

Morfología 1

Catedra Ambran

Cada uno ve lo que sabe.

Programa 1997

Bruno Munari

OBJETIVOS

La morfología, desde el Diseño Gráfico, tiene un campo de acción que le es propio. Si bien, en su aspecto general, su encuadre de la realidad refiere a la forma y sus cualidades configurantes, para el Diseño Gráfico la materia debe atender a la manera de controlar el mensaje, sistematizar e interpretar los significados emergentes de los estímulos visuales, codificar la organización de los elementos visuales.

Por ser el Diseño Gráfico un diseño utilitario, la organización de los elementos visuales es la clave para comprender el mensaje. Cuanto más estructurados aparecen los estímulos visuales más fácil es su interpretación, más rápido acuden a nuestra mente estructuras que permiten decodificarlo.

PROPUESTA

Toda actividad creadora se basa en asociaciones libres de nuestra propias conceptualizaciones. La incorporación de conocimientos no es un acto pasivo, sino que nace de una búsqueda en el universo inconsciente.

Creemos que la tarea docente es ayudar a externalizar ese universo desarrollando la capacidad creadora en un proceso que comprende tres instancias:

1) INTUICION

Percepción. Acercamiento sensible, espontáneo. Reconocimiento de los modelos estructurales inmanentes en el alumno. Acercamiento personal a la problemática formal.

2) REFLEXION

Sistematización. Confrontación grupal. Recodificación a través de la incorporación de conocimientos teóricos, generación de nuevas estructuras para nuevos estímulos. Conceptualización.

3) GENERACION-VERIFICACION

Síntesis. Gestación de nuevas formas. Apoyo, con técnicas creativas, a la generación de formas personales. Verificación de las instancias anteriores. Evaluación.

Toda tarea de enseñanza-aprendizaje debe sustentarse sobre tres aspectos básicos, que permanentemente interactúan entre sí:

➤ DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD DEL ALUMNO

Tanto en los aspectos creativos como reflexivos: la razón y la intuición, el pensamiento convergente y el divergente. Esto se enfatiza en el comienzo de los ejercicios, que siempre tienen una primera parte netamente experimental, como desarrollo de la percepción, y antes de comenzar la etapa generativa una experiencia creativa, liberatoria, pero con los límites necesarios para no convertir la experiencia en una creatividad loca, sin fin. Al finalizar la experiencia se le da a hacer un análisis con ciertas pautas que atienden al desarrollo de la capacidad crítica y reflexiva. Este análisis lo hacen sobre su propio trabajo, el de sus compañeros y generalmente en equipo.

➤ METODOLOGIA DE ABORDE AL PROBLEMA

Desarrollar la capacidad reflexiva, el pensamiento convergente donde las ideas devienen de un proceso, donde se consideran los datos y se valora el esfuerzo y no el momento de iluminación.

Como metodología de abordaje al problema generativo de las formas tomamos dos grandes aspectos, cuando el mero juego de las formas sin una idea previa nos permite arribar a un resultado:

DE LA FORMA A LA IDEA

○ cuando con una idea previa concebimos las formas posibles:

DE LA IDEA A LA FORMA

Luego tenemos en cuenta las distintas maneras de estructurar el espacio gráfico: plano, convexo, cóncavo; a partir de estructuras basadas en:

- a) Leyes perceptuales de la Gestalt.
- b) Leyes basadas en las estructuras modulares planas.
- c) Leyes basadas en las estructuras modulares espaciales.

Siempre utilizadas como posibles metodologías, teniendo el cuidado de tomarla como medio y no como fin, y teniendo en cuenta los significados emergentes.

◆ OPTIMIZACION DE LA PERCEPCION A TRAVES DE LOS CONTENIDOS

Esto hace a la manera de adquirir nuevas conceptualizaciones.

Se propone una metodología para la enseñanza partiendo de la percepción. Barron sostuvo que la creatividad adulta moderna está determinada por los estilos perceptuales y actitudes de utilización de la mente. Tratamos de desarrollar en el alumno cuatro estilos perceptivos que, según Bullogh son los que atienden a los distintos niveles de abstracción en cuanto a las propiedades de semejanza de los objetos.

1) PERCEPCION DE TIPO OBJETIVO

Con características enumerativas y referidas a la geometría euclidiana.

2) PERCEPCION DE TIPO FISIOLÓGICO PSICOLÓGICO

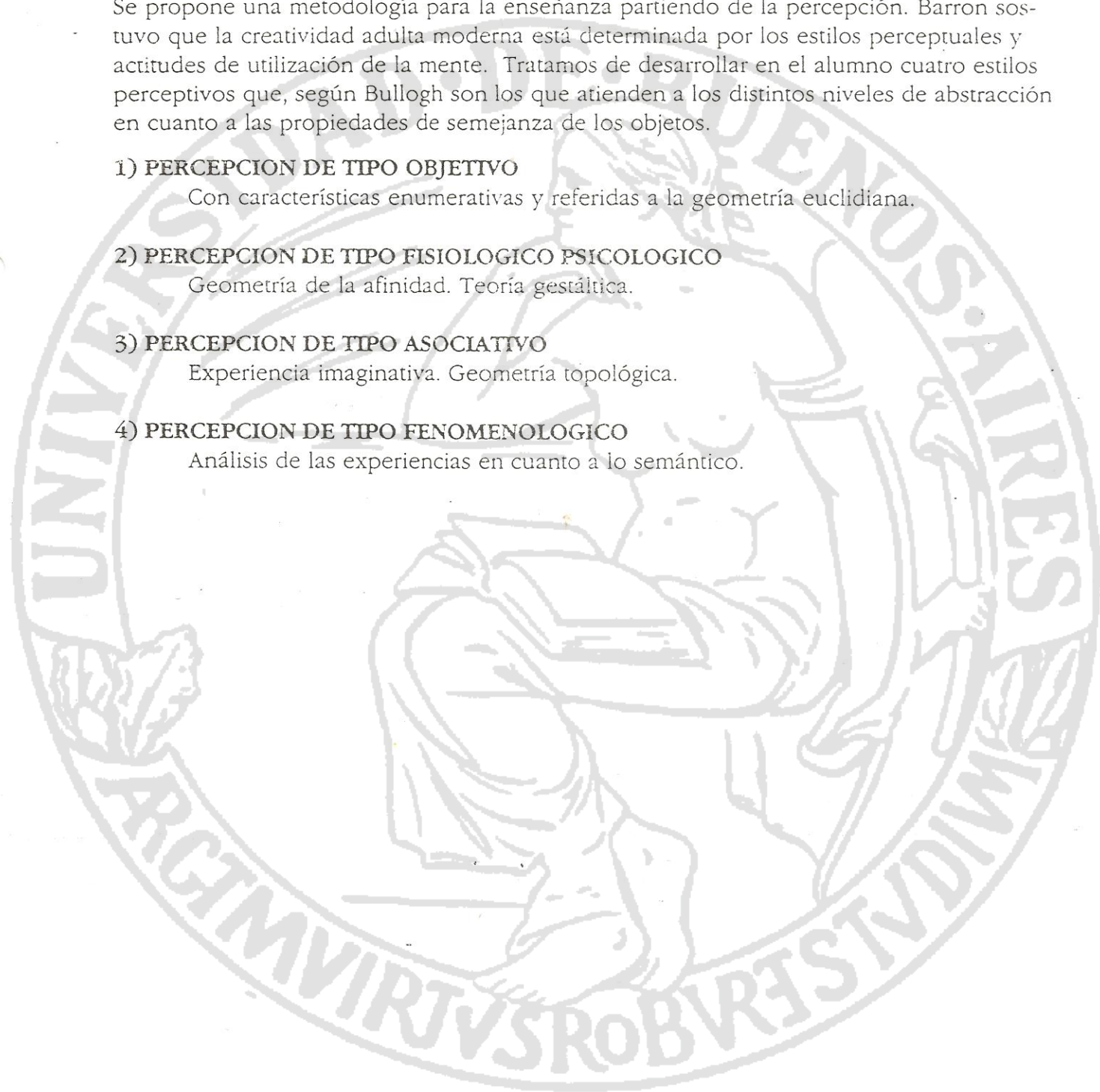
Geometría de la afinidad. Teoría gestáltica.

3) PERCEPCION DE TIPO ASOCIATIVO

Experiencia imaginativa. Geometría topológica.

4) PERCEPCION DE TIPO FENOMENOLÓGICO

Análisis de las experiencias en cuanto a lo semántico.



CONTENIDOS

nivel 1

Las estructuras como un todo pregnante

Recorrido visual. Composición del plano gráfico.

Equilibrio real y aparente.

Leyes de la Gestalt.

Fondo y figura.

Síntesis formal.

Sensibilización del plano.

Las estructuras modulares planas

El espacio gráfico plano.

Las figuras básicas, su estructura portadora y modular.

El elemento. El elemento y sus relaciones.

Leyes organizativas de las formas, simetría.

Tramas bidimensionales.

Generación de formas geométricas.

Color

El color como signo.

Variables del color: tinte, valor y saturación.

Interacción del color: masa, peso y carácter.

colores complementarios.

temperatura del color.

Claves de valor.

Divergencias cromáticas.

El color en las técnicas de reproducción gráfica.

Las estructuras modulares espaciales

El espacio gráfico convexo.

El elemento: poliedros básicos, sus leyes estructurales internas.

El elemento y sus relaciones: leyes organizativas, tramas tridimensionales básicas.

Introducción al concepto de sistema.

Recorrido visual del espacio convexo.

BIBLIOGRAFIA

J. Albers	Interacción del color
R. Arnheim	Arte y percepción visual. El pensamiento visual.
J. Muller Brokman	Sistema de retículas.
I. Crespi-Ferrario	Léxico técnico de las artes plásticas.
J. L. R. Diéguez	Las funciones de la imagen en la enseñanza.
D. A. Dondis	La sintaxis de la imagen.
U. Ecco	La estructura ausente.
A. Frutiger	Signos, símbolos, marcas y señales.
A. Garau	Las armonías del color.
K. Gestner	Diseñar programas.
P. Guillaume	Psicología de la forma.
J. Itten	El arte del color.
J. Llovet	Metodología e ideología del diseño.
A. Marcolli	Teoría del campo.
B. Munari	Cómo nacen los objetos. Diseño y comunicación visual.
A. Puig	Sociología de la forma.
D. Victoroff	La publicidad y la imagen.
K. L. Wolf-Kuhn	Forma y simetría.
W. Wong	Fundamentos del diseño bi y tridimensional.

Equipo Docente

Perla Ambran *Profesora Titular Regular.*

Eli Sirlin *Profesora Adjunta Regular.*

NIVEL 1

Oscar Veiga

Gabriela Fridman

Carolina Kritterson

Mariana Rovito

Gabriel López

Evangelina Zalazar

Carol Hoppe

Valeria Russo

Karina Matalon

Gabriela Meilich

Pablo Roldán

Silvina Pirobosky