

Diseño Gráfico I

El programa del primer nivel de Diseño se ha estructurado, en primer término, en función de la percepción, análisis, conocimiento, reconocimiento y profundización de los elementos componentes básicos del diseño y del lenguaje gráfico: la imagen gráfica o fotográfica y la tipografía, como signos, y la estructura gráfica, como organizadora de los signos.

A partir de la posibilidad de interpretar estos elementos como vitales de toda pieza gráfica, se implementará su interacción a través de una serie de ejercicios y trabajos prácticos que componen una sumatoria gradual en términos de complejidad. El hecho de concebir el proceso de diseño como un proceso gradual, está dirigido a que se logre, de ese modo y paulatinamente, introducir a los estudiantes del curso en la problemática del diseño de una pieza gráfica.

A lo largo del curso se enfatiza sobre el concepto del elemento gráfico como entidad unitaria y total y se particulariza en la observación de sus partes componentes, en cuanto a los postulados de totalidad, organización y síntesis -Teoría de la Gestalt- que gobiernan la configuración de la pieza final. Se observa, también, el grado de pertenencia de la pieza gráfica a un estadio superior de organización y totalidad, introduciéndose así al estudiante en la problemática de los sistemas de elementos, a través del análisis crítico sobre la interacción de los elementos en una totalidad sistémica.

Desde Diseño I como inicio, para el estudiante, de una situación particular en la que se permanecerá durante un cierto tiempo, la cátedra pone un acento especial en la cuestión del desarrollo de la conciencia y la asunción de la responsabilidad, que consideramos componentes principales en el estadio de la persona como estudiante universitario.

Conciencia es una palabra que suena constantemente en nuestra descripción del proceso de diseño. Y quizás sea ese el punto que podemos destacar como el eje de nuestra identidad como cátedra. La conciencia es la que nos permite arribar con certeza a la eficacia, lo cual nos deja a un paso de poder intervenir y modificar la realidad a partir de los signos.

Sabemos que hay quienes prefieren pensar que nuestra disciplina no tiene en sus manos la posibilidad, que piensan que nuestra tarea es, de una u otra manera, una suerte de ornamento para el verdadero gobierno de la realidad. Esta visión resigna la posibilidad de modificar el contexto, y lo hace a partir de abandonar el compromiso y la responsabilidad.

La universidad y las disciplinas profesionales, entendidas en su esencia, tienen implícito ese compromiso; si no existe el compromiso y la responsabilidad de modificar la realidad, no existe una disciplina universitaria de verdad. La propuesta que hacemos al estudiantado comporta el compromiso; porque creemos que el Diseño puede, creemos que el Diseño debe y creemos que somos responsables por ello.

Ejercicio N° 1

Temática: Observación y representación.

Objetivos: Observación analítica de un objeto y generación de distintas representaciones de acuerdo a estilos expresivos diversos, analizando las variaciones de significación del objeto obtenidas y las características propias del nuevo signo.

El trabajo se desarrolla en tres etapas. En una primera etapa, el objetivo consiste en la percepción, el registro y el análisis de la realidad objetual y se opera tomando un objeto para su percepción, análisis y representación. El estudiante debe presentar por escrito una descripción del objeto y el por qué de su elección y se lo dibuja de manera objetiva, representándolo con máximo detalle, observando su estructura, dimensiones, proporciones, tratamiento de superficies, funciones, vistas, colores y valores tonales.

El objetivo de la segunda etapa, es la representación sintética y se opera en la percepción de un objeto complejo y su representación, usando un criterio de síntesis. El estudiante debe comprender y abstraer lo esencial del objeto y graficarlo con la mínima cantidad de rasgos que posibilite su reconocimiento tal como es.

En la última parte, el estudiante opera sobre una nueva representación del objeto y el campo visual con una cierta intencionalidad. La disposición, el color y la textura, son los factores de resignificación y sumado a ellos el lenguaje gráfico, son elementos constituyentes de un mensaje único. Se le asigna al estudiante un cierto tipo o estilo de representación y se le pide determinar y hacer un registro de las constantes gráficas del estilo, con el objeto de aplicarlas en una nueva representación del objeto, incluido en una pieza gráfica.

Ejercicio N° 2

Temática: Ritmo, diagramación y estructura.

La ejercitación, así mismo, propende al desarrollo de la capacidad de síntesis y la asociación de conocimientos, la actitud de búsqueda y de observación y al análisis de pertinencia tipológica, resoluciones morfológicas propiamente dichas, relaciones espaciales, uso del color, manejo tipográfico, lenguaje gráfico y síntesis del sentido.

Ej. 5- Se genera un signo isologotípico, que cumple con condiciones de legibilidad, diferenciación y pertenencia a una tipología definida. Se analizan las características del conjunto isologotípico, su funcionamiento e integración. El estudiante trabaja en el desarrollo de una forma que expresa al emisor, definiendo los atributos adecuados para representar esa forma. Esa combinación de atributos es también un signo, que representa lo esencial del emisor, en una conjunción adecuada y específica, que debe ser sintética y reconocible.

El contenido del signo se define por la interacción de los sistemas, icónico y tipográfico, el color, la diagramación y el estilo o tipología. Estas herramientas definen el contenido del signo y expresan diferenciación y especificación, adicionalmente la variable de los rasgos formales provee identificación. El emisor es una empresa familiar cuyo nombre e índole son asignados por la cátedra, el estudiante propone una sintaxis final y desarrolla un isologotipo.

Ej. 6- Se genera un signo isologotípico, sub-signo del diseñado en la etapa anterior. Debe reconocerse como perteneciente a la empresa matriz, pero identificarse con el producto en particular, ser representativo de la índole de la matriz, su tradición e historia, ser descriptivo, simbólico o toponímico, representar la región de donde proviene, como particularidad, pero construir un discurso universal. El signo generado es preciso en la información que transmite, claro, legible, pregnante y altamente persuasivo.

Con una tipología, entidad, características y nombre de producto provistos por la cátedra, el estudiante produce una sintaxis adecuada a las características del emisor, su estilo y su público, y diseña el isologotipo del producto.

Ejercicio N° 7

Temática: Programa de Necesidades, Partido Abstracto y Simbolización. Objetivos: En el plano conceptual, constituye un objetivo la interpretación del programa de necesidades y del partido abstracto como elementos a simbolizar en la operación gráfica, así como la búsqueda y selección de las tipologías más adecuadas para la simbolización correcta. En el plano herramental el objetivo es la búsqueda de soluciones morfológicas acordes con las necesidades planteadas para las piezas, y el manejo de los distintos sistemas significantes, la tipografía, el color, la forma, la síntesis, el estilo, la diagramación, los ritmos, etc., en una síntesis adecuada.

Se elabora el concepto de la pieza como evidencia de la prefiguración de una situación determinada -no como producto de la casualidad o de la inspiración- que responde a una cierta cantidad de variables y como emergente que impulsa a una modificación de las actitudes del receptor. Se ejercita la resolución de una pequeña organización de piezas, que resultará del análisis de un determinado grupo de necesidades.

Ese sistema prefigura tres situaciones que dan respuesta a estas necesidades a partir de la producción de signos específicos y cada estudiante desarrolla un afiche, un banner y un identificador, para cada situación dentro de un determinado evento indicado por la cátedra. La solución responde a los objetivos comunicacionales planteados en el programa de necesidades de las piezas, en el partido del evento y en la descripción de sus características tipológicas.

Diseño Gráfico II

En el segundo nivel de Diseño, el objetivo declarado del taller consiste en estimular al estudiante para el desarrollo del pensamiento sistemático, abordando con una actitud reflexiva la interrelación entre las partes y el todo ordenado.

Esto se desarrolla a través de la concepción de la programación visual como metodología de sistematización de problemas, con el sentido de proceder de un modo regulado al desarrollo de las acciones que lo clarifiquen de manera creciente y gradual, hasta llegar a su solución. Se pone, entonces y por ello, especial énfasis "en la formulación de la forma, más que en la forma final" (Karl Gerstner).

El segundo curso de nuestra cátedra aborda problemas de mediana complejidad, en ejercitaciones combinatorias de propósitos y vehículos de la comunicación visual, en soportes objetuales, arquigráficos y ambientales; se concluye en un trabajo práctico que, como umbral del siguiente nivel, es una combinatoria de la totalidad de propósitos y de vehículos.

El estudiante del curso de Diseño II, tiene el compromiso académico ineludible de incorporar el concepto del Sistema de Elementos como totalidad y de las piezas gráficas como partes constitutivas de esa totalidad, así como

también habrá de introducirse en la conceptualización de los super-sistemas o sistemas superiores, en los cuales los sistemas de elementos gráficos interactúan.

Va de suyo que sostenemos en este nivel la preocupación por el desarrollo de la conciencia y la asunción del compromiso y, es bueno decirlo, con mayor razón y énfasis todavía en un curso como el de Diseño II, en el cual el estudiante está justamente en situación de madurar y definir su actitud frente a la disciplina y su compromiso universitario.

Trabajo Práctico N° 1

Temática: El elemento como signo de comunicación.

Objetivos: Retomar la temática de la concepción del elemento de diseño como construcción de un signo complejo, en el cual los distintos significantes se articulan entre sí, originando el signo comunicacional.

Partiendo de un afiche entregado por la cátedra, el estudiante debe analizar su configuración formal y sus características tipológicas y rediseñarlo, teniendo como consigna cambiar la familia tipográfica por otra familia alternativa elegida entre una selección dada, variando con esta sola operación la estilística del mensaje y su significado.

Trabajo Práctico N° 2

Temática: La serie de elementos como signo.

Objetivos: Introducción al concepto de serie, donde los elementos, signos, que la constituyen se articulan entre sí, dando lugar a un signo comunicacional nuevo.

El desarrollo se propone en el ámbito de los productos editoriales. En una fase inicial el estudiante investiga los códigos de representación formal que habitualmente utiliza el mercado editorial en sus colecciones, respecto del manejo de sus tapas, lomos y contratapas, identificando y analizando sus funciones. Se trata de una investigación cuyos resultados se entregan como informe. Posteriormente, se proponen dos comitentes ficticios que son empresas editoriales con características bien diferenciadas, identidades definidas y un perfil característico que representa a cada una.

El estudiante diseña una serie de tres libros que pertenecen a una hipotética colección de una de las dos editoriales seleccionada, fundamentando las características que gobernarán su propuesta gráfica a partir del texto dado por la cátedra respecto de cada editorial. Luego diseña una propuesta general para tapas, lomos y contratapas, teniendo como premisa la generación de un sistema gráfico que identifique tanto a la editorial como a la colección.

Trabajo Práctico N° 3

Temática: Introducción al sistema de elementos.

Objetivos: Concepción del sistema como objeto de diseño, evidenciando la potencialidad de comunicación de las partes actuando dentro de un sistema y la comprensión del sistema como un objeto en sí mismo, operando sobre su metodología de construcción, percepción y verificación.

El trabajo consiste en operar para la promoción de un film a través de un sistema de elementos gráficos; por ejemplo, un afiche para vía pública, un aviso de revista y un flyer díptico. Utilizando estas tres instancias de comunicación y adecuando criterios a cada una de sus particularidades, en cuanto a las piezas mismas y las situaciones de percepción, el estudiante busca provocar en el receptor una determinada sensación por él prefigurada, sensación que se basa en un concepto, provisto por la cátedra, para cada uno de los films propuestos.

Una primera etapa investigativa, que consiste en indagar sobre los códigos de representación formal del género determinando las constantes y variables tipológicas, se entrega como informe. Cada estudiante selecciona un caso de un listado de productoras y films propuestos.

Se elabora un concepto a comunicar, a partir del cual se construye el sistema estableciendo una propuesta general, teniendo como premisa la generación de un sistema gráfico identificador, determinando las constantes y variables características de la propuesta, trabajando en forma simultánea sobre la totalidad del sistema y cada pieza en particular.

Trabajo Práctico N° 4

Temática: Sistema de elementos.

Objetivos: Partiendo de un programa existente y haciendo un análisis de sus constantes y variables, construcción de un nuevo sistema en el cual se reconoce la totalidad del sistema preexistente y se compone, a

través de las variables que se articulan en las unidades, un nuevo programa que responde a un significado particular.

Se diseña un sistema de tapas de suplementos de un diario, a partir de una publicación ya existente, comenzando por analizar las características estilísticas y los criterios de comunicación, identificación, información y persuasión. En una primera etapa se investigan los códigos tipológicos de representación formal que habitualmente se utilizan en el diseño de diarios y sus suplementos, analizando los códigos gráficos comunes y las constantes y variables percibidas entre diversos diarios de una lista provista, entregándose como resultado de esta etapa un informe grupal.

Luego, tomando uno de los diarios propuestos, se debe analizar la configuración de su tapa, realizando esta actividad en clase y entregando un informe individual. Finalmente, cada estudiante elabora un concepto para el sistema de suplementos, propone el sistema de nombres y sus logotipos y establece un partido gráfico, teniendo como premisa la generación de un programa identificador de constantes y variables, trabajando simultáneamente sobre la totalidad de las piezas y sobre cada pieza en particular.

Trabajo Práctico N° 5

Temática: Programación de un sistema gráfico de complejidad media.

Objetivos: Trabajar sobre un problema complejo, resolviéndolo por medio de un sistema gráfico de características sintácticas y semánticas predeterminadas. Solución del problema complejo a través del diseño de una serie dinámica como solución compleja.

El hipotético comitente es un organismo estatal promotor de actividades de interés público, que intenta informar, orientar e impulsar dichas actividades a través de un sitio web propio. Se atienden cuestiones de identificación y persuasión, y el problema a resolver es la ubicación en un espacio virtual, con multiplicidad de vínculos y posibilidades, donde el qué y el cómo, son ejes equivalentes de la problemática.

Una primera etapa analítica trabaja sobre la lógica de funcionamiento y representación del formato Web y sus formas de programación. Luego se estudian las características funcionales y tipológicas de las temáticas propuestas para la generación del web site, realizando un relevamiento de páginas nacionales y extranjeras, principalmente sitios dedicados a los rubros propuestos por la cátedra. El resultado de esta etapa es un informe grupal que incluye el mapeado de las rutas de navegación de las páginas relevadas y la clasificación de las áreas de información según parámetros de: perdurabilidad, especificidad temática, tipo de información en relación al uso que de ella haga el visitante, tipos de público, formas de acceso y ruta de navegación para la información buscada.

La última etapa consiste en la elaboración de una propuesta que evidencie la total conciencia en el proceso. El estudiante desarrolla el programa de necesidades y la propuesta y su programación como respuestas. El programa de necesidades es el mismo para todos los estudiantes que tienen el mismo partido-rubro, mientras que el programa de soluciones es individual y único para cada propuesta. A partir de una idea fundamentada en el texto dado por la cátedra para cada emisor, se propone el nombre del sitio y la propuesta que incluye: página de presentación, principal de acceso, de grupo temático, de información específica y alternativa.

Trabajo Práctico N° 6

Temática: Programación de un sistema gráfico de complejidad media-alta.

Objetivos: Desarrollo de la capacidad de enfrentar una totalidad compleja de modo sistemático para su comprensión, ordenamiento e identificación. Traslado de conocimientos del campo bidimensional al tridimensional. Inducción a comportamientos predeterminados y organización funcional del espacio.

Se propone como eje el diseño de un sistema señalético de tipo permanente para una entidad prestacional de servicios con alta concurrencia pública. En principio se llevan adelante visitas al sitio del comitente elegido, para realizar un análisis aperceptivo de espacios, áreas y circulaciones, identificando la estructura de la señalización actual y documentando las observaciones para su posterior análisis en clase.

A partir de los análisis y sus conclusiones, se evidencian las problemáticas de índole espacial y señalética, a lo que se suma un partido de distribución geográfica general, provisto por la cátedra. Dada la alta complejidad del caso y los objetivos de aprendizaje concentrados en el diseño de un programa para el recorrido y del sistema de señales para su funcionamiento, como paso inicial del práctico la cátedra provee dos partidos de estructura y distribución geográficas diferentes, que proponen una primera gran decisión ordenadora.

Tomando uno de ellos, el estudiante propone un modo de inducir un recorrido y los mecanismos señaléticos adecuados a esa idea, elementos con los cuales genera un partido señalético que es base de significación de las decisiones que gobiernan tanto el campo de producción como la consecuente carga simbólica, soportando la

programación del sistema de señales. Dicho partido debe traducirse en el orden práctico del recorrido. Finalmente se diseña el sistema de señales, su forma de implementación y su funcionamiento acorde a los circuitos propuestos y se elabora un manual de presentación.

Diseño Gráfico III

El curso del tercer nivel dirige su mirada a la cuestión de las estructuras y las relaciones interestructurales que son puestas en juego en el proceso de diseño estratégico de las comunicaciones y en la codificación y posterior decodificación del signo diseñado, así como en la significación y resignificación de símbolos, signos y señales. Los sistemas, los programas que dan orden estructural a los sistemas y las complejas relaciones entre sistemas y super-sistemas constituyen la materia con la que se desarrolla el trabajo en este curso.

El tercer curso de Diseño viene a completar un ciclo. Si en un comienzo el objeto de diseño es la pieza final de comunicación, progresivamente se va trasladando el enfoque hacia las estructuras que configuran y regulan los actos de comunicación. La cuestión de este curso, como cierre de ese ciclo, es el trabajo consciente sobre la estructura configuradora de cada una de las acciones implicada esos actos y la comprensión acerca de la posibilidad de construir un signo global como culminación del proceso de diseño.

Esa comprensión tiene el sentido de permitir al estudiante llegar a un estado de conciencia sobre la operación con todas estas herramientas e introducirlo en una nueva dimensión de las comunicaciones: el plano imaginario. Es el plano en el cual las estructuras de comunicación no se refieren a una realidad actual, sino que construyen una realidad virtual que, sin importar su condición de inexistente, queda legitimada como actual o verdadera en base a su verosimilitud. Es el proyecto de la verosimilitud, un símil de lo verdadero al que habrá de ir acercándose la realidad actual por aproximaciones coincidentes y sucesivas.

Ejercicio Nº 1

Temática: Diagnóstico de situación del estudiantado.

Objetivos: Evaluar las capacidades analítica y resolutoria del estudiante y trazar un perfil del grupo. Estimular el análisis y la reflexión sobre las operaciones de control sintáctico de sistemas e introducir a la temática editorial.

En una primera etapa se da a los estudiantes una de dos revistas locales de interés general y se les pide que enumeren y describan las constantes que componen el sistema gráfico. Luego se pide analizar las articulaciones de los elementos componentes de cada parte o sección de la revista como subsistemas y el significado que adquiere cada sección en relación con las demás y con el sistema complejo que es la revista. Como conclusión se propone delinear una propuesta editorial para un tipo de receptor determinado.

En una segunda etapa se provee al estudiante una revista local de interés general y se le pide hacer un análisis de su sistema editorial, aplicando la metodología de análisis ya utilizada. Una vez determinadas las características del sistema editorial, se le pide diseñar una nueva sección que incluya dos notas con una propuesta simbólica diferente de las notas existentes en la publicación. La nueva sección debe ser diseñada como una nueva parte componente del sistema editorial que la revista ya posee.

Trabajo Práctico Nº 1

Temática: Sistemas y tipologías.

Objetivos: El objetivo del trabajo es el diseño de un sistema de sistemas. Cada uno de los elementos se encuentra relacionado con los otros por pertenecer a un subsistema y estos al sistema de sistemas que es la totalidad. La conciencia de las variables y constantes que estructuran el sistema permite que las decisiones sintácticas del sistema, las de los subsistemas y las de las unidades, configuren soluciones que resuelven el problema con un alto ajuste a las necesidades planteadas.

Se propone trabajar sobre dos comitentes ficticios, se trata de sellos discográficos, que editan tres colecciones de CDs cada uno. Cada una de estas empresas posee una identidad definida y un perfil característico que la representa. Se entiende que para el desarrollo de la totalidad del sistema, este perfil de identidad no debe ser comunicado sólo por las partes sino por todo el conjunto.

Cada sello posee dos estilos distintos, lo cual determina el cruce de dos dimensiones sistemáticas: los estilos y las colecciones. Esto define el programa de necesidades, teniéndose seis alternativas sistemáticas que exhiben la totalidad de variables del sello. Cada trabajo debe proponer tres CDs para cada una de esas seis alternativas.

Los estudiantes decodifican el programa de necesidades planteado y resuelven las piezas gráficas de cada uno de los CDs: tapa, lomo y contratapa. Para ello se les da información sobre el perfil del sello discográfico y su logotipo, así como el perfil y las características de las colecciones y de los estilos.

Trabajo Práctico N° 2

Temática: Normativa de Marca.

Objetivos: Analizar un programa de identidad visual dado. Por medio de la observación analítica de un conjunto de piezas se recomponen la estructura programática y su estructura de significados parciales y globales. Posteriormente se presenta la normativa aplicada al programa gráfico, reflejando las operaciones percibidas y denotando los niveles de importancia que fueron detectados.

Se provee a los estudiantes de una serie de piezas normalizadas, cuya observación permite determinar grupos en base a la coincidencia de discursos y códigos que marcan posiciones estructurales relevantes. Una vez descubierta la estructura, se descubren los discursos propuestos por cada una de las partes y sus relaciones con el discurso de la totalidad. El análisis evidencia las operaciones gráficas que conllevan los discursos vistos. Como apoyo a este análisis, se provee a los estudiantes el programa de necesidades que utilizó el proyecto.

Teniendo el análisis completo del caso dado, incluyendo las relaciones formales y de significado, se produce la guía normativa de aplicación gráfica. El análisis previo permite que la normativa sea no sólo extensiva sino que proponga, también, un orden de importancia de las constantes, señalando las que resultan fundamentales para la construcción del discurso de las partes y la totalidad.

Trabajo Práctico N° 3

Temática: Sistemas y programas. Semiosis institucional.

Objetivos: Producir una significación institucional precisa, por medio de una operación con sistemas de signos.

Eligiendo uno de dos comitentes institucionales culturales de media complejidad y dados sus programas de necesidades específicos, los estudiantes elaboran el diseño de tres sistemas comunicacionales.

Inicialmente se diseñan los signos institucionales, signos permanentes que representan los atributos constitutivos de la institución, son elementos que expresan su identidad y constituyen, como sistema, la tipología propia. Estos elementos tienen una entidad ordenada y definida y responden a los discursos definidos por la relación entre los ejes, cultural, entretenimiento y educativo y los diferentes segmentos de público. A partir del cruce de los ejes con los públicos, se obtiene una matriz de relación que define los discursos parciales que irán a construir el discurso único de la entidad.

Luego se trabaja el sistema del entorno, en el cual debe identificarse la propuesta diferencial de la institución y gestarse un signo para cada uno de los ejes y los públicos.

Finalmente el sistema de signos efímeros, constituido por las formas normalizadas de la comunicación persuasiva, que soporta la identidad específica de la institución y responde al problema de la diferenciación de discursos para el caso de una institución que emite comunicación persuasiva.

Ejercicio N° 2

Temática: Producción de signos a partir del gobierno de los lenguajes simbólico y sintáctico.

Objetivos: Observación y análisis de las dimensiones simbólica y sintáctica en los lenguajes tipológicos. Verificación de la capacidad de manejo de estas operaciones en la resolución de un signo de alta complejidad.

Cada estudiante diseña tres piezas, emitiendo un discurso único destinado a tres públicos receptores diferentes, observando que las piezas no sean anuladas por una invasión de los códigos del receptor y que no se dirijan a otros públicos más amplios, aun cuando éstos pudieren incluir a los indicados.

Las propuestas se analizan evaluando la actuación de los lenguajes tipológicos en relación con la eficacia comunicativa; se pide a los estudiantes identificar los distintos significados que se desprenden de las distintas soluciones presentadas por el grupo y analizar críticamente la eficacia de las piezas de acuerdo con las propuestas sintácticas.

Trabajo Práctico N° 4

Temática: Signo global.

Objetivos: Introducir al diseño de un signo global que represente a una institución, desarrollado y concebido como forma de resolver un problema de la realidad. Verificar la capacidad de simbolización y programación. Introducir a la temática del diseño de imagen.

Objetivos: Ejercitar la organización del plano a través de la articulación de elementos gráficos: tipografía, ritmos, diagramación, equilibrios y tensiones, así como estudiar la relación de los componentes entre sí, de los componentes con el todo y del todo con el receptor. También, poner en juego la percepción de las características remarcables del sujeto y su correspondencia en la realización gráfica.

El estudiante trabaja sobre un cuento seleccionado de una lista propuesta por la cátedra; debe definir sintéticamente su temática, su estructura narrativa, las características de los personajes, la ambientación, la época en que se desarrolla, su ubicación geográfica, qué sensación busca transmitir el autor y de qué recursos se vale, etc.

Con los datos recopilados debe establecer una idea principal a comunicar y desarrollar una pieza gráfica como, por ejemplo, un afiche de interior, utilizando los sistemas gráficos significantes con la intención 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, espacios entre elementos, etc.

Ejercicio N° 3

Temática: Color y estructura.

Objetivos: Organización del plano gráfico a través de la articulación de elementos, sistema icónico, tipografía, ritmos, diagramación, equilibrios y tensiones, color como factor signifiicante. También, elaboración de la relación de los componentes entre sí, los componentes con el todo, el todo con el receptor y percepción de las características remarcables del sujeto.

Seleccionado un barrio de Buenos Aires, los estudiantes, en grupos de tres, realizan una producción fotográfica con el objetivo de relevar los aspectos más representativos y las características remarcables. Posteriormente y una vez seleccionada una fotografía, cada estudiante realiza individualmente una composición que mantiene constantes la imagen, la puesta tipográfica y la propuesta de diagramación y relación entre los elementos, operando con variables cromáticas para representar al barrio de acuerdo con un cierto adjetivo propuesto.

Ejercicio N° 4A

Temática: Tipografía, estructura, color y tipología.

Objetivos: Operación consciente sobre la tipografía y las intervenciones morfológicas sobre ella. Connotación, denotación, diagramación y operación cromática. Percepción de las características remarcables del sujeto.

Cada estudiante selecciona un film de un listado propuesto y analiza su estructura, características de los personajes, ambientación, desarrollo, carácter de la filmación, etc. En función de ese análisis postula una intención posible para el film y la define por un concepto que sea graficable. Luego renombra el film, concibiendo un título y un subtítulo con características de slogan y, tomando en cuenta el concepto definido y las características estilísticas, selecciona una familia tipográfica sobre la cual opera morfológicamente, generando una puesta tipográfica que responde a los conceptos enunciados. Se tienen especialmente en cuenta las relaciones entre los distintos sistemas y su coincidencia con la totalidad.

Ejercicio N° 4B

Temática: Ritmos y diagramación.

Objetivos: Articulación de sistemas y factores de significación formal. Tipografía, ritmos, diagramación, color, textura.

Se diseñan 5 placas con formato cinemascoppe, que formalizan las pantallas de los créditos del film desarrollado en el ejercicio precedente. Cada una de las placas es portadora de una información diferente y se trabaja sobre la puesta en el plano, la relación entre los elementos, las relaciones tipográficas y el color, pudiéndose incluir como fondo una textura que se vincule con la temática del film. Las tipografías de uso son las utilizadas para el título y el subtítulo, manteniendo los órdenes de lectura definidos.

Ejercicios N° 5 y 6

Temática: Signo identificadorio.

Objetivos: Introducir a la observación y análisis del proceso conceptual de generación de un signo identificadorio y afirmar el manejo herramental para el trabajo formal de desarrollo del símbolo. También, desactivar procesos y conductas mecánicas, para activar conductas reflexivas y analíticas.

Se propone trabajar sobre una contradicción entre un emisor y su público. El hipotético comitente pertenece a una tipología tal que, al sumársele atributos provenientes del lenguaje de Internet, se altera y produce una sub-tipología que se dirige a un público no específico. Compatibilizar las tipologías del receptor y el emisor requiere concebir un nuevo concepto en el rubro, produciendo un signo que clarifique cuál es ese nuevo concepto y exponga la entidad a la percepción pública.

Se propone operar sobre la comunicación on-line, construyendo la propuesta de identificación de la entidad de acuerdo a los propósitos identificadorio, informativo y persuasivo de su comunicación. Las formas específicas que los propósitos determinan y sus relaciones sistemáticas producen en el público una imagen de la entidad, que expresa claramente la identidad decidida, con una propuesta normativa que da solución a las articulaciones modelo.

El principal canal de comunicación operable es el web site, el nombre de la página y su isologotipo y su normativa de aplicación, teniendo en cuenta que estos signos funcionan como marca inserta en las páginas y fuera de ellas. Adicionalmente se diseña un banner publicitario para convocar asistentes desde otras páginas y dos afiches de vía pública de formato gigantografía y cartelera municipal.

Ejercicio N° 3

Análisis crítico de web sites.

Objetivos: Observar estructuras paralelas a las que se están generando en el marco del trabajo de taller. La intención de estas observaciones es deconstruir las propuestas, analizando sus procesos de generación y operación.

El estudiante hace una observación primero aperceptiva y luego crítica de un grupo de web sites indicados por la cátedra. En cada caso se analizan: la estructura de navegación, los subsistemas aplicados, la estructura visual, el planteo tipológico y la lectura global.

Proyecto Final

Temática: Signo global.

Objetivos del trabajo: Visualizar el fenómeno de la imagen en el terreno simbólico, apoyándose en el reconocimiento de la relación programada entre las partes que garantiza una relación no redundante de los discursos. Operar un signo global como el resultado final de la construcción sistemática de otros signos, obteniendo un resultado simbólico que induce al receptor a percibir los signos operados como símiles de la realidad, otorgándoles el mismo valor que da a ésta.

Se toma como hipotético comitente una institución cultural de relevancia nacional, para la cual se diseña un programa que define un nuevo significado global, un significado que tiene la capacidad de dar respuesta a los problemas comunicacionales de la entidad, que permite concebir a la institución de una manera nueva, infrecuente o impensada, que implica un nuevo posicionamiento y una nueva forma de interrelacionarse con el público.

Inicialmente el trabajo consiste en comprender cuál es la complejidad semiótica de la entidad, cuáles son los contextos relevantes y qué significa la entidad en esos contextos.

Posteriormente se prefigura un nuevo significado global para la institución. Es decir, se diseña la construcción de un signo único y singular capaz de proveer una solución simbólica para los problemas comunicacionales de la institución. Luego se programan los sistemas comunicacionales y se determinan las piezas gráficas que se encuentra incluidas en ellos, diseñándose la operación sinfónica de las comunicaciones de la institución como manera de imponer el signo global con la mayor contundencia e indudabilidad.

Se utilizan los recursos técnicos de las operaciones sistemáticas, las cuales permiten establecer relaciones definidas entre las piezas, juntamente con el recurso del control tipológico, que permite eficientizar la decodificación de cada uno de los signos utilizados.

Con el sentido de que la labor adquiera extensión y profundidad en la dimensión académica, el estudiante debe operar con la mayor conciencia posible sobre los desarrollos que emprende, teniendo presente que el objetivo del trabajo consiste en darle un nuevo significado a la institución, asegurando que todas las acciones, desde el relevamiento de la situación actual hasta la producción de piezas menores, se dirijan siempre al logro del objetivo propuesto.

La Operación de Evaluación

En cuanto al modo de operar, el proceso de evaluación se encuentra hoy frente a dos alternativas diferentes: basarse en una norma o en un criterio. El primero se vale sobre todo de datos estadísticos, comparando el desempeño de cada actor con el desarrollo del curso en su totalidad; es la interpretación del

rendimiento individual en relación con el rendimiento total.

El segundo se relaciona con el o los objetivos a alcanzar por medio del proceso de enseñanza/aprendizaje y la evaluación, en este caso, es fruto de la relación entre los objetivos preestablecidos y los resultados logrados, poniendo énfasis en un aspecto más individualizado de la enseñanza y en la conceptualización de que todos los estudiantes, siempre que no adolezcan de carencias graves, estarían en condiciones de alcanzar aproximadamente los mismos objetivos. Tomado en cuenta, incluso, el hecho cierto de que es variable el tiempo necesario para lograrlos.

En rigor de verdad, es corriente tomar ideas de ambas posiciones sin aplicar rigurosamente ninguna de las dos, lo cual las evidencia como pobres e inadecuados instrumentos de medición. Por esa razón, en nuestra cátedra adscribimos a las nuevas concepciones sobre la planificación de la instrucción en base a objetivos, que tienden a destacar el uso de medidas normativas para el rendimiento y las desarrollan en base a criterios. Esto significa que si se hace un enunciado previo de la conducta que se espera del estudiante al concluir un tramo del aprendizaje, no tiene sentido comparar su actuación con la del grupo, pero sí es conducente compararla con el objetivo.

También se consideran las posibles interacciones con modos autoevaluatorios, cuya aplicación lleva al estudiante a reflexionar sobre sí mismo y a tomar conciencia de su realidad como educando, como alumno, de su dedicación, organización, deficiencia por falta de aptitudes, preparación anterior o falta de atención, así como de sus verdaderas aptitudes y la posibilidad de potenciar su aprovechamiento. Promovemos estas conductas en el estudiantado, en la seguridad de que lo orientan a realizar un trabajo de autoverificación constante y que lo llevan a establecer diálogos con su docente que estimulan un proceso dinámico de superación de deficiencias, revelación de aptitudes y crecimiento integral.

Nuestra cátedra incluye en el planeamiento de los cursos un programa de diagnóstico y evaluación que contempla tiempos y modalidades adecuados y prefigura la aplicación de mecanismos de evaluación continua y diagnósticos por etapas, que permiten visualizar el proceso integral del curso y de cada estudiante. Las ejercitaciones planteadas incorporan pruebas de criterio y la didáctica de los cursos prevé medios dinámicos como discusiones, exposiciones y entrevistas. Adicionalmente, el desarrollo de cada una de las ejercitaciones cuenta con un listado de ítems de objetivos a verificar, cuya adecuación es permanentemente revisada.

El estudiante es informado respecto de qué objetivos serán evaluados en cada unidad, lo cual permite a posteriori establecer el grado de aproximación a esos objetivos que queda evidenciado con su trabajo, proporcionándole informaciones correctivas y proveyéndolo de instrumentos de autoevaluación. La particular atención prestada a la cuestión de la evaluación, se relaciona menos con la necesidad de dar cumplimiento a las instancias académico-administrativas que al hecho de considerar la evaluación del proceso de aprendizaje como un contribuyente a la constitución de una estructura de pensamiento proyectual en el estudiantado.

Bibliografía general de la cátedra Yantorno

- Arnheim, Rudolf – "Arte y percepción visual" – Ed. EUDEBA.
Arnheim, Rudolf – "El pensamiento visual" – Ed. EUDEBA.
Berman, Marshall – "Todo lo sólido se desvanece en el aire" – Ed. S. XXI.
Chaves, Norberto – "La imagen corporativa" – Ed. Gustavo Gili.
Costa, Joan – "La imagen global" – Ed. CEAC.
Dondis, Donis A. – "La sintaxis de la imagen" – Ed. Gustavo Gili.
Eco, Umberto – "Las estrategias de la ilusión" – Ed. Lumen.
Frascara, Jorge – "Diseño y Comunicación Visual" – Ed. Gustavo Gili.
Frutiger, Adrian – "Signos, símbolos y señales" – Ed. Gustavo Gili.
Kepes, Georgy – "El lenguaje de la visión" – Ed. Infinito.
Moles, Abraham – "Sociodinámica de la cultura" – Ed. Paidós.
Moles, Abraham – "El afiche en la sociedad urbana" – Ed. Paidós.
Müller Brockmann, Joseph – "Diagramación" – Ed. Gustavo Gili.
Müller Brockmann, Joseph – "Sistemas de retículas" – Ed. Gustavo Gili.
Munari, Bruno – "Diseño y comunicación visual" – Ed. Gustavo Gili.
Munari, Bruno – "Cómo nacen los objetos" – Ed. Gustavo Gili.
Olins, Wally – "Identidad corporativa" – Celeste Ed.
Scott, Robert G. – "Fundamentos del diseño" – Ed. Víctor Lerú.

Weill, Pascale – "La imagen global" – Ed. Paidós.

Yantorno, Alfredo – "El afiche y el diseño" – Ed. CBC-UBA

Docentes a cargo de los cursos

Titular: Alfredo Yantorno

Diseño I

Adjunto: Diego Schapsis

JTP: Dolores Díaz Urbano

Docentes: Patricia Beatriz Domínguez

Inés Alejandra Clement

Bárbara Delfino Laiño

Cinzia Ponisio

Mariana Cantoni

Luciana Cafaro

Débora Protti

Diseño II

Adjunta: Sue Rosa Takahashi

JTP: Silvia Pérez

Docentes: Pablo Henríquez

Paula Betiana Longhitano

Georgina Tozzini

Maximiliano Provenzano

Daniela Fernanda Sforza

Claudia Supertino

Mauricio Iriarte

Diseño III

Adjunto: Diego García Díaz

JTP: Juan Manuel Rey Liste

Docentes: Laura Meligeni

Ivone Jofre