós Comunicación

**Objetivos particulares por nivel**

**Nivel 1**

En el nivel inicial de la materia el objetivo principal es el de introducir al alumno en el espectro de conocimientos que ésta involucra. Es también un objetivo de éste nivel el acompañar al alumno en sus primeros contactos con aquellas temáticas propias de la disciplina.

Los contenidos del curso apuntan a formar al alumno con todos aquellos conocimientos básicos que le son necesarios para comenzar a operar con la forma. El alumno será acompañado en este hacer con ejercitaciones de fuerte pautado. A medida que vaya adquiriendo mayor seguridad e incorporando los conocimientos necesarios irán introduciéndose más posibilidades de alternativas.

**Nivel 2**

En el segundo nivel de la materia, ya con los conocimientos básicos adquiridos, el objetivo propuesto es el de lograr en el alumno grados crecientes de autonomía. Si bien las ejercitaciones propuestas continúan teniendo un claro pautado por parte de la cátedra, su resolución demandará al alumno de un mayor compromiso a nivel de la propuesta así como de una mayor independencia en el manejo de las alternativas. Los contenidos desarrollados en el curso tienen relación con los vistos en el curso anterior pero aumentan su nivel de complejidad y profundidad.

### **Contenidos**

En función de los objetivos ya planteados, paso a desarrollar los contenidos que considero pertinentes.

#### **- En el campo de la forma y las leyes que la estructuran:**

El universo de la forma en su rica complejidad es el campo de acción del Diseñador, conocer las leyes que permiten generar, organizar y estructurar dichas formas es ineludible. Tanto más que de este modo el alumno podrá manipularlas conscientemente.

Estos aspectos se abarcarán tanto para las formas bidimensionales como tridimensionales, las composiciones estáticas y dinámicas, ya que el accionar del Diseñador abarca todos estos campos. Cada uno de estos temas será abordado con las ejercitaciones pertinentes a fin de desarrollar una práctica que permita al alumno adquirir la solvencia necesaria.

En cuanto a la tridimensión se abordará tanto la problemática propia del espacio cóncavo como la del espacio convexo. Se ejercitará el desarrollo de las formas volumétricas así como la articulación de éstas con formas bidimensionales.

Un tema en sí mismo lo constituye la articulación de los elementos en el campo, las leyes compositivas y las estructuras de organización, punto que me parece de vital importancia ya que dicha problemática tiene una permanente presencia en el quehacer del diseñador.

Temática específica:

#### **Nivel 1**

- Las formas en la naturaleza y en la cultura.
- Orden y caos. Causalidad y casualidad. Leyes organizativas.
- Introducción al conocimiento y manejo de la forma en el plano y en el espacio.
- Entidades geométricas simples.
- Niveles de articulación entre figuras. Conjuntos.
- Operaciones simples.
- Leyes de las organizaciones simétricas.
- Estructuración del plano. Modulación. Repetición.

#### **Nivel 2**

- Leyes organizativas complejas.
- Manejo de la forma en el plano y en el espacio.
- El concepto de serie y sistema.
- La forma en movimiento.

#### **- La forma y sus atributos.**

El uso del color en el Diseño Gráfico es de vital importancia, por lo tanto es necesario abarcar su comprensión con amplitud y profundidad a fin de dar al futuro diseñador todas las herramientas necesarias para su manejo solvente.

Para introducir al alumno en este tema de gran complejidad me parece necesario partir de su propio saber intuitivo a fin de poder establecer ciertos parámetros comunes y detectar la existencia de los diversos aspectos que lo caracterizan.

Luego se estudiarán los modelos de organización que permiten comprender sus tres dimensiones. Se analizarán todas aquellas situaciones que hacen a su producción tanto por los métodos tradicionales como las alternativas que plantean las nuevas tecnologías.

Con el objetivo de internalizar estos conceptos se realizará una práctica específica así como posteriores aplicaciones donde la teoría del color no será el objetivo de las mismas pero este será aplicado con consignas que refuercen los contenidos vistos con anterioridad.

La expresión de la forma, así como las texturas táctiles y visuales son un vasto campo en el cual el Diseño Gráfico encuentra las variables que le permiten explotar el valor comunicacional de la imagen. Por lo tanto considero de importancia el desarrollo de ejercitaciones que permitan al alumno adquirir solvencia en el manejo de las diversas alternativas así como alentar la búsqueda de nuevas situaciones por parte del mismo.

Las nuevas tecnologías abren un gran abanico de posibilidades que el alumno debe poder manejar con idoneidad para no caer en el uso irreflexivo de los medios a su alcance con lo que, pese a la apariencia contraria, pierde autonomía. Me parece por tanto posible encarar ejercitaciones aprovechando la multiplicidad de alternativas que ofrece este medio.

Temática específica:

#### **Nivel 1**

Color: acción de la luz, las dimensiones del color, el sólido de color, mezclas aditivas, sustractivas y partitivas. Leyes sintácticas. Acromaticidad. Sistemas clasificatorios del color. Color luz. Color pigmento.

Textura visual y táctil. Su análisis y generación.

#### **Nivel 2**

El color en los sistemas de gráfica por computadora.

Claves de valor y color.

La expresión de la forma, en el caso particular del Diseño Gráfico, entendida como atributo de la misma.

Otros rasgos de la materialidad y su relación con la comprensión de la forma.

Brillo. Transparencia. Opacidad. Especificidad.

Pregnancia.

Este punto merece una aclaración. Según lo dicho con anterioridad, en el Diseño Gráfico, la imagen es el objeto de diseño, no un mediador, por lo tanto, aquellos que denomino lenguajes expresivos (gestualidad, rigurosidad geométrica, etc.) adquieren, en este caso, categoría de atributos formales en tanto son constitutivos del producto final, no una representación del mismo.

#### **- La forma y su percepción.**

Me parece fundamental para la formación del Diseñador Gráfico en tanto "productor" de imágenes visuales el conocer el sistema que permite a su destinatario percibirlos. Entender que la percepción visual es una actividad compleja que involucra aspectos fisiológicos, culturales, contextuales, tecnológicos y hasta ideológicos. Partiendo de experiencias que permitan reconocer desde la intuición el funcionamiento y características del sistema perceptivo y cómo la forma se organiza según leyes que allí se originan.

Temática específica:

#### **Nivel 1 y 2**

- La fenomenología de la percepción.
- Leyes gestálticas. La influencia cultural sobre las mismas.
- Figura y fondo. Contraste y fusión.
- Indicadores de profundidad.

**- La forma y su significado.**

No podemos desconocer el aspecto semántico de las formas, sus significados emergentes, aquellas pautas culturales que intervienen en su decodificación. Esta problemática se abordará desde diversos aspectos. El objetivo es lograr internalizar aquellos conceptos que permitirán luego la manipulación consciente por parte del alumno de la forma y sus significados. El reconocerse parte de una cultura, cultura también en constante movimiento, es lo que permitirá al alumno enriquecer su quehacer a la vez que interpretar el universo de signos en el que este se desarrolla. Temática específica:

**Nivel 1**

- Códigos sociales de la forma.

**Nivel 2**

- Simbolismo formal.
- Significado de la forma en relación con sus distintos atributos.

**La forma y su representación.**

El poder expresar claramente aquello que se imagina, comunicarlo a fin de que pueda ser comprendido por otros es inseparable de la actividad proyectual. La representación de aquello que se proyecta es lo que permite al diseñador operar sobre lo proyectado, convertir en "imagen gráfica" aquellas imágenes mentales es lo que las vuelve aprehensibles para el propio diseñador. Es con este objetivo que propongo abarcar tanto los sistemas de representación convencionales como aquellas representaciones que permitan al alumno expresar su propuesta con la pertinencia necesaria según sea la instancia del proyecto en la que se encuentre. Temática específica:

**Nivel 1 y 2**

- Técnicas de representación. Su relación con la expresión y comunicación.
- Sistemas de representación. Su relación con la expresión y comunicación.

### Bibliografía general

Rudolf Arheim, *Arte y percepción visual*. Editorial Eudeba  
Sven Hesselgren, *El lenguaje de la arquitectura*. Editorial Eudeba  
Donis Dondis, *La sintaxis de la imagen*. Editorial Gustavo Gili  
Bruno Munari, *Como nacen los objetos*. Editorial Gustavo Gili  
Bruno Munari, *Diseño y comunicación visual*. Editorial Gustavo Gili  
Adrian Frutiger, *Signos, símbolos, marcas y señales*. Editorial Gustavo Gili  
Karl Getsner, *Diseñar programas*. Editorial Gustavo Gili  
Atilio Marcolli, *Teoría del campo*. Xarait Ediciones y Alberto Corazón Editor  
R. G. Scott, *Fundamentos del diseño*.  
Jaques Aumont, *La imagen*. Editorial Paidós  
Grupo U, *Tratado del signo visual*. Editorial Cátedra  
Dra. Marta Zátanyi, *Diseño. Análisis y teoría*. CP67  
Dra. Marta Zátanyi, *Una estética del arte y del diseño, de imagen y sonido*. CP67  
Tom Wolfe, *La palabra pintada*. Ed. Anagrama  
Nelly Schnaith, *Los códigos de la percepción, del saber y de la representación en una cultura visual*. (artículo revista Tipográfica nº 4)  
Umberto Eco, *La estrategia de la ilusión*. Ed. Lumen  
Umberto Eco, *La estructura ausente*. Ed. Lumen  
Umberto Eco, *La definición del arte*. Ed. Martinez Roca  
Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados*. Tusquets  
Pierre Francastel, *Pintura y sociedad*. Ensayos Arte Cátedra

### Nivel 1

Apuntes de cátedra

Percepción  
Forma  
Color  
Síntesis

Wucius Wong, *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Editorial Gustavo Gili  
Wolf y Kuhn, *Forma y simetría*, EUDEBA  
Johannes Itten, *Arte del color*. Editorial Bouret  
Josef Albers, *La interacción del color*. Editorial Alianza

### Nivel 2

Apuntes de cátedra

Percepción  
Forma  
Color  
Armonías  
El significado del color  
El espacio urbano  
Abstracción geométrica  
Sistemas gráficos

Augusto Garau, *Las armonías del color*. Editorial Piados  
Johan Wolfgang Goethe, *La teoría dei colori*. Editorial Il Saggiatore  
Ludwig Wittgenstein, *Observaciones sobre los colores*. Editorial Piados  
John Gage, *Color y Cultura*. Editorial Siruela



### **La evaluación**

La evaluación es una parte indivisible del proceso enseñanza-aprendizaje.

Las evaluaciones parciales darán cuenta de los objetivos alcanzados con la mayor claridad y transparencia e incentivando los logros. Son una etapa invaluable de síntesis donde el alumno conoce su evolución y planifica sus ajustes. En la implementación de la evaluación el alumno adquiere nuevos conocimientos y los objetivos se chequean y ajustan.

La evaluación final se produce, entonces, como resultado de un esfuerzo permanentemente concientizado, con posibilidades abiertas de superación y en un clima distendido.

Cada nivel tiene una cantidad de objetivos a resolver o superar, las pautas de evaluación, en consecuencia, son la verificación de que esta dificultad ha sido superada y en que medida. Habrá objetivos por nivel y objetivos particulares de acuerdo a las características del curso y a la índole de los temas planteados.

Los alumnos deben conocer las pautas sobre las cuales van a ser evaluados y tener conciencia de su importancia dentro del proceso.

El equipo docente debe participar de la forma mas activa posible en la evaluación del taller. Del número de alumnos que se evalúen dependerán las técnicas de nivelación a emplear pero es bueno encontrar instancias de intercambio que permitan al docente de cada nivel conocer los trabajos del resto y unificar la evaluación. Con esta visión global del curso podrán reelaborarse los objetivos del año siguiente y hacerse los ajustes necesarios. Esto permite además realizar, si fuera necesario, cambios de docentes entre niveles, cada nuevo ciclo lectivo y hacerlo de una manera más solvente.

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO  
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO**

**Asignatura Morfología1 y 2  
Cátedra Mazzeo**

**4 hs semanales**

**Año 2017  
Curso Anual**

**Reglamento de la Cátedra**

Asistencia requerida  
75%

Tipo de asistencia

El alumno deberá asistir a clase y participar en las actividades que en ella se desarrollen así como aportar el material y la producción solicitada.

Trabajos prácticos

Se deberá entregar y aprobar el 100% de los trabajos prácticos.

**Equipo docente**

DG. Gabriela Fridman	Prof. Adjunta
Arq. Jorge Blanco	Prof. Adjunto

Nivel 1

DG. Florencia Alzugarary	JTP
DG. Christian Cerniauskas	Docente
DG. Mariana Biasella	Docente
DG. Natalia Siri	Docente
DI Jimena Morreli	Docente
Matías Cesario	Docente

Nivel 2

DG. Adriana Martinez	JTP
DG. Mariana Rovito	Docente
DG. Federico Lasala	Docente
DG. Mariana Fiorillo	Docente
DG. Pía Montes de Oca	Docente
DG. Carla Melillo	Docente
DG. Laura Saad	Docente
Julieta Navazo	Docente
Javier cortez	Auxiliar

**Página web:** [www.cmazzeo.com.ar](http://www.cmazzeo.com.ar)

Facebook: Cátedra Mazzeo Morfología

**Tp. Percepción**

Objetivos

Sensibilización del espacio gráfico plano a través de las leyes perceptivas. Reconocimiento de la teoría gestáltica de la percepción como decodificadora y codificadora de mensajes.

Enunciado

A partir de un modelo dado realizar una serie de propuestas de organización con carácter sistemático.

Duración 5 clases. Entrega y evaluación parcial

**Tp. Color**

Objetivos

Introducción a los criterios armónicos de relación del color. Aproximación a la interacción entre color y volumen. El color y su contexto. Instrumentación cromática. Introducción al manejo de las divergencias y acuerdos cromáticos. Introducción al manejo del color en soporte digital.

Enunciado

Tomando como base un modelo dado realizar la aplicación de color según consignas dadas ejemplificando las dimensiones del color. Aplicación de color sobre un modelo espacial. Alternativas aplicando acuerdos cromáticos.

Duración 5 clases. Entrega y evaluación parcial.

**Tp. Texturas**

Objetivos

Incentivar en el alumno la observación conciente del entorno. Introducir al alumno en la utilización de metodologías de trabajo. Introducción al análisis sobre la textura como atributo de la forma.

Enunciado

A partir de un relevamiento realizado por los alumnos realizar un catálogo de texturas operando con las mismas.

Duración 3 clases. Entrega y evaluación parcial.

**Tp. Síntesis gráfica**

Objetivos

Introducción a los grados crecientes de síntesis gráfica. Internalización de las características estructurantes y las secundarias de la forma.

Enunciado

A partir de un elemento natural realizar alternativas de síntesis gráfica utilizando diversas expresiones.

Duración 4 clases. Entrega y evaluación parcial.

**Tp. Espacio convexo**

Objetivos

Introducción al manejo de formas tridimensionales. Reconocimiento de la idea de módulo y sistema. Introducción al conocimiento del espacio gráfico convexo.

Enunciado

Utilizando poliedros dados realizar alternativas de aplicación de gráfica. Proponer alternativas de relación.

Duración 6 clases. Entrega y evaluación parcial

**Tp. Secuencia fotográfica y composición**

Objetivos

Construcción de un relato fotográfico. Secuencia morfológica. Vínculos formales. Articulación texto imagen.

Enunciado

Tomando como punto de partida un modelo dado proponer una secuencia descriptiva y realizar la documentación pertinente. Realizar una serie de composiciones.

Duración 5 clases. Entrega y evaluación parcial.

**Tp. Color y estilo**

Objetivos

Las invariantes morfológicas como determinantes de los estilos gráficos. Los criterios formales, los modos compositivos y los sistemas cromáticos como determinantes de la identidad gráfica de una producción específica.

Enunciado

Elaboración de una serie gráfica a partir del reconocimiento del estilo de un diseñador. Cambio de color intencional.

Duración 5 clases. Entrega y evaluación parcial.

**Tp. Abstracción geométrica.**

La abstracción gráfica como recuso comunicacional. Los modos de interacción de la forma.

Enunciado

Realización de composición en plano gráfico. Abstracción de información.

Duración 3 clases. Entrega y evaluación parcial.

**Tp. Sistemas de composición compleja.**

Los sistemas de composición compleja. Articulación composición – soporte..

Enunciado

Realización de composición en plano gráfico. Generación de secuencia de plegados. Modelización.

Duración 3 clases. Entrega y evaluación parcial.

**Tp. Sistema gráfico complejo**

Objetivos

Construcción de un sistema gráfico. Puesta en relación de imagen fotográfica, síntesis gráfica, forma tipográfica, color, estructura del campo gráfico.

Enunciado

A partir de un tema dado proponer iconografía, tipografía y cromaticidad. Componer el campo gráfico. Escala gráfica.

Duración 4 clases. Entrega y evaluación parcial.

**Tp. Espacio cóncavo**

Objetivos

Reconocimiento del espacio cóncavo y convexo. Introducción a la metodología de generación del espacio gráfico tridimensional. Conceptualización del problema de escala en el espacio recorrible.

Enunciado

Tomando un referente gráfico y un espacio dado realizar una propuesta de interacción espacio-gráfica. Representación de la propuesta.

Duración 5 clases. Entrega y evaluación parcial.