



Provincia de Buenos Aires
Dirección General de Cultura y Educación
Dirección de Educación Artística
Escuela de Arte de Luján

Tecnicatura en Diseño Gráfico
P.R.N° 13253/99

Espacio Institucional - 1° Año
Proyecto 2019
Morfología I
Profesora Simone Claudia

Funciones de la cátedra

Este Espacio Institucional se presenta como una matriz abierta que organiza y distribuye sus tiempos y los contenidos a enseñar de acuerdo con reglas comprensibles; organizando y articulando, en función de criterios pedagógicos, epistemológicos y psicológicos, el conjunto de contenidos seleccionados para ser enseñados y aprendidos de acuerdo al P.E.I. de la institución, incorporando sus requerimientos y particularidades, las demandas, necesidades e intereses de los / as alumnos / as.

Adopta la modalidad de taller, admitiendo la apertura interdisciplinar y la articulación con los distintos bloques de contenidos. Su función será posibilitar el aprendizaje de las competencias fundamentales en relación con los contenidos de los campos del saber y del quehacer que se han definido para la modalidad.

La Cátedra es un espacio abierto y reflexivo para el debate plural y democrático destinado a profundizar y relacionar los elementos básicos y fundamentales de la comunicación visual, poniendo el acento en el proceso de diseño.

Fundamentación Teórica

Un buen diseñador debe comunicar las ideas y conceptos de una forma clara y directa, por medio de los elementos gráficos. Por tanto, la eficacia de la comunicación del mensaje visual que elabora el diseñador, dependerá de la elección de los elementos que utilice y del conocimiento que tenga de ellos.

Los diseñadores pueden manipular los elementos siempre que tengan conocimiento de ellos y de lo que en sí representan, por tanto, hay que tener en cuenta lo que puede llegar a expresar o transmitir, un color, una forma, un tamaño, una imagen o una disposición determinada de los elementos que debemos incluir..., ya que ello determinará nuestra comunicación. En ambos casos, se consigue por medio de la atracción, motivación o interés.

El lenguaje gráfico es una herramienta esencial para el diseño. Pero las formas dicen por sí mismas. Se trata entonces de dos lenguajes diferentes, interdependientes desde el diseño. Todo acento en la consolidación de un lenguaje gráfico apuntará al acto de crear formas.

Esta materia debe ocupar un lugar estratégico, constructor de sentido, al ir integrando los diferentes modos en que se revelan, se comprenden y se crean las formas visuales en

relación con la práctica productiva del diseño, al permitir desnudar las particularidades del pensamiento plástico del alumno y al aprovechar esta condición: la Morfología es una disciplina que enfoca con sumo rigor los procedimientos estructurantes de los procesos de diseño dado el alto grado de abstracción con el que habitualmente opera.

Expectativas de Logro

- Estructurar un enfoque metodológico teórico-práctico integrador, que posibilite una concepción abarcativa de las diversas problemáticas de la comunicación visual en tanto actividad proyectual, y parte de un proceso, vinculándolo con las otras áreas y disciplinas del diseño y la comunicación.
- Establecer un diálogo permanente y dinámico con el alumnado tendiente al enriquecimiento constante de la disciplina y al cultivo en el estudiante de una conciencia crítica y reflexiva.
- Contribuir a la formación de un perfil de estudiante con inteligencia visual y espacial, reflexión crítica, sensibilidad, creatividad e imaginación, capacidad analítica y sentido estético.
- Se espera que el alumno adquiera un lenguaje adecuado para operar los elementos fundamentales, detectando y definiendo ajustadamente sus atributos, en sus distintas manifestaciones sensibles.
- Que el alumno conozca los elementos básicos del lenguaje visual, sus recursos y técnicas para que sea capaz de producir mensajes visuales en función de problemáticas comunicacionales diversas.

Propósitos del Docente

- Contribuir a la apertura y solidez de criterio del alumno, a partir de la discusión y la investigación de todas las fases del conocimiento relacionadas con el campo del Diseño Gráfico.
- Potenciar la capacidad creativa del alumno, estimulando y compatibilizando la IMAGINACION y la LOGICA, elementos esenciales para un diseñador.

- Contribuir a la formación de un perfil de estudiante con inteligencia visual y espacial, reflexión crítica, sensibilidad, creatividad e imaginación, capacidad analítica y sentido estético.
- Producir en el alumno una aproximación al problema de la FORMA, tal que a través del conocimiento de sus cualidades y su estructura pueda operar con ella como elemento de comunicación.
- Generar en el alumno procesos de sensibilización visual en relación a las FORMAS.
- Desarrollar aptitudes y actitudes relacionadas con la experimentación e investigación sobre la FORMA.
- Contribuir al desarrollo del pensamiento y la acción proyectuales, inherente a toda actividad de diseño.
- Ejercitar los sistemas y técnicas instrumentales, afianzando la adquisición de un lenguaje gráfico habilitante para el diseño de las formas.

Encuadre Metodológico

Se propone un taller de experimentación, donde el buscar y el encontrar resultan conceptos equivalentes, entendiendo la búsqueda como un continuo retorno de preguntas y respuestas que devienen en una nueva pregunta. Es por ello que se implementará mediante la modalidad de Aula Taller, a modo de organizar la enseñanza mediante el “aprender haciendo”, como construcción del aprendizaje, responde a una planificación anual del trabajo del aula, que es coherente y se desprende del proyecto curricular institucional.

No creyendo en los procesos congelados, las experiencias que intentamos realizar en este espacio son abiertas, desarrollándose a partir de un constante problematizar.

Se propicia la participación de los alumnos, el trabajo y el intercambio de ideas como medio para la adquisición de procedimientos y el desarrollo de actitudes esperadas, orientados por un docente asumiendo un papel creativo.

Recordemos que en la enseñanza no interesan tanto los resultados inmediatos como el real avance de la personalidad del individuo, potenciando lo perceptivo y lo creativo a través de la observación reflexiva y el uso de metodologías versátiles, dado que en la actualidad todo conocimiento resulta insuficiente. El trabajo de taller apuntará a liberar al alumno de esquemas, a alimentarlo con experiencias y a crear criterios que le permitan resolver problemas.

El proyecto tiene el propósito inicial de “hacer algo”, de ahí que se plantee la realización de una producción final.

El aprendizaje llevará a cabo mediante un conjunto de ejercicios prácticos de complejidad creciente; donde se aplicarán los conceptos de forma tal que, para su organización implique el conocimiento del nivel anterior. Estos conceptos serán aplicados mediante prácticas que reproduzcan aspectos de la realidad del campo al cual nos referimos, de modo que le

permita al alumno comprender y manejar los requerimientos actuales, desarrollando su capacidad para observar, interpretar y responder al proceso de diseño.

Contenidos

Unidad I

Elementos del diseño.

Elementos conceptuales, visuales, de relación y de representación. Topología: Familias de figuras, principios de la forma, la forma y su entorno. Formas figurativas.

Características de la forma plana, atributos formales, color, textura, expresión técnica.

Contraste.

Unidad II

Relaciones entre las formas.

Forma / Generación

Elementos de morfología generativa. Forma y estructura. Esquema estructural.

Estructura del campo: composición, peso, equilibrio, tensión, niveles de lectura. Estructuras de las formas. Estructura modular y portadora. Formales, semiformales e informales.

Organización y agrupamiento: ritmo y secuencia. Expresión y función. El espacio, sistemas de representación.

Unidad III

Organización y operaciones formales.

Texturas. Retículas. Leyes de simetría. Tramas, regulares e irregulares.

Series de figuras, signos. Transformaciones.

Forma / percepción

Cualidades sensibles de la forma. Configuración. Tamaño. Proporción. Escala.

Materialidad. Brillo. Textura. Valor. Color. Posición. Orientación. Inercia visual. El campo del cuadro y su estructura inducida. Unidad. Tensión. Equilibrio. Movimiento. Peso.

Situaciones de contraste / gradación. Ritmo. Intervalo. Actitud. Indicadores de profundidad:

Cambio de tamaño. Movimiento diagonal. Curvatura y quebrantamiento. Perspectiva oriental. Superposición. Transparencia. Perspectiva atmosférica. Sombras. El concepto de pregnancia. El par figura y fondo: forma y contraforma. Contraste o fusión.

Complejidad vs. simplicidad. Reversibilidad.

Unidad IV

Elementos constitutivos de las piezas gráficas: imagen / tipografía / soporte –

Figura, relato y discurso. Los mecanismos discursivos del diseño.

La metáfora: procesos de producción y desplazamiento significativo. Denotación y connotación.

Análisis de piezas gráficas con distinta problemática comunicacional.

Los modelos instrumentales y comunicacionales como desencadenantes de operaciones de diseño.

Recursos

Los contenidos a trabajar serán abordados de manera teórico – práctica mediante la exposición oral del profesor, quien además utilizará todo aquel material didáctico que el contenido trabajado requiera, como ser: Computadoras, reproducciones, video, libros, apuntes, gráficos, cds, etc.

El docente tendrá a cargo el facilitar los apuntes teóricos que los alumnos requieran para su fichaje, así como todo aquel material bibliográfico especializado.

Presupuesto del tiempo

El proyecto se desarrollará a lo largo de todo el año lectivo 2019, con una carga horaria de 2 (dos) módulos semanales. Se destinará el tiempo correspondiente al 1º cuatrimestre al desarrollo de las unidades I y II y el 2º cuatrimestre estará destinado a las unidades III, IV y V. Se establecen dos parciales, uno en el mes de Julio y el otro en el mes de Noviembre, aquí deberán presentarse los trabajos correspondientes a ambos cuatrimestres.

Se prevé 1 clase antes de la culminación de cada cuatrimestre, para integración de contenidos, correcciones y entregas de trabajos no aprobados o por rehacer.

Bibliografía

Del Docente

Frascara, Jorge; "Diseño Gráfico y comunicación Visual"; Ediciones Infinito, Buenos Aires.

Gonzalez Ruiz, Guillermo, "Estudio de diseño. Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad". Emecé Editores, Buenos Aires.

Dondis, Donis A. "La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual". Editorial

Gustavo Gilli, Barcelona.
Munari, Bruno. "Diseño y Comunicación Visual". Editorial Gustavo Gilli, Barcelona.
Arneheim, Rudolf. "El Pensamiento visual". Editorial Eudeba, Buenos Aires.
Arneheim, Rudolf. "Arte y Percepción Visual". Editorial Eudeba, Buenos Aires.
Zatonyi, Marta. "Una estética del Arte y el Diseño". Editorial ZP67, Buenos Aires.
Kandinsky, Wassily. "Punto y línea sobre el plano"
Revistas "Tipográficas". Selección de artículos.
Revista ADG. Asociación de Diseñadores Gráficos de la República Argentina.
W. Wong, Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional, G. Gili
Scott, Robert Gillan Scott, Fundamentos del Diseño, Editorial Leru, Buenos Aires, 1982.
Morfologías, Morfología I, cátedra Longinotti, carrera de diseño gráfico, Universidad de Buenos Aires.
Jorge Frascara, El poder de la imagen, Reflexiones sobre comunicación visual - Ediciones Infinito
Crespi. "Léxico técnico de las artes plásticas".

Del Alumno

El alumno se manejará con la bibliografía sugerida. El docente proporcionará la misma para que puedan trabajar con la misma, tomar apuntes o hacer copias.

Articulación con la práctica y experiencia laboral

Como aporte a la práctica, se orienta el aprendizaje a la resolución de problemáticas reales vinculadas con la disciplina. De acuerdo al perfil del egresado, este deberá adquirir competencias que le permitan insertarse en el mercado y mantenerse actualizado, es por ello que los casos de análisis e investigación estarán vinculados a la actualidad del mundo del diseño de comunicación y es así que, las actividades se orientan con el objetivo de enriquecer la práctica profesional.

El tiempo que nos ha tocado vivir es para nosotros demasiado rico en inputs y poco pródigo en outputs: al humano lo atraviesan muchos estímulos irrelevantes o innecesarios y pocas alternativas reales de genuina expresión. El estudio de la Morfología puede aceptar estos procesos de entrada y salida, otorgándole al estudiante la posibilidad de un posicionamiento efectivo frente a muchos de los problemas que debe abordar. Al asumir muchos de estos conceptos el estudiante puede dar un paso clave en su capacidad de abstraer los elementos centrales del territorio de la Forma, es decir aquellos que le permitirán comprender y operar en contextos de aplicación muy heterogéneos.

Como pautas generales de evaluación se plantea:

- Actitud creativa consiente, interés y experimentación,
- Recurso de utilización de conocimientos previos, participación y propuestas,
- Criterios y estrategias, integración de la información.

La evaluación es una de las tantas etapas del aprendizaje y debe aportar al proceso del alumno nuevos elementos que reformulen el trabajo realizado, capitalizando sus valores intrínsecos.

La evaluación se hará en forma constante, cualitativa y cuantitativamente.

Cada actividad se evaluará conceptualmente, finalizado cada cuatrimestre, se evaluará en forma numérica, ambas notas (1° y 2° cuatrimestre), será promediada con la calificación del proyecto de integración, la misma será la nota final de la materia.

Se tendrán en cuenta en dicha evaluación, tanto los contenidos como los procedimientos y las actitudes de cada alumno en las distintas actividades.

Las correcciones serán individuales y grupales, y la formulación constante de los objetivos de la ejercitación evitará situaciones confusas e inseguridades en el aprendizaje.

Para la evaluar se utilizará el sistema de calificación decimal de 1 (uno) a 10 (diez) puntos. Se implementarán dos instancias de evaluación por cuatrimestre, la nota del cuatrimestre será de siete o más, producto de las instancias de evaluación lo que le permitirá acceder al examen final.

Para acreditar el espacio el alumno deberá obtener una calificación de 4 (cuatro) o más puntos en instancias de examen final

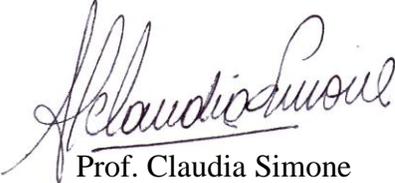
Se deberá cumplir además con el 80% de asistencias.

El docente realizará una devolución a cada alumno, de los resultados obtenidos en las evaluaciones, especificando logros, dificultades y errores en un plazo no mayor a los diez días, a partir de la fecha de evaluación.

El alumno que desaprobe un cuatrimestre, podrá recuperar por única vez, en la fecha estipulada para tal fin. Aquel alumno que desaprobe los dos cuatrimestres deberá recurrar el espacio.

Es condición para aprobar el espacio, aprobar la cursada, aprobar el espacio curricular que conste como requisito para la cursada en las correlatividades de los Diseños Curriculares, aprobación de un examen final grupal ante una comisión evaluadora constituida por tres profesores y presidida por el profesor del espacio. Esta evaluación será calificada en escala numérica de 1 (uno) a 10 (diez) puntos.

La evaluación cuantitativa responderá a la normativa vigente para el Nivel Superior de la Provincia de Buenos Aires, Resolución 4043/09: Régimen Académico y al Plan de Evaluación Institucional.



Prof. Claudia Simone