

**CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO**

CÁTEDRA YANTORNO

DISEÑO I / 2000

PLAN DE LABOR DE DISEÑO I

Ejercicio N° 1 (A – B – C)

Observación – Representación

Objetivos generales:

Observación de un objeto determinado con intención analítica. Generar distintas representaciones del mismo a fin de comprobar que distintos estilos de representación generen distintos significados del mismo.

Corroborar que las distintas formas de representación adicionan significación al objeto, generando un nuevo signo con características propias.

Desarrollo General:

Una vez aprobado el objeto, el trabajo se desarrollará en tres etapas, representando al objeto en forma objetiva, generando una síntesis del mismo y una representación de acuerdo a un estilo determinado a asignar por el J.T.P.

1A

Objetivos:

Percepción y análisis en detalle de la realidad de un objeto.

Desarrollo:

Determinación de un objeto para su representación objetiva y analítica; observado su estructura, dimensiones, proporciones, tratamiento de superficies, funciones, vistas, valores tonales, texturas, etc. Se deberá presentar por escrito una descripción del objeto y el porqué de su elección, una vez aprobado el mismo se dibujará el objeto en una lámina con una intención totalmente objetiva, representándolo figurativamente con máximo detalle y teniendo en cuenta las características antes mencionadas.

1B

Objetivos:

Representación Sintética.

Desarrollo:

Percepción de un objeto complejo y su representación usando un criterio sintético en cuanto a sus formas. Se deberá lograr que el alumno capte la esencia del objeto determinado y lo grafique con una mínima cantidad de rasgos, sin que por ello deje de reconocerse como tal.

1C

Objetivos:

Que el alumno opere sobre una nueva representación del objeto y el campo visual con intencionalidad. La disposición, el color y la textura como factores de significado. Potencialidad del lenguaje gráfico.

Desarrollo:

La disposición, el color, las texturas y el lenguaje gráfico utilizados como elementos constituyentes de un mensaje único. Al alumno se le asignará un estilo de representación y definirá las características gráficas del mismo para poder así aplicarlas en una nueva representación del objeto para incluir en una pieza gráfica determinada.

Ejercicio N° 2

Rítmos – Diagramación – Estructura

Objetivos:

Organización del plano gráfico a través de la articulación de elementos gráficos. En este caso tipografía, ritmos diagramación y tensiones. Relación de los componentes entre sí, de los componentes con el todo y del todo con el receptor. Percepción de las características remarcables del sujeto y su correspondencia en la realización gráfica.

Desarrollo:

**CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO****CÁTEDRA YANTORNO****DISEÑO I / 2000**

Una vez elegido el cuento el alumno deberá definir sintéticamente su temática, estructura narrativa, características de los personajes, ambientación, época en que se desarrolla, ubicación geográfica, que sensación quiere transmitir el autor y de que recursos se vale, etc. Con los datos recopilados deberá establecer una idea principal a comunicar, a fin de desarrollar una pieza gráfica (afiche de interior) que cumpla con la premisa determinada, utilizando los sistemas gráficos significantes intencionalmente en función de representar esa idea y no otra, valiéndose de la tipografía como forma y teniendo en cuenta variables como: ubicación en el plano, ritmos, frecuencia, color, valor, orientación, espaciados, etc.

Ejercicio N° 3**Color – Estructura****Objetivos:**

Organización del plano gráfico a través de la articulación de elementos gráficos, el sistema icónico, tipografía, ritmos diagramación y tensiones y el color como factor significativo. Relación de los componentes entre sí, de los componentes con el todo y del todo con el receptor. Percepción de las características remarcables del sujeto.

Desarrollo:

Una vez elegido el barrio, y en grupos de tres alumnos se deberá realizar una producción fotográfica, con el objetivo de relevar los aspectos más representativos del lugar asignado. Se deberán definir cuales son las características remarcables del barrio. Posteriormente, y una vez seleccionadas las imágenes finales con las cuales trabajar, se deberá realizar una composición en las cuales las constantes serán tanto la imagen como la puesta tipográfica (que será solamente el nombre del barrio), y la propuesta de diagramación y relación entre los elementos, en cambio se operará con distintas variables cromáticas en función de representar al barrio de acuerdo a las siguientes adjetivaciones: Elegante, Laboral, Marginal, Romántico, Festivo. Esta segunda etapa será de carácter individual.

Ejercicio N° 4A**Tipografía – Estructura – Color - Estilo****Objetivos:**

Operación consciente sobre la tipografía. Intervenciones morfológicas sobre la misma. Connotación y denotación. Diagramación y operación cromática. Percepción de las características remarcables del sujeto.

Desarrollo:

Una vez asignada la película, el alumno deberá hacer un análisis de la misma, su estructura, características de los personajes, ambientación, desarrollo, carácter de la filmación, etc. En función de ese análisis deberá enunciar cual es la intención de la película y definirla por un concepto graficable. Luego renombrará la película. Ese nombre consistirá en un título y un subtítulo, con características de slogan. A continuación, y teniendo en cuenta el concepto definido y las características estilísticas de la película seleccionará una familia tipográfica y operará morfológicamente sobre la misma a fin de generar una puesta tipográfica que responda a los conceptos enunciados. Se deberán tener en cuenta las relaciones entre los distintos sistemas y su concordancia con la totalidad.

Ejercicio N° 4B**Ritmos - Diagramación****Objetivos:**

**CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO****CÁTEDRA YANTORNO****DISEÑO I / 2000**

Articulación de sistemas de significación formal. Tipografía, ritmos, diagramación y el color y la textura como factor significante.

Desarrollo:

Se generarán 5 placas con formato cinemascope (25 x 15 cm, es decir relación 5 x 3) que harán las veces de créditos de la película desarrollada. Cada una de las placas será portadora de una información diferente. El alumno trabajará sobre la diagramación del plano, la relación entre los elementos, las relaciones tipográficas, el color y podrá incluir como fondo una textura que tenga una relación con el significado de la película. Las únicas tipografías a utilizar serán las utilizadas o generadas para el título y subtítulo de la película, manteniendo los ordenes de lectura definidos.

Ejercicio N° 5 / 6**Signo Identificadorio****Objetivos:**

Dentro del año como un proceso de aprendizaje de una forma de pensamiento basado en la coincidencia y en los conceptos de parte y totalidad, este ejercicio pretende introducir al alumno en la situación de poder observar y analizar un proceso conceptual de generación de un signo identificadorio, como así también afirmarlo en el manejo instrumental necesario para el trabajo formal de desarrollo del símbolo. Desactivar procesos y conductas mecánicas y activar conductas reflexivas y analíticas.

Desarrollar capacidad de síntesis y asociación de conocimientos. Actitud de búsqueda y observación. Pertinencia de "estilos". Resoluciones morfológicas propiamente dichas. Relaciones espaciales. Uso del color. Manejo tipográfico. Lenguaje gráfico. Síntesis del sentido.

Características del signo Ej. 5:

Generación de un signo isologotípico, que cumpla con condiciones de legibilidad, diferenciabilidad y pertinencia a un estilo definido. Análisis de las características del conjunto isologotípico, funcionamiento e integración. El alumno trabajará sobre la forma que exprese al emisor y decidirá cuales serán los atributos adecuados para representar esa forma. Esa combinación de atributos es también un signo, que representa lo esencial del emisor en una conjugación adecuada y específica, que debe ser sintética y reconocible. La decisión respecto de qué debe comunicar un signo es esencia en el signo identificadorio, el cómo posterior debe tener como parámetro la absoluta finalidad a este objetivo. El signo será interpretado como una unidad y esta es una de sus características esenciales, pero a la vez contamos con distintos sistemas con los cuales expresar el contenido del signo. El sistema icónico expresado por el isotipo. El sistema tipográfico expresado por el logotipo. El sistema del color. El sistema de diagramación expresando ritmos, estructuras y equilibrios. El sistema de los estilos. Con estas herramientas podemos definir el contenido del signo, expresar tanto la diferenciación como la especificación. Luego se suma una variable más, la de los rasgos formales que hacen que un signo identificadorio sea entendido como tal: La cohesión de sus partes en la identificación de una propuesta única. El signo debe definir el campo de su propuesta. El signo es una forma y también una contraforma. El signo debe ser fácilmente diferenciable de otros, reconocible y memorable. Debe tener una fuerte relación entre sus formas y contenidos. La forma gráfica, debe expresar la intención del emisor.

Desarrollo Ej. 5:

Con el Hotel asignado, el alumno deberá hacer un pequeño análisis de las características del mismo, definir sintéticamente su estilo y su target. El nombre del hotel será asignado por la cátedra, no así su sintaxis final. Se deberá desarrollar el isologotipo del Hotel.

Características del Signo Ej. 6:

**CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO****CÁTEDRA YANTORNO****DISEÑO I. / 2000**

Debe reconocerse como parte de la empresa madre. Identificarse con el producto en particular. Representar el espíritu dinámico de la familia. Su respeto por la tradición familiar. Su nombre será descriptivo, simbólico o toponímico, no patronímico ya que esa característica está reservada a la empresa madre, ni una contracción de nombres, porque degradaría al producto. Representar, de alguna forma la región de donde proviene. Ser universal en cuanto al producto sin perder particularidad. (Distinguir el elemento como único en su contexto extrayendo los significados más próximos a su género). Preciso en la información que transmite, con características claras de legibilidad. debe permitir una captación inmediata de las formas sin que por ello deje de seducir. Factible de alta fijación en el tiempo, con posibilidad de permanencia mas allá de modas. Economía de recursos sin pérdida de función y calidad.

Desarrollo Ej. 6:

De igual manera que en el ejercicio 5, el alumno deberá analizar las características del emisor, definir su estilo y su target. Con el nombre será asignado por la cátedra, el alumno producirá el cierre final de la sintaxis y el isologotipo del Hotel.

Ejercicio N° 7**Afiche / Banner / Identificador****Objetivos:**

Entendemos que la idea que fundamenta la realización de una pieza no es producto de la casualidad o de la inspiración, sino la prefiguración de una situación. Esta situación responde a una determinada cantidad de variables y la pieza es el emergente que producirá a partir de su intervención comunicativa las actitudes que nosotros deseamos. Se ejercitará entonces en la resolución de una pieza que decantará del análisis de un determinado grupo de necesidades y que será la prefiguración de una situación que dé respuesta a estas necesidades a partir de la producción de signos específicos, en este caso un affiche, un banner y un identificador.

En el plano conceptual, la interpretación del programa de necesidades y del partido abstracto como objetivos a ser simbolizados en la operación gráfica, y la búsqueda y selección de los estilos adecuados para la simbolización correcta. En el plano instrumental se pretenden soluciones morfológicas acordes con las necesidades planteadas para la pieza y el manejo de los distintos sistemas significantes (tipografía, color, forma, síntesis, estilo, diagramación, ritmos, etc.) en una síntesis adecuada.

Desarrollo:

Cada alumno desarrollará un affiche para uno de los dos pabellones de la Feria. Responderá a los objetivos comunicacionales planteados en el programa de necesidades para la pieza, en el partido de la Feria y en la descripción de las características del área determinada.