

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TIPOGRAFÍA I / II

Cátedra JORGE GAITTO

2004



CUERPO DOCENTE

Profesor Titular: Jorge Gaitto

Adjunto Nivel I: Diego Pérez Lozano

Adjunto Nivel II: Carlos del Río

JTP Nivel I: María Laura Leo

JTP Nivel II: Andrea Ferraris

Ayudantes Nivel I: Jorge Codicimo
Juan Bernardo López Iraola
Martín Arcauz
Andrea Quetglas
Alejandro Carpintero
Mariela Dommarco
Mariano Mantiñán

Ayudantes Nivel II: Alejandro Firszt
Walter Pedulla
Fernanda Buenaventura
Patricia Rodríguez Tellis
Paula Lizarazu

Asistentes Nivel I: Camilo Gaitto
Florencia Alvarez Rojas
Agustín García de Leonardo
Damián Bonomo
Germán Geninatti
Ximena García
Verónica Díaz Colodrero

Asistentes Nivel II: María Lujan Rueda
Josefina Piotti
Mijal Feierstein
Pamela Sánchez Uriarte
Claudio Zanotti

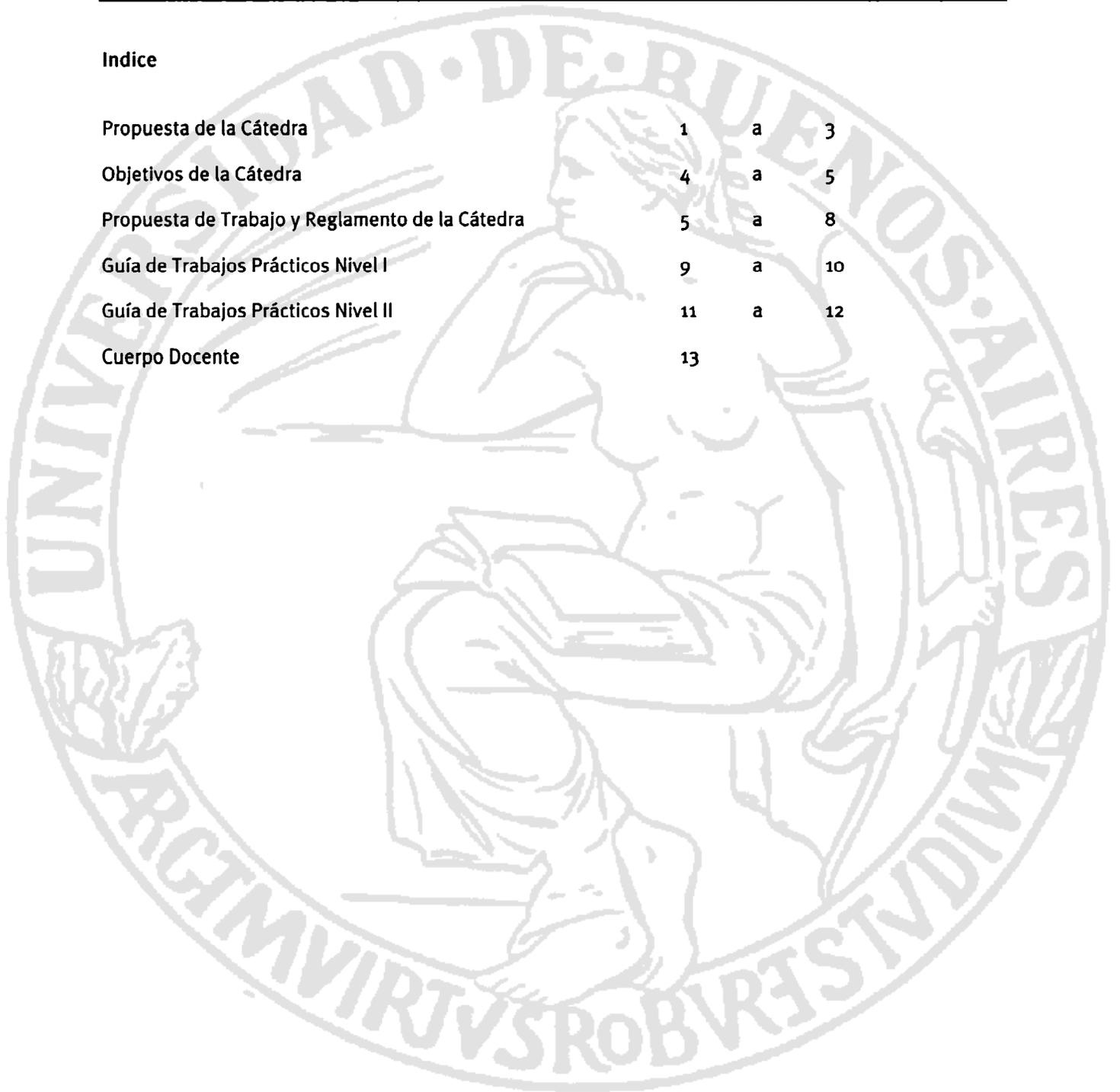
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Asignatura: TIPOGRAFÍA I / II
Cátedra: Prof. JORGE GAITTO

Año: 2004

Indice

Propuesta de la Cátedra	1	a	3
Objetivos de la Cátedra	4	a	5
Propuesta de Trabajo y Reglamento de la Cátedra	5	a	8
Guía de Trabajos Prácticos Nivel I	9	a	10
Guía de Trabajos Prácticos Nivel II	11	a	12
Cuerpo Docente	13		



PROGRAMA

1. Propuesta de la Cátedra

. un punto [de vista]

“Heredando la experiencia adquirida, creando y recreando, integrándose a las condiciones de su contexto, respondiendo a sus desafíos, objetivándose a sí mismo, discerniendo, trascendiendo, se lanza el hombre a un dominio que le es exclusivo: el de la historia y de la cultura”

Erich Kalher.

Estamos convencidos que el Diseño Gráfico, como disciplina incorporada a la Universidad, nos posibilita configurar un mapa de áreas sin fronteras ni marginalidad, todos estos años hemos trabajado para que se inserte en el espacio social.

Nos preparamos juntos, docentes y alumnos para lograr un reconocimiento en el mismo cuerpo social y productivo, privado o estatal.

Es este el “mercado” natural de la absorción de los hacedores del diseño, si se entiende que el diseño no es una actividad solista, liberal o suntuaria; por el contrario él viene a incidir en la planificación, programas y presupuestos de la producción visual – comunicacional, entre los hombres y los objetos – los mensajes - el hábitat – la cultura; tratando de cubrir la demanda social ineludible para con las necesidades y soluciones que requiere la sociedad, nuestra sociedad.

En el seno del Diseño, la búsqueda de la identidad, asunto tan pertinente a él, no nos debiera sonar impertinente entonces, si nos propusiéramos transitar por el camino de perfilar la propia Identidad Nacional del Diseño.

No nos aventuramos a decretar fórmulas que definan la “forma” de un único diseño como “modelo”, pero desde ya, los temas, los problemas, las carencias que el país hoy nos impone, son dar respuestas a las necesidades de grandes sectores sociales. Pero la ausencia de recursos de nuestras industrias, las tecnologías, los presupuestos, las políticas por cada área de participación del diseño nos condiciona; condiciones éstas mensurables, tangibles y objetivas, como para ser consideradas previas a cualquier programa de diseño y determinante de las posibilidades para el desarrollo de su práctica, desde la perspectiva de los intereses nacionales.

Si nos posicionamos en el punto que nos permita visualizar esta perspectiva, sostener una postura desde el diseño ahistórica, apolítica o acrítica, estaría negando las condiciones del contexto donde se genera.

Tal postura, con inocencia, nos empuja al vacío y la marginalidad; la otra, deliberada y consiente, sería perversa, por cuanto pretende que no incidamos en el conocimiento y transformación de ese contexto.

En contrario, si concebimos lo Nacional como camino propio, independiente de la subordinación a uno u otro polo de disputa por su hegemonía, en todos los terrenos de lo social, en particular en la zona básica, casi estratégica de la ideología y su gravitación en las comunicaciones – los medios – la educación y la cultura, en sus formas más sutiles, solapadas o manifiestas de intrusión y manipulación de los mismos, comprenderemos entonces, que razones no faltan si queremos revertir estos condicionantes, intentando propuestas que desde la práctica de la enseñanza, perfilen y configuren esta búsqueda por la Identidad Nacional del Diseño.

La demanda concreta para la resolución de los problemas de diseño que planteamos, está por hacerse, para ello ensayamos la búsqueda de la problemática social, atentos a la huella, a la fisura, a la grieta, y allí es donde operamos.

“Primero debemos cambiar el mundo y luego el diseño”

Pierre Bernard

. un punto [de partida]

Diseño gráfico es actividad y objeto. Es la actividad de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas por lo general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a públicos determinados. Un diseño gráfico es un objeto creado por esta actividad.

El diseño gráfico participa del arte, la ciencia, la artesanía y la tecnología: del arte por lo intuitivo, lo expresivo, lo estético; de la ciencia, de los conocimientos necesarios para solucionar una serie de aspectos específicos en el proceso de diseño; de la artesanía, por la destreza necesaria para visualizar y para preparar los trabajos listos para reproducir; de la tecnología, por los procesos utilizados para la preparación y la reproducción industrial de los objetos finales.

Es una disciplina intelectual, estética y práctica, que compromete consecuentemente todos los niveles de la actividad humana y requiere de sus profesionales poder de análisis, flexibilidad mental, claridad de juicio, sensibilidad visual, conocimiento técnico y destreza manual.

Dada la naturaleza de nuestra cultura general, y la creciente manipulación de forma visual en particular, los diseñadores gráficos pueden proveer una contribución capital en relación con la claridad, la efectividad, la belleza y la viabilidad económica del creciente flujo de informaciones visuales.

“No puede haber palabra verdadera que no sea conjunto solidario de dos dimensiones: reflexión y acción. En este sentido, decir la palabra es transformar la realidad”

Paulo Freire

. un punto [de encuentro]

La voz y la palabra, la letra escrita o impresa, han sido desde siempre el arma del derecho de las libertades y la permanente puerta de acceso a la educación y la cultura. El texto como proclama y la persuasión como arma, hoy con la vida condensada y la deuda externa expandida, con la alimentación light y la corrupción extra bold, siguen siendo, escritura y texto, el camino de expresión masiva y popular, a través de los diarios y de los libros.

Acusado de subversivo y perseguido por todas las dictaduras e intolerancias desde la Santa Inquisición hasta la última dictadura militar, el libro, a pesar de evidente fragilidad física, continúa y persiste como instrumento de la cultura y herramienta de cambio social.

. un punto [esencial]

En el universo de la comunicación visual, la letra – tanto manuscrita como impresa – como digital – ocupa por sí un importante y destacado espacio.

El conjunto de sistemas de escrituras y su desarrollo han perfilado a esta peculiar forma de comunicación con fuerza y carácter tal, que la configuran como una totalidad autoabastecida e independiente, ya que no sólo fue capaz de articular un lenguaje propio, con sus propias leyes de gramática visual y sintaxis formal, sino que también ha generado su propia impronta cultural y estética. Basta destacar largos períodos de las culturas, donde el escriba primero, el calígrafo después y más tarde el tipógrafo, se constituyeron en activos artífices de su entorno cultural.

Con el advenimiento de la imprenta en el siglo XV y su posterior complejización tecnológica, la letra impresa, o más precisamente la tipografía, ingresa en este universo con un potencial ineludible.

El estudio sistemático de su evolución, morfología, funcionalidad, ergonomía y por que no su estética, pronto se tornaron en una necesidad impostergable para el artífice, llámese tipógrafo o diseñador gráfico.

Hay una tendencia que apunta a enfrentar la imagen con el texto, con la palabra (una imagen vale más que mil palabras, etc, etc.)

Sería bueno reflexionar entonces cuando la palabra es imagen.

La palabra además, tiene un valor agregado del que debemos ser concientes: el sonido. Una palabra escrita y leída tiene su propio sonido. Dentro de cada uno de nosotros, en el acto de leer una palabra escuchamos su sonido.

Al leer una carta familiar y mentalmente reproducimos el sonido de la voz de quien nos la envía. Es la voz que nuestra memoria reconstruye en ese acto.

En una obra literaria, en la cuál no conocemos los personajes, adaptamos, de acuerdo a la descripción del autor, el sonido apropiado, y si nos identificamos con uno de los personajes, es posible escuchar el sonido de nuestra propia voz.

Una imagen tal vez valga más que mil palabras. Pero una imagen es lo que es: sola y única. Una palabra, la palabra escrita, impresa o transmitida electrónicamente, cumple su destino: **la voz del ausente**, como la definiera magistralmente Freud. La voz del ausente que transmite contenidos informativos, persuasivos, recreativos, educativos.

La voz del ausente manifiesta, viva, vital y visual.

Decimos que la escritura es el lenguaje del ausente.

El diseñador opera a partir del signo (individual), o la palabra (colectiva). La opción define la ética, y por consecuencia su estética.

La palabra: reunión de signos que emiten y portan la idea. El signo no es más que un sonido cristalizado, solitario. Con la palabra surge el concepto. El signo emite un sonido interno. La palabra emite algo más predecible, tangible, conceptual, aprensible. El diseñador deberá recuperar la palabra y darle sentido, su dirección y espacio. El signo realmente comienza a operar a partir de la palabra, antes es sólo estructura y forma. Con la palabra realmente recupera su verdadera identidad sonora y lingüística. El mensaje. La palabra: su portadora. Portará una idea, la idea, o será sólo sonido.

Tal vez música o simplemente ruido. La incomunicación o la idea. La comunicación con el otro, con los otros. Palabras huecas o palabras llenas de ideas. Palabras autoritarias o palabras para que el otro participe, el otro, los otros, todos.

“Cualquiera que desee introducir las fascinantes posibilidades de la computación en su trabajo diario, debe poseer una consistente, fundamental y tradicional educación básica como diseñador”

2. Objetivos de la Cátedra

. Objetivos generales

- Introducir al alumno a la problemática del diseño gráfico desde la perspectiva de la tipografía.
- Inducir a la práctica interdisciplinaria como el criterio de aprendizaje más ligado a la metodología de diseño.
- Jerarquizar el trabajo y la investigación como base de cualquier criterio de verdad aplicada.
- Estimular el reconocimiento de los límites que propone cada situación de diseño como paso previo a la toma de partido.
- Promover la actitud crítica del alumno, haciéndolo consciente de la gama de soluciones que aparecen frente a una misma demanda y guiándolo en el proceso de la selección final.

. Objetivos de Disciplinarios.

- Estimular el pensamiento sistémico, reconociéndolo como el soporte primero en resolución de cualquier cuestión relacionada con el diseño.
- Fomentar el desarrollo de la capacidad de observación del alumno frente a su trabajo y el de sus pares.
- Introducir al alumno en el manejo de técnicas instrumentales relacionadas con el trazado de signos, como medio de aprehensión de aquellas cuestiones sensibles de la tipografía.
- Promover el re-conocimiento del lenguaje oral y escrito, induciendo al alumno a descubrir las leyes que rigen su organización, como paso preliminar al tratamiento gráfico.

. Objetivos específicos / Contenidos.

- Conocimiento de los antecedentes históricos de la escritura. Orígenes y evolución de la tipografía.
- Sistemas gráficos de escritura en las diferentes culturas.
- Clasificación de familias tipográficas. Caja. Componentes. Variables.
- Aproximar al alumno a la comprensión del signo tipográfico como fenómeno sensible.
- Avanzar en el reconocimiento de las nuevas tecnologías como generadoras de cambios expresivos en el diseño de alfabetos.
- Introducirlo en el análisis morfológico y tipológico de los sistemas de signos, reconociendo en la gestualidad o en la geometría de las configuraciones, algunas de las características sustantivas de los signos.

- Relacionar el habla con la escritura, asociando fonemas y letras, monemas y palabras. La composición y el diseño: la línea de texto. Los signos de puntuación, alcance y relación con el habla.
- Introducir al alumno en las posibilidades expresivas de la tipografía.
- Aproximarlo a los sistemas de producción y reproducción de signos. Introducirlo al conocimiento de la tecnología disponible.
- Introducirlo en el conocimiento de los aspectos tecnológicos propios de la tipografía: sistemas de medición, cálculo, marcación y composición de textos.
- Resolución de problemas vinculados con la legibilidad del signo tipográfico en relación con el espacio óptico, con el uso y con las tecnologías de producción.
- Conocimiento y manejo de la grilla tipográfica. Grillas bidimensionales y tridimensionales. La grilla como generadora de programas, como imagen y como sistema de identidad.
- Usos tipográficos sobre diferentes soportes: materiales y digitales. Gráficos puros, espaciales y virtuales. La gráfica cinética.
- Introducción la gráfica editorial. Títulos, subtítulos, volantas, bajadas, epígrafes, copetes, etc. Corte y continuidad significativa. Puesta en página, columnas, interlíneas, marginación.
- Conceptos de sistemas editoriales, elementales, básicos, simples, complejos y de alta complejidad.

3. Propuesta de trabajo y reglamento de la Cátedra

. Trabajo en taller

Toda reflexión implica un trabajo previo, una acumulación de experiencias práctico – teóricas, y todo trabajo constituye una transformación de algo en otra cosa; toda transformación presupone la inversión de una energía para vencer una resistencia.

El objetivo central del trabajo en taller compromete al alumno a vencer esa resistencia, a abordar temas y a resolver prácticos cercanos a un entorno real, no ficticio, que lo pone en contacto directo con su ulterior contexto profesional. Con esto hacemos alusión, además, a que el alumno no deberá perder de vista en ningún momento, que se encuentra inmerso en una carrera del campo de las comunicaciones visuales. Es decir que, el enfoque integral de la problemática de la Tipografía, estará intrínsecamente relacionado con la emisión de mensajes. Apuntamos a la resolución de problemas concretos.

Aspiramos a promover la idea de taller vertical, partiendo del abordaje de una temática más simple, pero no menos importante en una primera instancia introductoria; para arribar luego a niveles de mayor desarrollo y complejidad.

Impulsamos la concepción de proyectar a partir de un acercamiento previo a una búsqueda y a un permanente análisis teórico-práctico del campo de estudio.

Representará a la Cátedra ante las autoridades de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, de la Carrera o de otras instituciones.

Asistirá a todos los docentes de la Cátedra en cuestiones pedagógicas, teóricas y prácticas ligadas a la actividad de impartir conocimientos en el ámbito universitario.

. Profesor Adjunto:

Junto al Profesor Titular, coordinará las tareas de los Jefes de Trabajos Prácticos.

Planteará el Programa de Trabajos a desarrollar en el año en colaboración con el JTP de su nivel. Realizará con éste último un seguimiento del desarrollo de los prácticos con el fin de detectar posibles ajustes que se consideren necesarios-

Proyectará, en función del Programa Anual, y de las necesidades que surjan del trabajo de los diferentes grupos del taller, el desarrollo de clases teóricas.

Asistirá regularmente a los integrantes del plantel docente durante el desarrollo del trabajo en taller.

Editará apuntes, que tendrán su base en las programadas clases teóricas.

En caso de ausencia del Profesor Titular, asumirá todas las responsabilidades que competen a éste último dentro del nivel.

Actualizará junto con el Profesor Titular las fuentes bibliográficas a utilizar y recomendar.

. Jefe de Trabajos Prácticos:

Planificará y proyectará cada uno de los trabajos prácticos del año, en función del Programas de Contenidos Anual propuesto por el Profesor Titular, en colaboración del Profesor Adjunto. Asegurará la edición de los Trabajos Prácticos, detallando en forma precisa y puntual los objetivos, las pautas de evaluación y el cronograma.

Acercará a los docentes el desarrollo del trabajo en taller diario, atendiendo a posibles ajustes a partir del contacto con los alumnos.

Planteará al Profesor Adjunto y al Profesor Titular aquellos ajustes para su posterior tratamiento.

Preparará apuntes.

Será el nexo necesario entre el grupo docente y el Profesor Adjunto y el Profesor Titular.

Reunirá al equipo docente del nivel antes de cada jornada para acordar las tareas a llevar a cabo.

Asegurará el cumplimiento de los parámetros de evaluación de cada ejercicio.

. Docente:

Tendrá la tarea de asistir pedagógicamente a un grupo de alumnos que estarán a su cargo. Deberá guiarlos en su proceso de aprendizaje, y realizar un seguimiento de su desarrollo y evolución.

Planificará y preparará el desarrollo diario de cada clase de taller, en función de las pautas bajadas por el Jefe de Trabajos Prácticos.

Toda tarea llevada adelante por cualquiera de los integrantes del equipo docente de la Cátedra, será asumida con responsabilidad, con compromiso y con esmero.

. Alumno:

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Asignatura: **TIPOGRAFÍA I / II**
Cátedra: **Prof. JORGE GAITTO**

Año: 2004

El docente guiará a los alumnos en el proceso de enseñanza y aprendizaje que ambos comparten. Se trata de acercarle los conocimientos y las herramientas propias de la Tipografía, en relación con el Diseño y la Comunicación Visual; pero induciéndolo a que desarrolle su propio discurso, cita John Christopher Jones en su libro "Diseñar el Diseño": *"Me gusta la palabra homogeneizado porque identifica lo que anda mal. Producimos el mundo homogeneizado, la arquitectura homogeneizada, la leche homogeneizada y realmente parecemos incapaces de terminar con esto"*.

En cuanto a las correcciones grupales o individuales, sostenemos como punto esencial una fundamentación conceptualizada sobre el desarrollo de la práctica, tanto por parte del alumno como del docente.

Recordemos que no sólo somos un par de ojos.

Por eso proponemos establecer un diálogo con la Tipografía, con el Diseño; por cierto éste no será sin lucha, sin derrotas parciales, pero también con pasión y esperanza.

Entonces desde la Tipografía, desde el Diseño, consideremos el esbozo, el croquis, el anteproyecto, como el proyecto de una esperanza; y un cambio de partido no es necesariamente bueno ni malo, ni el epílogo de un trámite, puede ser nada más que un nuevo comienzo y nada menos que el propósito de inaugurar un nuevo sentido y la originalidad de ser una creación que existe gracias a nosotros.

"La palabra o la lengua, no parecen desempeñar papel alguno, en absoluto, en el mecanismo del curso de mis pensamientos. Los elementos psíquicos fundamentales del pensamiento son determinados signos e imágenes, más o menos claras, que pueden ser reproducidos y combinados a voluntad"

Albert Einstein

. Relación de roles / Orden y forma

Cada nivel estará organizado, para un mejor desarrollo de la tarea pedagógica y del trabajo en taller, según e siguiente esquema:

. Profesor Titular:

Tendrá a su cargo el desarrollo del Programa de Contenidos Anual.

Definirá la metodología de enseñanza de la materia.

Programará, proyectará, diseñará y desarrollará las clases teóricas que servirán de apoyatura a los trabajos prácticos.

Convocará a reuniones de cátedra o de nivel con cierta regularidad para asegurar un desarrollo claro y preciso del Programa Anual.

Nombrará, desde su rol de Profesor Titular, junto con el Profesor Adjunto, a los Jefes de Trabajos Prácticos de cada Nivel y a sus respectivos docentes.

Garantizará la edición de apuntes y de todo tipo de material necesario desde el punto de vista teórico.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

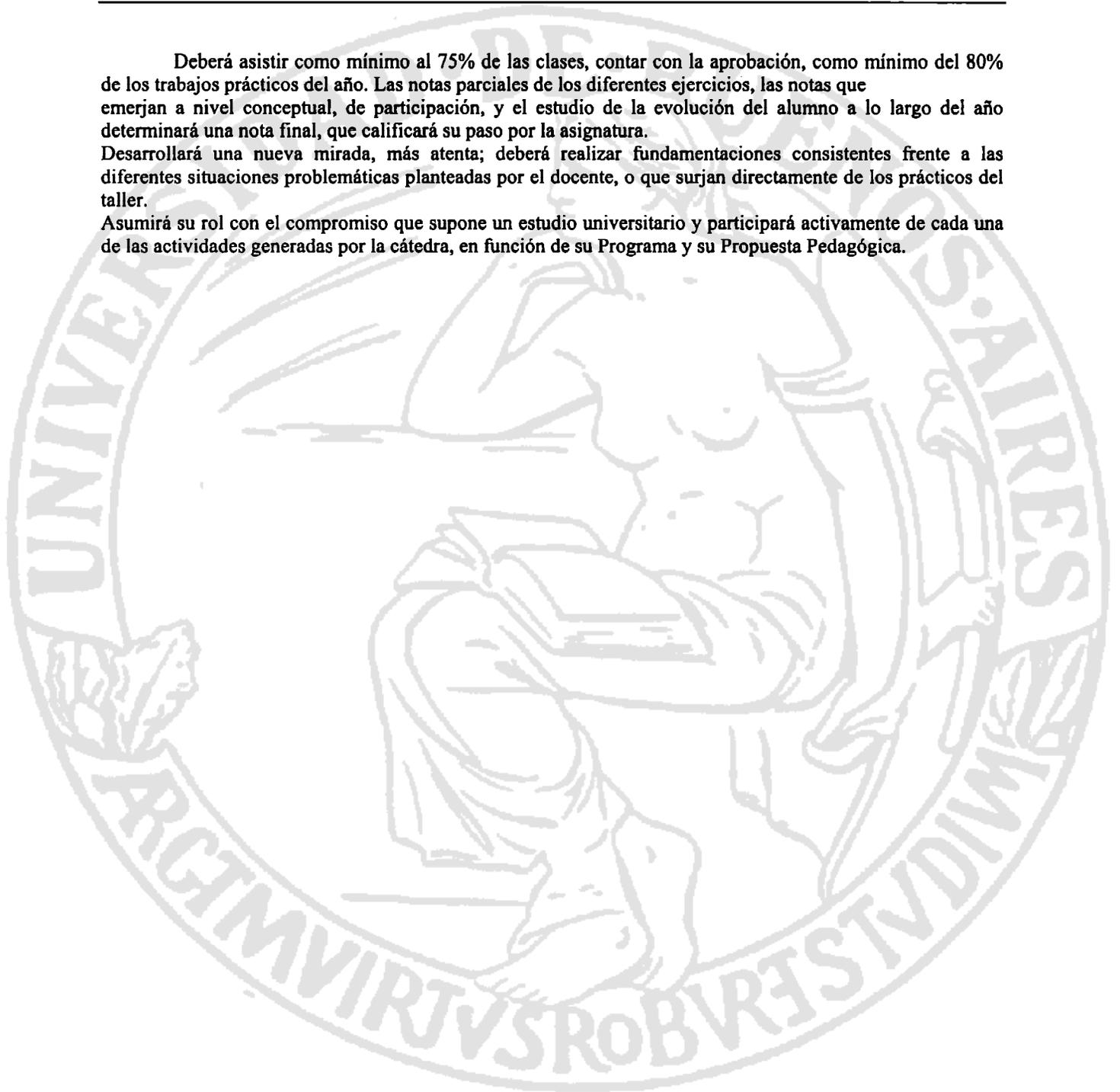
Asignatura: TIPOGRAFÍA I / II
Cátedra: Prof. JORGE GAITTO

Año: 2004

Deberá asistir como mínimo al 75% de las clases, contar con la aprobación, como mínimo del 80% de los trabajos prácticos del año. Las notas parciales de los diferentes ejercicios, las notas que emerjan a nivel conceptual, de participación, y el estudio de la evolución del alumno a lo largo del año determinará una nota final, que calificará su paso por la asignatura.

Desarrollará una nueva mirada, más atenta; deberá realizar fundamentaciones consistentes frente a las diferentes situaciones problemáticas planteadas por el docente, o que surjan directamente de los prácticos del taller.

Asumirá su rol con el compromiso que supone un estudio universitario y participará activamente de cada una de las actividades generadas por la cátedra, en función de su Programa y su Propuesta Pedagógica.



GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

TIPOGRAFÍA I

TP1 > CASIFICACION TIPOGRÁFICA

2 Módulos

Analizar las diferentes familias tipográficas y clasificarlas según su raíz. Conocer las diferencias formales y de estilo para lograr su reconocimiento. Ensayar el trabajo en grupo, generando una muestra/exposición, desde su concepción hasta el montado final y su presentación.

TP2 > INTERLETRADO

2 Módulos

Evidenciar la necesidad de ajustar ópticamente los espacios generados a partir de las distintas combinaciones morfológicas planteadas. Se trabajará originalmente con la asociación morfológica de los signos tipográficos con las figuras geométricas básicas. Estudiar el juego de forma y contraforma presente en la sucesión de signos al conformar una palabra.

TP3 > GRILLA

3 Módulos

Agudizar la mirada sobre la estructura del signo tipográfico y su relación en ancho de bastones, remates, serif, etc. Reconocer el concepto de sistema gráfico como generador formal de un alfabeto. Estudiar las constantes y variables morfológicas que participan en la generación del sistema. Avanzar en el desarrollo de la grilla constructiva de un alfabeto determinado.

TP4 > CALIGRAFÍA

3 Módulos

Conocer las principales escrituras caligráficas. Ensayar las posibilidades expresivas de los rasgos gestuales. Reconocer y analizar la interrelación existente entre el dibujo del signo y el instrumento y soporte utilizado. Introducción a la problemática de la diagramación de los espacios.

TP5 > RETÓRICA

3 Módulos

Aprehender, analizar, e interpretar las diferentes figuras retóricas aplicadas al juego tipográfico. Estudiar el grado de pertinencia del recurso retórico utilizado en relación al significado de la palabra. Reforzar el significado de la palabra desde un ejercicio sintáctico con un claro objetivo conceptual comunicacional. Evidenciar el conocimiento de las distintas familias tipográficas como herramientas comunicacionales.

TP6 > EVALUACIÓN TEÓRICA 1

1 Módulo

Evaluación teórico práctica de los conocimientos adquiridos en el avance del programa.
Historia y evolución de la escritura. Partes constitutivas de la letra, clasificación tipográfica según su raíz.

TP7 > EL TEXTO

3 Módulos.

Explorar las posibilidades expresivas de la tipografía como apoyo y acentuación de un texto determinado.
Investigar las distintas respuestas tipográficas frente a un mismo requerimiento. Toma de partido. Dotar a los alumnos de un pensamiento amplio respecto a la comunicación visual, poniendo énfasis en la utilización de las distintas variables visuales y familias tipográficas.

TP8 > MOVIES

4 Módulos

Ensayar las distintas posibilidades expresivas de la tipografía en movimiento en soportes digitales. Utilización de recursos retóricos y herramientas alternativas para los juegos dinámicos tipográficos.
Aperturas, cierres, separadores, clips, banners, cine, TV, CD, Web. Un campo para experimentar.

TP9 > EXPERIMENTYPE

6 Módulos

Manejar criterios de estructuras, grillas, sistemas y programas. La creatividad al servicio del diseño tipográfico. Legibilidad y leibilidad. Desarrollo de una familia tipográfica experimental. Presentación e implementación. El diseño a partir de la función.

TP10 > EVALUACIÓN TÉRICA 2

1 Módulo

Evaluación teórico práctica de los conocimientos adquiridos en el desarrollo del programa.
Historia y desarrollo de las familias tipográficas. Los grandes tipógrafos, las fundidoras, los nuevos soportes, los nuevos diseñadores.

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

TIPOGRAFÍA II

TP1 > MACROLETRA

2 Módulos

Reconocimiento de la calidad expresiva de los signos tipográficos según su morfología. Investigación de estructuras de iguales signos en diferentes familias tipográficas a macroescala. Estudio de trazos, relaciones, contornos, remates, empalmes, terminaciones,

TP2 > TREN FANTASMA

4 Módulos

Experimentar con el uso del sonido como disparador de la transformación expresiva de la tipografía en el campo gráfico. Utilización de los recursos tipográficos para resolver entonación, ritmo, acentuación, clima, etc., generados desde lo auditivo.

TP3 > EL LIBRO

5 Módulos

Conceptualización del valor literario de una obra para comunicarlo en una pieza gráfica. Resolución de diseño de tapa, lomo, contratapa y cuerpo de un libro de cuentos.

TP4 > ESTILOS

5 Módulos

Estudio y reconocimiento de las diferentes corrientes estilísticas editoriales a lo largo de la historia. A partir de la asignación de un estilo, diseñar y producir una revista, respondiendo a las características del estilo original, teniendo en cuenta que la edición es actual, lo que implica el adecuado uso de las tecnologías y los medios vigentes.

TP5 > MANCHA

2 Módulos

Exploración y estudio de la mancha tipográfica como respuesta a un determinado partido gráfico, utilizando los distintos valores de percepción de blancos, grises y negros. Aplicación de las relaciones posibles derivadas de las variables visuales y espaciales, optimizando las posibilidades expresivas de la mancha tipográfica, en la búsqueda de resultados legibles y sensibles.

TP6 > EVALUACIÓN TEÓRICA

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Asignatura: **TIPOGRAFÍA I / II**
Cátedra: **Prof. JORGE GAITTO**

Año: **2004**

1 Módulo

Evaluación teórico práctica de los conocimientos adquiridos en el desarrollo del programa.
Historia del desarrollo de las familias tipográficas actuales. Los nuevos tipógrafos, los nuevos soportes, los nuevos diseñadores. Las nuevas respuestas para los nuevos requerimientos.

TP7 > PUBLICACIÓN

9 Módulos

Resolución de problemáticas editoriales de mediana complejidad. Resolución de requerimientos ciertos y particulares de uso y función de una pieza editorial. Diseño, cálculo, presupuesto y producción de prototipo. Dirección de arte, editorial, compaginación, producción de originales.

TP8 > INSERT

4 Módulos

Estudio, diseño y resolución de una pieza editorial, que funcione como complemento de la publicación. Atendiendo a nuevas propuestas de comunicación y tecnologías gráficas, en bajas escalas de producción.

TP 9 > AFICHE

3 Módulos

Diseño de una pieza gráfica con características de afiche interior, capaz de promocionar el lanzamiento de la publicación diseñada.