PROGRAMA

• Propuesta de la cátedra

La propuesta general de la cátedra, se sustenta en una articulación concreta entre investigación y docencia, aborda una problemática central, vinculada con la construcción y reconocimiento de nuevos espacios de conocimiento, abarcativos y fundantes de las diversas prácticas proyectuales morfológicas desarrolladas en el curso. Asume el compromiso real e ineludible de promover estudios e impulsar transformaciones en los modos de aprender y enseñar, generando cantos de reflexión, metodologías e instrumentos, apropiados y profundos, capaces de una significativa interactividad con el campo del Diseño.

Es desde el interior de esta problemática, que desarrollamos una indagación sistemática abierta referida a la relación paradigmática entre realidades objetuales y sus representaciones y valoraciones, tratando de avanzar sobre categorías conocidas.

Orientamos nuestros estudios y experiencias hacia el universo de los sistemas complejos, que no solo constituyen y posibilitan modelos de una gran abarcabilidad operativa y visualizaciones sin precedentes, sino que, por sus singularidades son constructores de y constituidos por nuevos paradigmas culturales de transformación y puesta en crisis de marcos conceptuales y fácticos, aún vigentes, operantes desde el sistema de la perspectiva, como la única construcción legítima.

La propuesta de una ampliación del saber morfológico canónico, intenta una contextualización con la complejidad del pensamiento, la percepción y la comunicación en la cultura contemporánea, así como un entrecruzamiento con los métodos e instrumentos de los procesos tecnológicos de avanzada.

• Objetivos

- Establecer que los estudios y las prácticas morfológicas en un contexto proyectual, están intrínsecamente ligadas con campos tales como la percepción visual, las estructuras lógicas de generación, significación y valoración, las técnicas materiales de su producción, las funciones utilitarias y simbólicas y los códigos de la comunicación visual.
- Capacitar en el conocimiento operativo de los sistemas de transformaciones de imágenes impulsado el aprendizaje en la dinámica de los sistemas complejos, sus procesos y productos, con un alto grado de racionalidad, valoración sensible, y profundidad conceptual.
- Operar una racionalización, sistematización y ampliación de los procesos generativos de transformaciones, así como la clara comprensión de su inevitable polisemia, predeterminando observadores activos y selectivos.
- Impulsar nuevas conceptualizaciones disciplinarias sustentadas en las dimensiones lógicas y significativas de tecnologías apropiadas avanzadas, que posibiliten la ampliación y transformación de los saberes morfológicos canónicos.

• Contenidos

Lógica de los sistemas de transformaciones de imágenes. (S.T.I.) procesos y productos

- Condiciones de existencia y calificación de los sistemas de transformaciones de imágenes.
- Leyes específicas de su generación.
- Tipologías de los sistemas de transformaciones de imágenes:
 - Sistemas de Transformaciones Geométricas.
 - Sistemas de Transformaciones Optico – Geométricas – Anamorfosis.
 - Sistemas de Transformaciones Fractales.
 - Sistemas de Transformaciones Holográficas
 - Sistemas de Transformaciones Hipertextuales.
- Aplicaciones de procesos y productos de los S.T.I. en un contexto lúdico. Teoría de los juegos.
- Conceptualización y realización de juegos de transformaciones.

Percepción apropiada a modalidades sensoriales de los productos de los S.T.I.

- Calificación y valoración y crítica.

Comunicación apropiada a modalidades significativas de los productos de los S.T.I.

- Calificación y valoración y crítica.

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO GRAFICO**

Asignatura: Morfología II

Año:

Cátedra: Arq. Miguel Angel Rolfo

Carga horaria: 120 hs.

Curso: anual

BIBLIOGRAFIA

Filosofía:

Deleuze Gilles – Guattari Felix, Mil Mesetas, Pre-textos, Valencia, 1988.

Deleuze Gilles, Diferencia y Repetición, Jucar, Madrid, 1988.

Derrida Jacques, Aporias, Paidós, Barcelona, 1998.

Derrida Jacques, Márgenes de filosofía.

Heidegger Martin, Identidad y Diferencia, Anthropos, 1988.

Fractales:

Briggs John – Peat FD, The turbulent mirror. Hraper & Row Publishers, New York, 1989.

Lauwerier Hans, Fractals, endlessly repeated geometrical figures, Princenton Science Library, New Jersey, 1991.

Mandelbrot Benoit, Les objets fractals: forme, hasar et dimensión. Flammarion 1975 et 1985. Esdición castellana. Los objetos fractales. Tusquet.

Mandelbrot Benoit, The fractal geommetry ot nature, Freeman, San Francisco, 1983.

Mandelbrot Benoit – Lorenz Edward y otros, Fractals: an animated discussion, W.H. Freeman y Co., 1990.

Peintgen H.O. – Richter P.H., Frantiers of Chaos, Mapart, Bremen West Germany, 1985.

Pickower Clifford A., Computers, patterns, chaos and beauty: Graphics from an Unseen World, New York, 1990.

Sametband Moisés José, Entre el orden y el caos: la complejidad, Fondo de Cultura, Buenos Aires, 1994.

Schroeder Manfred, Fractals, chaos, power laws, W.H. Freeman and Co., New York, 1991.

Anamorfosis:

Baltrusaitis J., Anamorphic art, Harry Abram, Inc. Publisher, New York, 1977.

Baltrusaitis J., Anamorphoses ou thaumaturgus opticus, Flammarion, Paris, 1984.

Burgmer B., tudies on holographics/anamorphoses: 500 years after, Leonardo 22, Pergamon Press, 1989.

Collins D.L., Anamorphosis and the eccentric observer: history, technique and current practice, Leonardo 25, Pergamon Press, 1992.

Leeman F., Hidden images: games of perception, anamorphic art, illusion, from the renaissance to the present, Harry Abram inc., Publishers, New York, 1976.

Collins D.L., Anamorphosis and the eccentric observerinverted perspective and construction of the gaze, Leonardo 25, Pergamon Press, 1992.

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

Asignatura: Morfología II

Año:

Cátedra: Arq. Miguel Angel Rolfo

Carga horaria: 120 hs.

Curso: anual

Holografía:

Bjerkhagen H.I., Silver halide recording materials for holography and their processing, Springer Verlag, Berlin, 1993.

Burgmer B., Holography art: perception, evolution, future, Daniel Weiss Publisher, La Coruña, España, 1988.

Leonardo, Journal of the Society for the Arts, Science and Technology as an art medium, Vol. 22 N° 3 y 4, Pergamon Press, UK, 1989.

Leonardo, Journal of the Society for the Arts, Science and Technology. Archives of holography, Vol. N° 5, Pergamon Press, UK, 1992.

Pepper A., The creative holographic index, UK, 1993.

Quintana J.A., Holografía, Centro de Holografía de Alicante, Universidad de Alicante, España, 1988.

Saxby G., Practical Holography, Prentice Hall International, UK, 1994.

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

Primer cuatrimestre:

- **1º clase: Teórico:** Presentación de la cátedra. Introducción al primer cuatrimestre. Explicación del ejercicio N° 1 Imagen inicial. Proyección de un video como disparador visual.
- **2º clase: Teórico:** Se proyectará por segunda y última vez el video. **Práctico:** comentario del video, explicación del ejercicio, se trabajará en el taller realizando la imagen inicial.
- **3º clase: Práctico:** colgada de los trabajos. Corrección grupal e individual de la imagen inicial.
- **4º clase: Entrega de la imagen inicial. Teórico:** transformaciones geométricas (anamorfosis cilíndricas, cónicas): ópticas (por refracción y reflexión), tridimensionales y holográficas. **Práctico:** Explicación del ejercicio N° 2 Transformaciones, en los grupos. Formación de grupos de trabajo (no más de 2 alumnos por grupo), selección de temas basados en: personajes, espacios, lugares, paisajes, hechos u objetos (desde el punto de vista cultural o natural), armado del árbol temático.
- **5º clase: Práctico:** Corrección de anamorfosis y del árbol. Explicación básica de fotografía para el ejercicio de transformaciones ópticas.
- **6º clase: Práctico:** corrección de transformaciones ópticas. Selección de una alumno por grupo para desarrollar el ejercicio de holografía.
- **7º clase: Práctico:** Corrección de transformaciones 3D. **Preentrega.**
- **8º clase: Entrega de transformaciones. Teórico:** Fotografía. Transformaciones con propuestas de color y texturas.
- **9º clase: Práctico:** Colgada y corrección de fotografía. **Preentrega.**
- **10º clase: Entrega de fotografía.** Análisis sobre el tema de hipertexto. **Teórico:** Explicación del ejercicio N° 4, Desplegable.
- **11º clase: Práctico:** Corrección de ideas del desplegable (boceto).
- **12º clase: Práctico:** Corrección de ideas y nodos del desplegable (sólo con las imágenes propias surgidas del trabajo del cuatrimestre, textura y color).
- **13º clase: Práctico:** Corrección de los nodos con las imágenes propias, las fotografías o imágenes externas incorporadas y la tipografía. **Preentrega a color.**
- **14º clase: Práctico:** Corrección final de armado, imágenes y pack.
- **15º clase: Entrega final del primer cuatrimestre.**

Asignatura: Morfología II

Año:

Cátedra: Arq. Miguel Angel Rolfo

Carga horaria: 120 hs.

Curso: anual

Segundo cuatrimestre:

- **1° clase:** *Teórico:* Exposición de los trabajos del 1er. Cuatrimestre. *Práctico:* Balance del cuatrimestre en cada grupo, planteando problemas y soluciones. Entrega de notas y trabajos. Introducción al segundo cuatrimestre.
- **2° clase:** *Teórico:* Proyección del video de fractales. Introducción al tema con proyección de imágenes. Pedido del apunte y materiales para la próxima clase. *Práctico:* En el aula cada docente se reunirá con el grupo para despejar dudas del trabajo a realizar.
- **3° clase:** *Práctico:* Colgada y corrección de la idea módulos inicial y generador y los fractales. Exposición de trabajos de años anteriores.
- **4° clase:** *Práctico:* Corrección del fractal en blanco y negro, corrección de color y soporte del librito con el proceso fractal.
- **5° clase:** *Práctico:* Preentrega y corrección del fractal con color y su soporte. Formación de los grupos de 3 personas que trabajarán en el juego. Búsqueda e investigación, análisis y clasificación de juegos existentes. Trabajo a encarar por los grupos constituidos.
- **6° clase:** *Teórico:* Teoría de juegos. *Práctico:* Entrega de fractales.
- **7° clase:** *Práctico:* Entrega de notas y exposición de fractales. Discusión en los grupos de las investigaciones de los juegos. Presentación de la memoria escrita y diseñada. Corrección de la idea del juego elegido y la operatoria.
- **8° clase:** *Práctico:* Corrección de la propuesta conceptual y morfológica.
- **9° clase:** *Práctico:* Corrección de la propuesta conceptual y morfológica del juego. Verificar un criterio en el uso del color, las texturas y la tipografía.
- **10° clase:** *Práctico:* Ultima corrección que incluirá piezas, tablero, fichas, pack, manual de instrucciones y todo elemento que sea componente del juego.
- **11° clase:** *Práctico:* Corrección general del todo el taller. Presentación a nivel de preentrega (excluyente).
- **12° clase:** *Práctico:* **Preentrega.**
- **13° clase:** *Práctico:* Ultima corrección.
- **14° clase:** **Entrega final.**