

# PROGRAMA

## MORFOLOGÍA 2

### 1. MATERIALIDADES Y CONCRECIONES

#### 1.1. ACCIONES SOBRE LA MATERIA

Operaciones expresivas y tipos de procesamiento.  
Lecturas y "taquigrafías" gráficas y materiales.  
Ensamblaje de distintas materialidades.  
Idea material de un lenguaje visual

#### 1.2. MATERIALIDAD DISEÑADA

Operaciones morfológicas sobre materiales procesados  
Resignificación de la materialidad.  
Desarrollo de elementos/piezas materia-gráficas.  
Edición de un conjunto formal-material.

### 2. ABSTRACCIONES E INFORMACIONES

#### 2.1. MIRADAS Y REGISTROS

Técnicas de observación, técnicas de registro  
Subjetividad y objetividad de la información.  
Mirada directa, mirada mediada.  
Tipos y sentidos de las imágenes  
Visible / invisible. Visión / visualización

#### 2.2 ESPACIOS REPRESENTADOS

Representación y sistema  
Códigos e idiomas gráficos  
Escrituras, notaciones y partituras  
Gráficas del conocimiento

### 3. AMBIENTES Y SENSORIALIDADES

#### 3.1 ATMÓSFERAS CROMÁTICAS

El color como presencia no dimensional  
Dimensiones de la experiencia cromática  
Materialidades cromáticas  
Luz como intérprete y registro  
Color en la imagen, imagen del color

#### 3.2. MODELOS Y DISPOSITIVOS

Los modelos como mecanismos de producción  
Generación de efectos cromáticos  
Objeto y producción de forma-color  
Del modelo al dispositivo  
Circunstancias y registros

### 4. ENTORNOS Y SENTIDOS

#### 4.1. MORFOLOGÍAS CULTURALES

La forma como discurso cultural  
Culturas y sub culturas visuales  
Identidad e identificación  
Sistemas estéticos y simbólicos

#### 4.2. UNIVERSOS PROYECTUALES

Lenguajes que hacen diseño  
Signos, objetos, espacios, usuarios  
Ideación de entornos formales/funcionales/tecnológicos  
Lógicas y programas de diseño

### 5. INTERFACES E INTERACCIONES

#### 5.1. FORMAS Y RELACIONES

De los objetos a las interfaces  
La forma como "affordance"  
Materialidades comunicativas  
Espacialidades semióticas  
Sujetos y temporalidades

#### 5.2. EXPERIENCIAS Y USUARIOS

Acción/Interacción/interactividad  
Tecnologización analógica/digital  
Objetos y espacios "mediales"  
Información: transmisión, contacto, reacción  
Recorridos, performance y comportamientos.