

Morfología 2

Catedra Ambran

Programa 1997

Cada uno ve lo que sabe.

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

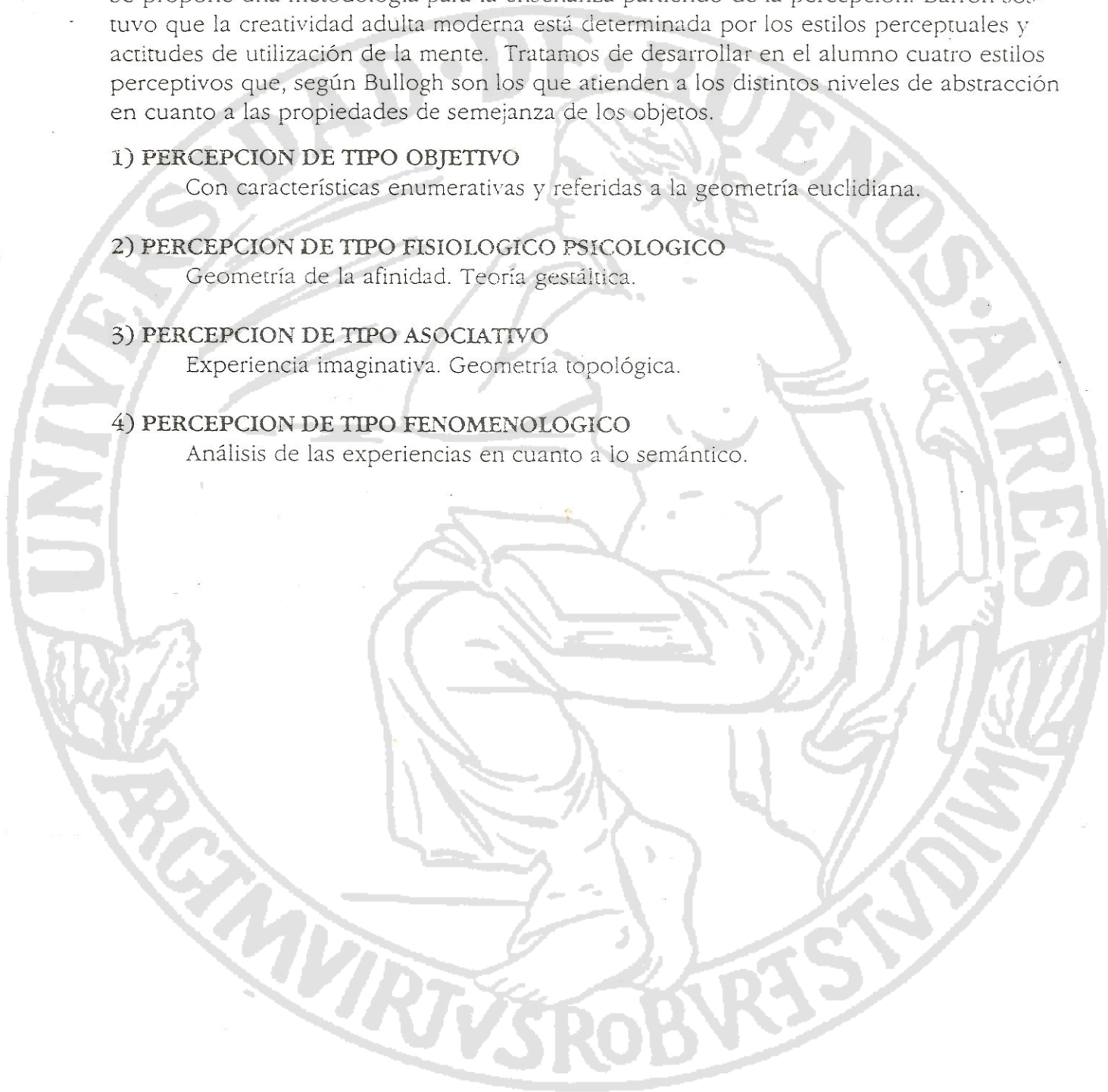
Geometría de la afinidad. Teoría gestáltica.

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 2

Las estructuras como un todo pregnante

Elementos estructurantes del espacio gráfico plano.
Leyes compositivas del espacio gráfico plano. Leyes gestálticas.
Niveles de pregnancia de las formas.
Peso compositivo.
Indicadores y sugerencias espaciales.

Organizaciones geométricas bidimensionales

El espacio gráfico plano.
Relaciones entre elementos.
Estructura interna de las formas simples.
Relaciones geométricas: según un punto, una línea, un plano.
Símbolos geométricos y significados emergentes.
Concepto de Programa Visual.
Series de figuras.

Color

Psicología y fenomenología del color.
Acuerdos y divergencias cromáticas.
Equilibrio cromático.
Niveles de lectura de planos cromáticos. Efectos del color.
Unidad figural.

Las organizaciones geométricas tridimensionales

Espacio cóncavo. Espacio convexo.
Recorrido visual en el espacio cóncavo y convexo.
Introducción al concepto de sistema. Programa visual.
Organizaciones formales en el espacio recorrible.
Concepto de escala.

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

NIVEL 2

Cecilia Mazzeo
Jorge Blanco
Verónica Eustace
Graciela Reyes
Adrián Novello

Valeria Russo
Karina Matalon
Gabriela Meilich
Pablo Roldán
Silvina Pirobosky