

PROFESOR AGREGADO G4  
**DG Lucas Giono**

PROFESOR RESPONSABLE G3  
**Gerardo Goldwasser**

ASISTENTES G2, G1  
**Liliana Errico**  
**Elbio Arismendi**  
**Gabriela Chas**  
**Martín Tisnés**  
**Florencia Lista**  
**Lucía Gómez**

**Materiales de Trabajo**  
**Artistas contemporáneos / apoyo audiovisual**

**parte 1**

Baldessari, John  
Broothaers, Marcel  
Caldas, Waltercio  
Cragg, Tony  
Hockney, David  
Holtzer, Jenny  
Muñoz, Oscar  
Porter, Liliana  
Puryear, Martin  
Silvera, Regina

**parte 2**

André, Carl  
Ferrari, León  
Flavin, David  
Lescher, Arthur  
Morris, Robert  
Schendel, Mira  
Serra, Oscar  
Siquier, Pablo  
Stella, Frank  
Padín, Clemente

**Bibliografía recomendada**

Arnheim, Rudolf. El pensamiento visual. Cap I.  
Aumont, Jacques. La Imagen.  
Barthes, Roland. El efecto de realidad.  
Barthes, Roland. Retórica de la imagen.  
Barthes, Roland. Semántica del objeto.  
Barthes, Roland. El mensaje fotográfico.  
Eco Umberto. La estructura ausente: Los códigos visuales.  
Guy Gauthier. Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido.  
Munari, Bruno. Diseño y Comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica  
Dondis, Donis. La sintaxis de la imagen  
Kandinsk, Vassily. Punto y línea sobre el plano

## Sintaxis I

La materia en modalidad de taller tiene una estructura de trabajo dividida en 3 zonas:

### Presentación

Se presentan en imágenes una lista de artistas contemporáneos (página 1, parte 1) La obra de estos artistas, es especialmente muy diversa entre sí. Se trata de obras de varias disciplinas dentro de las artes visuales contemporáneas, que pretenden ser referencias conceptualmente, de algunos contenidos de la materia. Es decir que los estudiantes podrán visualizar en estas imágenes, aspectos morfológicos del diseño insertos en estas obras de arte como ser: forma, composición, color, jerarquías, plano, tensión, tridimensionalidad, ritmos, etc. Así como también la utilización y resultados de algunos materiales muy asociados al diseño y otros no tanto.

### 1 Experimentación

Se le propone al estudiante que investigue y ensaye con una cantidad de herramientas gráficas durante un lapso de tiempo, para descubrimiento, resultado y posibilidades de diseño a partir de cada herramienta. Esta orientación pretende que, los estudiantes valoren en su medida todas las herramientas por igual que están a su alcance incluidas las digitales, pero no con el fin de generar virtuosismos si no aplicaciones pertinentes de las mismas. Utilización de economía de recursos, mecanismos de mayor o menor énfasis en la utilización de cada herramienta, y selección de las mismas de acuerdo a cada propuesta. Encuentro y conexiones entre materiales diversos para la concreción de una idea.

**Producción** cuaderno de proceso: variable

### 2 Diseños con instrucciones

Esta etapa consiste en la realización de ejercicios de diseño con premisas predeterminadas por el equipo docente.

Se le pide a cada estudiante una serie de representaciones gráficas, a partir de la interpretación de textos como ser: verbos; búsqueda y creación de discursos gráficos; con diferentes extensiones de texto; construcción de objetos e intervenciones de diseños en fotografías personales. El objetivo, articular la experiencia de experimentación con una serie de instrucciones precisas para la creación de proyectos de diseño. Estos procesos de producción a su vez se diversifican con la implementación de diferentes herramientas gráficas para selección de los mejores logros de diseño.

**Producción** de todas las experiencias de esta etapa  
**carpeta final: cantidad 10**  
cuaderno de proceso: variable

## Objetivos

*Descubrimiento, experimentación y producción de ensayos de diseño. Progresivamente ir incorporando con coherencia conceptos de diseño que modifican claramente las propuestas. Establecer una relación efectiva entre materiales a usar (herramientas) y una idea rectora.*

**3 Diseños desde referencias de arte contemporáneo**  
Esta última etapa del taller solicita a los estudiantes que 3 de los proyectos fotográficos de diseño realizados hasta el momento sean reformulados inspirándose en alguno/s de los artistas vistos en la presentación. Es así que los proyectos toman una nueva forma visual y contribuyen ampliando la mirada sobre los mismos. El taller concluye en esta primera parte de sintaxis ofreciendo al estudiante varios escenarios para la formulación de proyectos de diseño, como son: **la forma intuitiva, la realización con instrucciones, y la inspiración en obras ya existentes como elementos disparadores.**

**Producción** de todas las experiencias de esta etapa  
**carpeta final: cantidad 5**  
cuaderno de proceso: variable

**Formatos de entrega**  
15 x 15cm, impresión papel 300gr, contenedor cartón



## Sintaxis II

Esta etapa de la materia pretende afianzar los conocimientos impartidos en la primera parte de la misma.

Se le dará un énfasis importante, a la investigación de la forma, como elemento de punto de partida muy importante para la creación del programa integral.

## Presentación

Se presentan en imágenes una lista de artistas contemporáneos (página 1, parte 2) La obra seleccionada de estos artistas tiene como principal característica, el tener inserto un concepto determinante.

Se trata de obras donde se aprecia la repetición, multiplicación o diferentes formas de seriado, dando la posibilidad a través de este criterio compositivo, a planificaciones futuras de trabajos a otras escalas.

## Glifo

El diseño de esta unidad gráfica será abordado con amplia experimentación. Se les propone a los estudiantes cuatro formas de trabajo en esta etapa.

- 1 Producción en base a la observación y comprensión de obras de los artistas contemporáneos presentados. Se pretende retomar y profundizar la experiencia de trabajos realizados con esta modalidad en Sintaxis I.
- 2 En base a una amplia serie de estrategias como: creación, fragmentación, composición y selección de formas. Utilización de tipografías, pictogramas.  
Así como creación, diseño y utilización de: moldes, patrones, objetos desarmables.
- 3 Series de fotografías de objetos, selección y resultados en alto contraste.  
Creación de familias de glifos, tramas, módulos gráficos, texturas.
- 4 Estudio, incorporación y ensayo del color en las propuestas.

**Producción** de todas las experiencias de esta etapa  
**carpeta final: cantidad 20**  
cuaderno de proceso: variable

## programa visual / Aplicaciones

Una vez concluida la etapa de creación de glifo se estudiarán diferentes soportes, donde el mismo cumplirá sus funciones. Se proponen algunos destinos para las estructuras de diseño como ser: proyectos en espacios arquitectónicos, interiores y/o exteriores. Fotomontajes de proyectos. Objetos puntuales. Compaginación de todas las puestas gráficas, creación de cuaderno de estos contenidos gráficos.

**Producción** de todas las experiencias de esta etapa  
**carpeta final: cantidad 1, objeto puntual,**  
**cantidad 2, puestas gráficas**  
cuaderno de proceso: variable

## Objetivos

*Detección y partido conceptual de estrategias de comienzo de un proyecto de diseño. Selección de materiales acordes y aprovechamiento de su mejor cualidad. Establecer en el lenguaje visual a utilizar, las correctas escalas y estructuras soporte. Apreciación con énfasis de los aspectos morfológicos de las propuestas.*

## Contenidos retomados

La forma, estudios en profundidad y construcción de estrategias para su concreción.

Estructuras compositivas, énfasis y estudio de conceptos de repetición, multiplicación o seriado.

Valoración integral de una propuesta de diseño.

## Contenidos a desarrollar

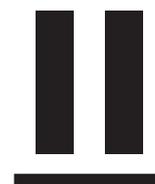
Concepción de lenguaje visual.

Aplicaciones a estructuras simples y complejas. Apreciación, y formulación de propuestas tomando partido de conceptos claros de diseño.

Miradas interdisciplinarias.

## Formatos de entrega

Impresión, formato afiche/cartel  
montado en cartón pluma



PROFESOR AGREGADO G4  
DG Lucas Giono

PROFESOR RESPONSABLE G3  
Gerardo Goldwasser

ASISTENTES G2, G1  
Liliana Errico  
Elbio Arismendi  
Gabriela Chas  
Martín Tisnés  
Florencia Lista  
Lucía Gómez

## FICHA DE EVALUACIÓN

**NOMBRE / ESTUDIANTE**

---

**NIVELES DE EXPERIMENTACION**

Aprovechamiento utilización y cantidad de herramientas.  
Diversidad de resultados.  
Modificaciones de resultados, según criterios morfológicos.

---

**APLICACION, Y PERTINENCIA DE CONCEPTOS**

Apreciación del material audiovisual.  
Detección y claridad de conceptos.  
Coherencia en las propuestas.

---

**PRESENTACION**

Contenedores de trabajo  
Composición y construcción de objetos tridimensionales  
Niveles de maquetación.

---

**CONCRECION FINAL**

Selección de propuestas.  
Valoración integral de la propuesta.  
Relación entre piezas. Articulación. Ritmo. Complementación.  
Disposición y composición del conjunto de la serie.  
Secuencia, recorrido, relato.  
Grados de apertura.

---

**NOTA**

---

**OBSERVACIONES**