

MORFOLOGÍA II

...todo interactúa y se transforma"

Objetivos pedagógicos del nivel

Desarrollar el reconocimiento y la generación de sistemas formales bi-tridimensionales en un nivel de alta complejidad enfatizando la dimensión semántico –comunicacional

- Comprender a mayor complejidad el manejo de las interrelaciones conceptuales entre lo bi y lo tridimensional
Acentuar la comprensión de la variable espacio - tiempo y las variables perceptivas que ello implica
- Valorar la experimentación y aplicación de variables técnico expresivas referidas a la constructividad tridimensional, incluyendo el uso de nuevas tecnologías relacionadas con la transformación resignificación y apariencia de las formas enfatizando la producción de sentido y expresión comunicacional
- Reconocer en los procesos de transformación dinámica de las formas, nuevos productos para su operatoria en niveles de mayor complejidad
- Incentivar el trabajo grupal como acercamiento al mecanismo de interacción y comunicación necesaria en el área del Diseño Gráfico.

Contenidos:

La Imagen:

Estructura formal y apariencia

Procesamientos gráficos: simplicidad, complejidad, análisis, síntesis, totalidad y detalles

Metamorfosis de la imagen

Secuencias de transformación

Transformaciones dinámicas

Geométricas: grilla geométrica y digital

Anamórficas: cónicas y cilíndricas

Tridimensionales: perspectivas axonométricas y cónicas

Ópticas: reflexión – refracción – proyección

Fractales: autosimilitud – iteración o repetición - escala

El mensaje visual- retórica formal

Aplicación a la bi y tridimensión gráfica

Estructuras de combinación texto imagen

La imagen como texto y el texto como imagen

Imagen y significado: combinación de imágenes, contradicción refuerzo semántico asociación.

Recorridos visuales en la bi y la tridimensión.

Sistemas de imágenes-Niveles de lectura

Sistemas gráficos bi-tridimensionales

Interrelaciones entre las formas bi y tri dimensionales

Niveles de complejidad e interrelaciones: nodos, links, puentes

Superficies en el espacio

Procesos lúdicos interactivos

Nuevas tecnologías

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO

Asignatura: Morfología I y II
Cátedra: MABEL C. BRIGNONE

Carga horaria: 120

Año: 2006
Curso: anual

MORFOLOGÍA II

Guía de trabajos prácticos 1° CUATRIMESTRE

1° clase: 21-03

Teórica presentación –Organización general – talleres según grupos docentes.

Actividad: Proyección de los videos que se utilizarán como disparador visual.

2° Clase: 28-03 Trabajo Practico N° 1 Imagen Inicial

Objetivo general: Obtención de una imagen con alto grado de síntesis que permita su posterior transformación.

Teórica: " sobre temática de videos, conceptos e imagen inicial "

Actividad: Proyección de los videos, análisis de los mismos –conceptos- y primeros bocetos de la imagen inicial.

3° Clase: 4-04

Objetivo específico: Comprensión del concepto de síntesis, pregnancia, equilibrio y unidad en la imagen inicial. Niveles de abstracción.

4° Clase: 11-04

Objetivo general: Reconocer en forma gráfica y pragmática las diferentes posibilidades de transformar una imagen con la premisa de semantizar conceptos extraídos de los videos, vistos a partir de una lente determinada.

Actividad: corrección a nivel general e individual

5° Clase: 18-04 Trabajo Practico N° 2 Imágenes Transformadas

Entrega Imagen inicial

Objetivo específico: Aplicación y verificación en el manejo de grillas. Comprensión de grillas anamórficas.

Teórica: "Transformaciones geométricas, anamorfosis (cilíndrica y cónica) ópticas (refracción, reflexión, proyección) y tridimensionales "

Actividad: Fundamentos de las distintas transformaciones

6° Clase: 25.04

Objetivo específico: Reconocimiento de los objetivos anteriores acentuando el equilibrio compositivo y la máxima transformación de la imagen.

Teórica práctica: Fundamentos de 3D. Axonometrías, perspectivas con uno y dos puntos de fuga.

Actividad: Corrección a nivel personal de imágenes transformadas por grilla y anamorfosis

7° Clase: 2.05

Objetivo general: Comprender el proceso morfológico en el pasaje del plano al volumen dentro de un sistema de transformaciones dinámicas.

Objetivo específico: Manejo de los aspectos tridimensionales de la forma. Manejo de las variables técnico-expresivas (sombras, texturas) en la propuesta presentada.

Actividad: Corrección la imagen tridimensional y la semantización planteada.

8 ° Clase: 9.05

Objetivo general: Comprender el proceso morfológico en el pasaje del plano al volumen dentro de un sistema de transformaciones dinámicas.

Objetivo específico: Manejo de los aspectos tridimensionales de la forma. Manejo de las variables técnico-expresivas (sombras, texturas) en la propuesta presentada.

Actividad: Corrección la imagen tridimensional y la semantización planteada.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO

Asignatura: Morfología I y II
Cátedra: MABEL C. BRIGNONE

Carga horaria:120

Año: 2006
Curso: anual

9° Clase: 16.05 Trabajo Practico N° 3 Imágenes Transformadas Color

Entrega de transformaciones

Objetivo general: Aplicación de transformaciones ópticas de las imágenes por medio de la refracción, reflexión o proyección de la luz sobre las imágenes con uso de color y textura, con la premisa de semantizar a partir del lenguaje gráfico y el fotográfico un nuevo concepto dentro del clima creado por las transformaciones anteriores.

Teórica: "...Fundamentos del color luz y aplicación de texturas. Manejo técnico de la fotografía"

10° Clase: 23.05

Objetivo específico: Reconocimiento de las transformaciones ópticas manejo de luz y texturas. Encuadre de las imágenes.

Actividad: Devolución de entregas, nivelación general del taller. Exposición de los trabajos .Corrección de trabajos.

11 ° Clase: 30.05 Trabajo Practico N° 4 Sistema bi- tri dimensional

Entrega fotografía

Objetivo general: Dotar al alumno de instrumentos morfológicos que asistan al diseño de sistemas dinámicos e interactivos de comunicación visual con técnicas de multimedia e hipertexto, capacitándolo en una nueva modalidad de diseño, que incorpore la selección, estructuración y visualización de la información a transmitir, siendo de carácter interrelacional.

Actividad: Trabajo en taller, reflexión por grupos de trabajos.Partido conceptual

12° Clase: 6.06

Objetivo específico: Reconocimiento de los sistemas dinámicos, hipertextos y navegación. Aplicación de esquema estructural y sus operatorias.

Actividad: Basada en la investigación del tema se corregirá estructura rizomática (nodos, fragmentos autónomos interrelacionados, sin estructura jerárquica), la idea rectora formal, comunicacional del desplegable y la posibilidad de navegar a través del mismo.

13° clase: 13.06

Objetivo específico: Concreción y aplicación gráfica de nodos solamente con imágenes propias encadenadas, verificando el nivel de comunicación.

Actividad: Entrega de informe gráfico estructurado a partir del árbol temático.

Objetivo específico: Concreción y aplicación gráfica de nodos manejo de tres niveles de lenguaje: gráfico, tipográfico, fotográfico.

Actividad: Corrección y verificación de lo expuesto anteriormente

14° clase: 20.06

Objetivo específico: Nivelación y verificación de los objetivos planteados a nivel general.

Actividad: Pre – entrega.

15° clase: 27.06 (última clase)

Objetivo específico: Reconocimiento, aplicación y verificación de los objetivos planteados en las clases anteriores.

Actividad: Corrección y ajustes del todo. Materialización del desplegable.

16° clase : 4.07.2005

ENTREGA 1° CUATRIMESTRE

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO

Asignatura: Morfología I y II
Cátedra: MABEL C. BRIGNONE

Carga horaria:120

Año: 2006
Curso: anual

2° CUATRIMESTRE

1° Clase: 1.08

Objetivo específico: Verificación y devolución de los conceptos planteados en el primer cuatrimestre.

Actividad: Exposición trabajos primer cuatrimestre. Reflexión y análisis grupal e individual

2° clase: 8.08 Trabajo práctico N° 5 Fractales

Objetivos generales: Interpretación de sistemas dinámicos complejos a partir de la geometría fractal creando imágenes fractales en las que se reconocerán sus tres características esenciales: Iteración, autosimilitud y escala.

Actividad : Teórica sobre fractales.

3° clase 15:08

Objetivo específico: Reconocimiento de la operatoria de generación del fractal.

Actividad: Corrección de idea, módulo inicial y módulo generador. Ver niveles de iteración.

4° clase 22.08

Objetivo específico: Reconocimiento y aplicación de las tres características de los fractales.

Actividad: Corrección de fractales, conceptos de iteración autosimilitud y el escala

5° clase 29.08 Trabajo práctico N° 6 Procesos Lúdicos Interactivos

Objetivo general: Reconocimiento de una operatoria de juego generada a partir del desarrollo grafico de imágenes graficas visuales dinámicas.

Teórica: "...sobre juegos "

Actividad: Entrega de tres procesos fractales en blanco y negro. Nivelación y verificación de los objetivos planteados a nivel personal.

6° clase 5.09

Objetivo específico: Reconocimiento y aplicación del color en la gráfica fractal. Verificación del nivel semantización.

Actividad: Corrección fractal color con su soporte, insertado en la temática de juego.

7° clase 12.09

Objetivos específicos: Análisis, verificación de juegos existentes. Reflexión grupal.

Actividad: Entrega de fractal color con su soporte grafico.

8° clase: 19.09

Objetivo específico: Análisis, verificación y desarrollos de juegos propuestos.

Actividad: Devolución de entregas, nivelación general del taller. Exposición de trabajos. Entrega y nivelación de informe grafico de juegos, con su conclusión y propuesta.

9° clase: 26.09:

Objetivo específico: Reconocimiento y aplicación de operatoria conceptual.

Actividad: Corrección de la idea del juego y la operatoria del mismo.

10° clase: 3.10

Objetivo específico: Reconocimiento y aplicación de operatoria gráfica. Manejo de espacios bi y tri dimensional.

Actividad: Corrección de la propuesta conceptual y morfológica del juego.

11° clase: 10.10

Objetivo específico: Reconocimiento y aplicación de operatoria gráfica. Manejo de espacios bi y tri dimensional.

Actividad: Corrección de la propuesta conceptual y morfológica del juego verificando criterios en el uso del color, las texturas y la tipografía.

12° clase: 17.10

Objetivos específicos: Manejo de espacios bi y tri dimensional. Concreción y materialización.

Actividad: Corrección y ajustes de piezas, tablero, fichas, pack, manual de instrucciones y todo elemento que sea un componente del juego.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO

Ásignatura: Morfología I y II
Cátedra: MABEL C. BRIGNONE

Carga horaria: 120

Año: 2006
Curso: anual

13º clase: 25.10

Objetivos específicos: Manejo de espacios bi y tri dimensional. Concreción y materialización.

Actividad: Corrección y ajustes de piezas, tablero, fichas, pack, manual de instrucciones y todo elemento que sea un componente del juego.

14º clase: 1.11

Objetivos específicos: Manejo de espacios bi y tri dimensional. Concreción y materialización.

Actividad: Pre - entrega

15º clase: 8.11 (última clase)

Objetivos específicos: Reconocimiento, aplicación y verificación de los objetivos planteados en las clases anteriores.

Actividad: Corrección general

ENTREGA FINAL: 14-11-2005 LEVANTAMIENTO DE ACTAS: 28-11-2005

Arq. Mabel C. Brignone. 2005