



Centro
adscrito



Elementos del Diseño I

Morfología y Tectónica

Obligatoria 1^{er} curso · 6 ECTS

Grado Superior Oficial de Diseño [en línea]

UB / UNIBA

Documentos de ampliación / Diseño gráfico

Oriol Moret Viñals

Presentación

Enunciado

Desarrollo

[07] **2 Elementos básicos: forma, estructura**

Síntesis gráfica

Documentación y análisis

Construcción, piezas-módulo

Criterios de selección y configuración

Normas de presentación

Documento disponible en http://campus.unibarcelona.com/bbcswebdav/pid-770326-dt-content-rid-6161435_1/courses/30000_04_A_2015-16/EDI_Grafico%283%29.pdf

[2014-2015] Actualizado 10/2015

Actividad 02

Síntesis gráfica

Actividades de evaluación

EDI_Act02_Sintesis.pdf

Recursos y materiales

EDI_Act02.1.pdf

Katz.pdf

Munari_Problema.pdf



Realizar una síntesis gráfica

de las seis piezas de ajedrez



con un número limitado (entre 3 y 6)
de módulos constructivos.

Módulos
Familia
(síntesis)



Documentación

Juego de ajedrez

Síntesis gráficas

En grupos de x alumnos
(campus virtual...)

Problema – Solución
(ver Munari_Problema.pdf)

Qué tenemos entre manos
Valor documental; el sujeto
son las síntesis gráficas
ojo búsquedas y cortaypegas

(resumida en 2-3 páginas
en el documento final)



Juego de ajedrez

Aspectos históricos (origen y evolución)

Cuestiones técnicas del juego
(movimientos, notación...)

Aspectos significativos y simbólicos
(funciones, valores...)

Relación y comparación con otros juegos

Piezas: variaciones formales

Otros



Síntesis gráficas

Piezas de ajedrez (periódicos, etc.)

Otros



Análisis gráfico de piezas e iconos (síntesis gráficas)

En grupos de x alumnos
(campus virtual...)

Ordenar la información
tablas-matriz, etc.

Gráfico, no escrito

(resumido en otras 2-3 páginas
en el documento final)



Proceso de abstracción
y simplificación

Estructura, forma
y ornamento

Proporciones y escala

Elementos esenciales
(comunes, característicos,
distintivos...)

(Volumen, material
y procedimiento de
producción)

(Inconsistencias: propuesta
de mejoras)



Bocetos

Individual

Nudo de la actividad

¿Cuántos?

A mano o a máquina

Síntesis gráfica

Sencillez, unidad,
pregnancia, concentración...

Lo esencial

Blanco y/o negro

(tinta plana, no grises)

«Piezas de ajedrez»

reconocimiento

«no pieza física»

Medidas

«cómodas, sin despilfarrar»

para sección de pasatiempos

que funcionen en pequeño

«en un cuadrado»

Módulos

Elemento básico de construcción gráfica.

Por combinación y repetición genera otros
elementos (compuestos, supramódulos, etc.)

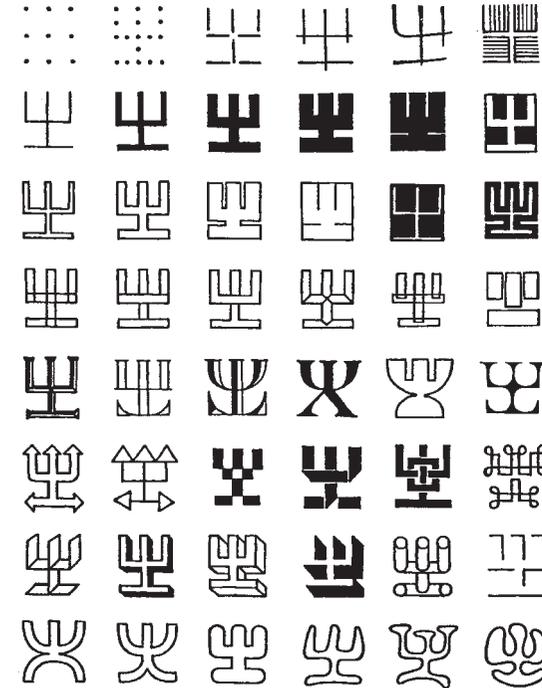
Número limitado: 3-6

Familiaridad

Misma forma y magnitud

Aparición y repetición

Rotación, sí; inversión, no

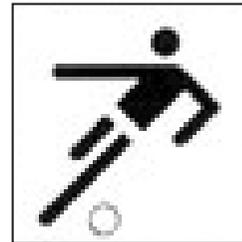


Instrumento, procedimiento



línea y mancha

Procedimientos

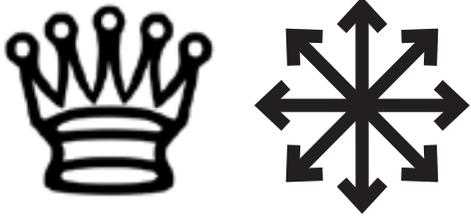


geométrico y gestual

(grafismo y contragrafismo)

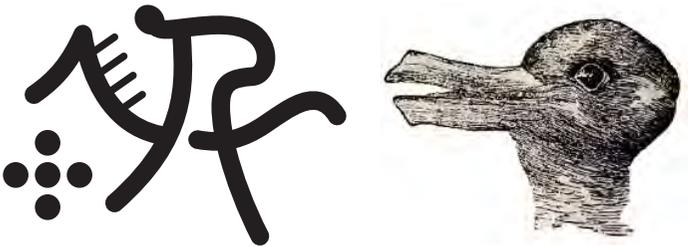
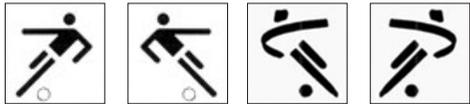


extracción y adición



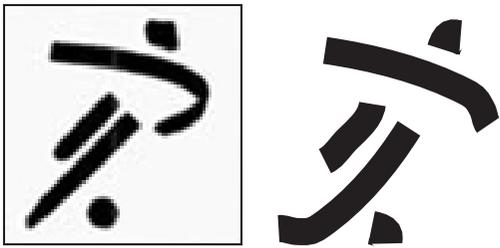
nivel de abstracción

**Criterios de selección
y configuración**



nivel de información

(Ver Katz.pdf)

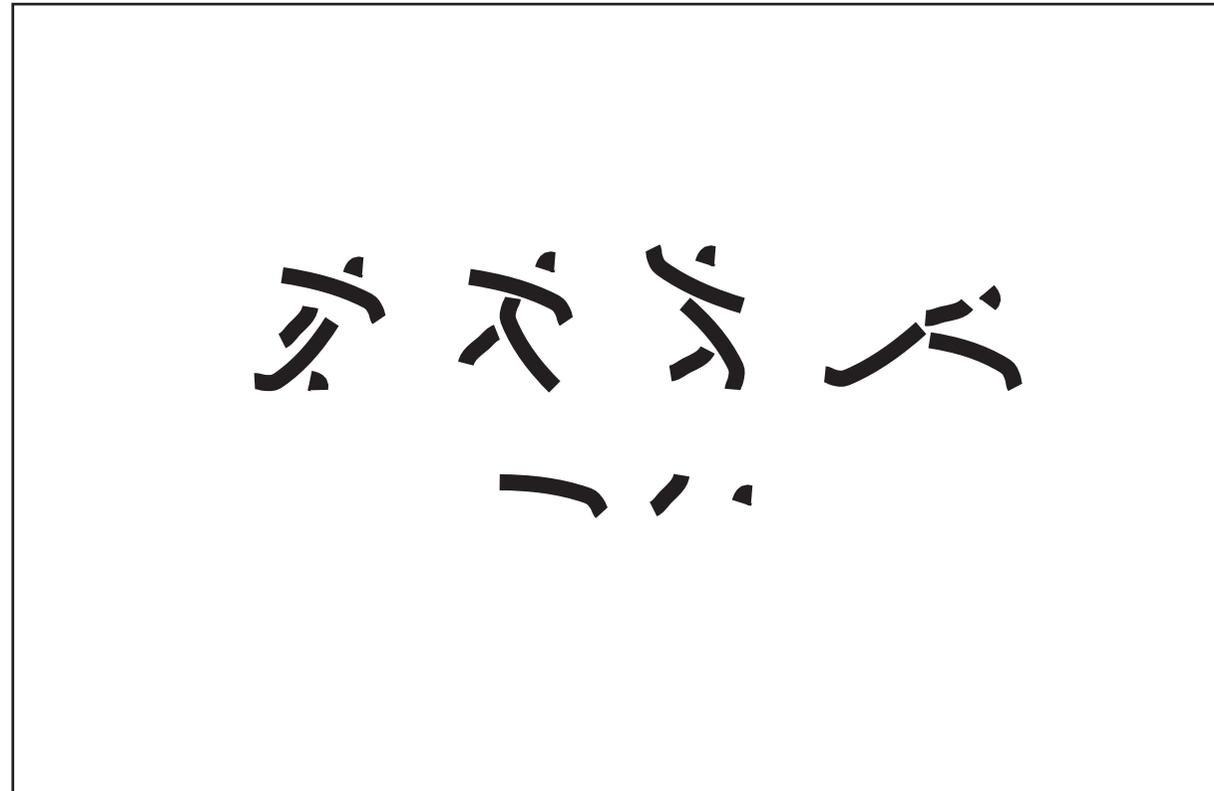


atractivo visual

Familia de las seis piezas de ajedrez

Originales: las seis piezas en línea; debajo de ésta, las piezas-módulo constructivas.

Simulación: las piezas en una página de pasatiempos (periódico), a tamaño real.



Presentación

Dossier DIN A4 (PDF, de ± 16 páginas) que contenga, seleccionado y ordenado, el material de los apartados anteriores.

En él se definirán, describirán y argumentarán las propuestas, con una breve relación del proceso seguido (± 2000 caracteres en total).

Plantado o apaisado

Distribución-lanzado

Selección y orden

Qué es

Cómo está hecho

Por qué está hecho así (y no de otro modo)

Integrado en el dossier: proceso

«Yo»

Elementos del Diseño I

ORIOI MORET VIÑALS

2 Síntesis gráfica: piezas de ajedrez

Descripción de la actividad

Realizar una síntesis gráfica de las seis piezas de ajedrez con un número limitado (entre 3 y 6) de módulos constructivos.

La actividad debe incluir los siguientes apartados:

1 Documentación [en grupo, foro colaborativo]

Juego de ajedrez

- Aspectos históricos (origen y evolución)
- Cuestiones técnicas del juego (movimientos, notación...)
- Aspectos significativos y simbólicos (funciones, valores...)
- Relación y comparación con otros juegos
- Piezas: variaciones formales
- Otros

Síntesis gráficas

- Piezas de ajedrez (periódicos, etc.)
- Otros

2 Análisis gráfico de piezas e iconos (síntesis gráficas) [en grupo, foro colaborativo]

Proceso de abstracción y simplificación

Estructura, forma y ornamento

(Volumen, material y procedimiento de producción)

Proporciones y escala

Elementos esenciales (comunes, característicos, distintivos...)

(Detección de inconsistencias: propuesta de mejoras)

3 Bocetos de síntesis gráfica

Las seis piezas de ajedrez formadas por un número limitado de piezas-módulo (3-6).

Criterios de selección y configuración

nivel de abstracción / nivel de información / atractivo visual

Procedimientos

línea y mancha / extracción y adición / geométrico y gestual / grafismo y contragrafismo

4 Familia de las seis piezas de ajedrez

Originales: las seis piezas en línea; debajo de ésta, las piezas-módulo constructivas.

Simulación: las piezas en una página de pasatiempos (periódico), a tamaño real.

Presentación de la actividad

Dossier DIN A4 (PDF, de ± 16 páginas) que contenga, seleccionado y ordenado, el material de los apartados anteriores. En él se definirán, describirán y argumentarán las propuestas, con una breve relación del proceso seguido (± 2000 caracteres en total).

* Se recomienda realizar bocetos y originales a mano, si bien pueden realizarse a ordenador.

Objetivos de la actividad

- Comprender y aplicar el esquema básico del proceso de diseño: recopilación y análisis de documentación, elaboración y selección de propuestas de acuerdo con un enunciado.
- Ejercitar y experimentar con los elementos y principios de síntesis gráfica.
- Advertir el valor de la ejecución y presentación de los trabajos gráficos.
- Reflexionar críticamente sobre la propia actividad bajo criterios de diseño.

(Ajuste de los objetivos de la Guía Docente:

- Descubrir, por medio de la práctica, los fundamentos visuales y físicos con los que trabaja el diseño, las leyes de la composición, la formalización y los procesos constructivos de cosas y de imágenes visuales.
- Experimentar con los diversos atributos de la forma, la composición y los principios constructivos, y proponer soluciones originales e innovadoras.)

Competencias asociadas:

- Capacidad de aprendizaje y responsabilidad (capacidad de análisis, de síntesis, de visiones globales y de aplicación de los conocimientos a la práctica / capacidad de tomar decisiones y de adaptación a nuevas situaciones).
- Conocimiento y capacidad de aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (forma o morfología, figura, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
- Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios socioeconómicos.

Metodología

Búsqueda y análisis de información en grupo
Trabajo individual (taller práctico)
Discusión de la actividad

Criterios de evaluación

Adecuación de las propuestas al enunciado.
Exploración dentro de los límites y condicionantes fijados: experimentación técnica, coherencia formal y conceptual.
Pulcritud de ejecución.
Corrección argumentativa.

Entrega

Revisión parcial (Apartados 1-2): 5 de octubre

Entrega final: 11 de octubre de 2015
PDF DIN-A4 de ± 16 páginas

Dedicación estimada

34 horas

Documentos de referencia

PDF EDI_Actividad 02
(con referencias complementarias)

Estos documentos se conciben como apuntes de guía y envite, en absoluto exhaustivos ni completos. Como decir que debéis poner de vuestra parte.

Actividad 02 Síntesis gráfica piezas de ajedrez

La Actividad 2 consiste en realizar una síntesis gráfica de la familia de piezas de ajedrez.

El ejercicio se propone como ejemplo de proyecto de diseño gráfico (aunque modesto). En primer lugar, pretende ofrecer una visión global del esquema básico de todo proceso de diseño, desde el enunciado del encargo hasta su formalización en un resultado.

El proceso no siempre es tan lineal como se presenta aquí, pero valdrá como introducción. Así, un principio por donde empezar es éste: en la recopilación y el análisis de material documental.

Una ecuación típica entre los estudiosos de la Metodología del Diseño es tomar el proyecto como solución a un problema. El proceso de diseño, entonces, va del Problema a la Solución.

Así, por ejemplo:

Munari, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.

Martí Font, Josep M. *Introducció a la metodologia del disseny*.

Barcelona: Publicacions de la Universitat de Barcelona, 1999.

Rom, Josep. *Els fonaments del disseny gràfic. Procés projectual i metodologia*. Barcelona: Trípod, 2002.

Pero de esto hablaremos más adelante.

Resulta evidente que, para proponer soluciones, conviene entender el problema —definirlo, desmenuzarlo en sus elementos o componentes. De modo simple:

- Qué es síntesis gráfica
- Qué son piezas de ajedrez

Un paso para entenderlo es recopilar y analizar datos. Estos datos son lo que aquí hemos denominado «documentación». La recopilación y análisis de documentos garantiza una comprensión más profunda del problema y el conocimiento de posibles soluciones. Son, en el fondo, los antecedentes a partir de los cuales nosotros podremos proponer otras soluciones («correctas», claro).

(Documentación...)

Por si hubiera que insistir en el porqué de la documentación para todo proyecto de diseño: es aquello que nos permite saber qué tenemos entre manos y evitarnos el bochorno de haber descubierto la sopa de ajo —por decirlo de algún modo.

Advirtamos también que el trabajo de documentación puede no terminarse nunca, y que en algún momento hay que parar. En este sentido, conviene recordar por qué y para qué nos estamos documentando; esto es, intentar no dejarnos llevar por el objeto, saber cuál es el objetivo, no perder de vista nuestro sujeto: no tenemos que hacer una historia del ajedrez, «tan sólo» un ejercicio de síntesis gráfica de sus piezas.

Los documentos están por todos lados, no sólo en Wikipedia y Google: el mundo no termina aquí (por suerte), pero podéis empezar por ellos.

Buena parte del trabajo reside en ordenar la información: mediante plantillas, tablas-matriz, especies de baúles con cajitas... Cada cual deberá ir desarrollando su propio orden. Las páginas que siguen sólo insinúan unos preliminares para el trabajo: no se publican para tomarlas como modelo.

* Guardad todo el material que encontréis. Os servirá para la asignatura Elementos del Diseño II...

> Elementos del Diseño II

Documentación Juego de ajedrez



Aspectos históricos

Para situarnos en el tema, con curiosidad y ganas de aprender. Ofrece algo así como el sustrato cultural del proyecto, como una puerta a nuevos mundos: el punto de partida que pronto se ramificará en varios capítulos de distinto interés.

Las leyendas de los orígenes, repeticiones de la misma historia, versiones fusiladas y transformadas, contradicciones en su evolución...

(«Qué ocurrió entre el elefante y el áfil.»)



Cuestiones técnicas del juego

Movimientos, notación... No se trata de llegar a ser un experto ajedrecista. Hay suficiente con advertir que detrás del juego hay unas reglas y hasta un aparato litúrgico. A partir de ahí, se pueden leer las reglas bajo otros parámetros, con el juego del diseño gráfico.

Si las formas de las piezas insinúan movimientos; o bien, si los movimientos se podrían aprovechar para formar las piezas... Cómo se representarían esos movimientos.

cf ajedrez Bauhaus

Cifras y letras para identificar piezas, posiciones, movimientos: ¿T de Torre? (revisar nomenclatura FIDE) ¿Hubo algún ajedrez tipográfico?

El damero: 8×8 , 64. La mística de los números.

La estrategia y el proyecto.



Aspectos significativos y simbólicos

Acerca de funciones, valores... Una perogrullada: si las piezas son distintas, debe ser porque tienen distintas características —esto es, tienen distinto valor, desempeñan distintas funciones. Como en «todo» grupo social, de más de un individuo.

A veces, preguntarse cosas aparentemente estúpidas conduce a gratas sorpresas.

Poder y valor: ¿cuantificación de cualidades? Jerarquía, rol y estatus (geometría y aritmética, aristocracia y democracia...)

Relación y comparación con otros juegos

Discriminar la información, no olvidar dónde poner el acento: esto no es una antología de juegos. Nuestro protagonista es el ajedrez. Cada otro juego podría tratarse con semejante profundidad (cada juego tiene su historia, reglas, etc.), pero no son el sujeto de esta actividad. Situemos el ajedrez en contexto para fijar su especificidad por contraste.

El damero democrático de las damas; las capas sociales de la baraja española...

Luego siempre se puede rebuscar entre la teoría de juegos (¿también en este apartado?).

Jugar para ganar, jugar por jugar...

Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 1972.



Piezas: variaciones formales

Recopilación de distintos modelos de piezas... para terminar en el de Staunton, seguramente.

Las variaciones atenderán por lo general a motivos de evolución histórica, también de raíz productiva; pero se pueden complementar con propuestas más o menos ingeniosas, como la de la Bauhaus, e incluso frívolas, como la de los Simpsons...

Por qué las piezas son como son.



Otros

Siempre debe haber algo así como un cajón de sastre donde incluir aquello que no cabe en ninguno de los cajones anteriores.

Ofrecen datos a veces tangenciales, a veces anecdóticos... pero también a veces pueden terminar por hilvanar y dar sentido al conjunto desde otro enfoque.

Bergman, *El séptimo sello*
Zweig, *El jugador de ajedrez*

...

Actividad 02
Síntesis gráfica
piezas de ajedrez

Documentación Síntesis gráficas



Piezas de ajedrez

Recopilación de distintas síntesis gráficas de las piezas: en periódicos, internet, etc.

Catálogo formal de referencia y campo de análisis: de ahí se obtendrán algunas conclusiones que luego se deberían aplicar en las propuestas personales.



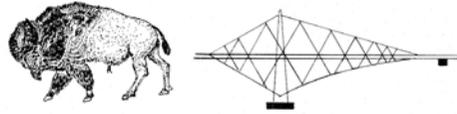
Otros

Recopilación de otros ejemplos de síntesis gráfica. Los llamados «pictogramas» ofrecen un material más que suficiente para trabajar.

Dejamos de lado por el momento los aspectos estrictamente funcionales y comunicativos, nos centramos en lo que algunos llaman «estilo», otros «lenguaje»: distintas posibilidades de formalización gráfica a tener en cuenta durante el desarrollo de bocetos.

Un ejemplo entre muchos:
Aicher, O.; Krampen, M. *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili,

**Análisis gráfico
 piezas**



Proceso de abstracción y síntesis

Buscar los referentes iniciales de las piezas: determinar qué se extrae, qué se mantiene a efectos de *caracterización*.

Estructura, forma y ornamento

(Continuación del punto anterior.)

El camino hacia lo esencial: Ornamento – Forma – Estructura.

Ornamento como elemento prescindible, que no interviene en la *estructura*, casi un añadido.

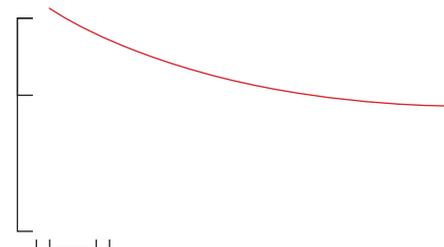
cf diferencia estructural-decorativo; y estructuras ornamentales

Forma como configuración global; *formalismo* como derivación generalmente despectiva (ver *ornamento*).

Estructura como esqueleto o carcasa que permite que la *forma* se aguante (esqueletos animales, construcciones de ingeniería...).

Los conceptos se afinarán más adelante.

Dónde reside lo común en la familia de piezas, y lo característico de cada pieza... ¿En la estructura? ¿En lo «ornamental»?... ¿Se traducen de algún modo en la serie Cabeza – Cuerpo – Pie?



Proporciones y escala

Apreciación métrica de las piezas: ¿relación con sus valores y funciones (registrados en la fase documental)?

(Volumen, material y procedimiento de producción)

Espacio de ampliación. No hay que conocer todos los materiales ni procedimientos: basta tener noción de los habituales y ser consciente del principio (que el material, utillaje y procedimiento constructivo determina las formas).

Madera, plástico...

Torneado (revolución, eje: el «problema» del caballo).

Análisis gráfico síntesis gráficas



El análisis de las piezas tridimensionales sirve como base para analizar sus síntesis gráficas. Éstas remiten a aquéllas, por lo cual nos darán información del propio proceso de síntesis, como superpuesto al de las piezas respecto de sus referentes...

Tanto como nos darán pistas de qué debemos mantener y qué podemos variar en nuestras propuestas de síntesis gráficas. Porque de esto debemos ser conscientes y en esto debemos ser cautos: tendríamos que superar las fórmulas (que para copiar no merece la pena meterse) tanto como evitar las extravagancias gratuitas (que entonces ya no serían síntesis gráficas de piezas de ajedrez). Nos volvemos a mover en medio, que entre los extremos aún hay espacio.

Insistamos en que el análisis es *gráfico*, «casi no hay que escribir nada».

Elementos esenciales

Adaptación y aplicación del esquema Estructura – Forma – Ornamento: antes centrado en las piezas, ahora en sus síntesis gráficas. Qué hay de común, qué de característico y distintivo...

Lo que queda: la sustancia, a diferencia de lo adjetivo o accidental... (Dónde quedan las cualidades, los atributos, qué marca el carácter...)

cf texto de Zimmermann
cf Elementos del Diseño II

Hasta poder *definir* las piezas: «Un peón es...», «El rey tiene...»

Grados de iconicidad: de la representación a la abstracción (y sus niveles, o dificultad, de interpretación).

Modo o «estilo» de síntesis...

(Simplificación y síntesis: en principio, la síntesis mantiene e integra lo esencial de un complejo; la simplificación lo reduce a elementos...)

(Detección de inconsistencias: propuesta de mejoras)

Espacio de ampliación para reflexionar sobre la coherencia formal de los iconos desde criterios gráficos y de familia.

Por «propuesta de mejoras» no hay que entender que debáis detallar qué cambiaríais en los casos recopiados. No: esto ya sería resolver los errores de otros. Tan sólo se pretende que seáis conscientes de ellas y que, en la medida de lo posible, las evitéis en vuestras propuestas personales:

- ¿el alfil parece un peón grande?
- ¿hay modo de que el caballo «desentone» menos?
- ¿las piezas se aprecian bien a tamaño reducido?
- ¿por qué unas piezas de cuerpo entero?
- ¿...?

Con esto terminamos por el momento.

Así, pues, empezáis el trabajo, vía foro.

3 Bocetos de síntesis gráfica
Las seis piezas de ajedrez formadas por un número limitado de piezas-módulo (3-6).

Bocetos

Recordad (lecturas) que los bocetos no son fines en sí mismos:

Esta es la fase crucial en el desarrollo de todo proyecto: espacio de cruce entre la ideación y la formalización, previa a la consecución de resultados.

Momento de máxima abstracción (Martí), tiempo de experimentación y creatividad (Munari): ver criterios de evaluación. Porque a través suyo el profesor se forma idea del progreso real del alumno (los bocetos hablan).

¿Cuántos?

Pregunta impropia. Los que hagan falta, y casi siempre hacen falta más: no se trata de llenar páginas sin ton ni son, tampoco de perder el tiempo. La cantidad varía según cada persona (unos necesitan más horas que otros). La calidad, también. Lo ideal acostumbra a estar en medio: muchos y buenos. («Lo bueno, si breve, dos veces bueno» se reserva para más adelante, tras el proceso de selección.)

Consejo-exigencia: trabajar mucho, en todos sentidos (procedimientos, criterios...): no sabéis aún cuál es la mejor solución, siempre está por llegar. No quedarse en la primera tentativa. Trabajar, trabajar y re-trabajar. El único modo de avanzar.

A mano o a máquina

Se recomienda trabajar manualmente para adquirir conocimiento y habilidad (y pulcritud) en distintas técnicas. También porque, se cree, implica una aproximación más «profunda», por «íntima», que la digital.

Sin embargo, también podéis trabajar «a máquina», «en ordenador».

Como principio, trabajad en aquellas técnicas que dominéis o controléis. Evitemos disgustos.

El cometido de la asignatura no es la enseñanza específica de técnicas;

Algunos manuales de interés:

Laseau, Paul. *La expresión gráfica para arquitectos y diseñadores*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.

Porter, Tom; Goodman, Sue. *Diseño: técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas*. México: Gustavo Gili, 1991.

Van Dyke, Scott. *De la línea al diseño. Comunicación. Diseño. Grafismo*. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.

Síntesis gráfica

Sencillez, unidad, pregnancia y concentración.

En blanco y negro, tinta plana, no grises (pero varios bocetos pueden hacerse a lápiz: en la fase de bocetaje, no os preocupéis por conseguir una mancha plana: no invirtáis más tiempo del necesario en obtener una mancha que va a ser planamente negra en el resultado final).

Para vuestra comodidad, evitad insinuar el volumen de las piezas.

Piezas de ajedrez

Las síntesis gráficas no son una mera simplificación de las piezas (ver condicionantes: módulos), pero las piezas *tienen que* poderse reconocer con facilidad en las síntesis.

Sí, pero... ¿las blancas o las negras?

Unas u otras, cualquiera de ellas. En rigor, deberían hacerse ambas familias, con sus ajustes pertinentes, pero... con las negras será suficiente: más «sencillo», por habitual.

Ver *Simulación*.

Medidas

No se prescriben medidas absolutas. Trabajad cómodos (grande, sin derrochar); podéis aprovechar las hojas (varios bocetos en una hoja).

Una aproximación en medio: cada pieza-síntesis, de 2 a 5 cm de lado (según la técnica elegida: los bocetos a pincel, rotulador biselado, o con recortes de papel necesitarán mayor dimensión). Ojo, no es necesario cuadricular las hojas...

Sí damos medidas relativas.

Las síntesis deberían ser susceptibles de aparecer en la sección de pasatiempos de un periódico cualquiera. Esto condiciona dos aspectos:

1. deben apreciarse bien a tamaño pequeño (en la primera fase de bocetos no es necesario considerar concienzudamente esto, pero no hay que olvidarlo: cuando llegue el momento de elegir, se tendrá en cuenta y luego, si acaso, se harán los ajustes y correcciones pertinentes);
2. deberían funcionar «dentro de un cuadrado» (las casillas del damero) —esto significa «aprovechar» (optimizar) la superficie del cuadrado; no necesariamente de proporción 1:1, pero toda desviación excesiva de ella resultará problemática (Botero por delante de Giacometti).

Módulos (piezas-módulo)

(Lo dejamos en «módulo» para evitar confusiones con las «piezas» de ajedrez, aunque *módulo* sea un término algo polivalente, como se apreciará a lo largo del curso.)

Módulo. Elemento básico de construcción gráfica. Por combinación y repetición genera otros elementos (compuestos, supramódulos, etc.).

Esto obliga a considerar las formas bajo criterios selectivos de construcción (¿puedo construir todas las piezas con estos módulos? ¿qué módulos necesito para ello? si convierto éste en aquél, podría conseguir aquella otra pieza...).

Así, la actividad no pretende un rediseño (particular) sino una propuesta (versión) de un conjunto gráfico conocido bajo otros criterios (condicionantes), a medio camino entre lo profesional y lo pedagógico y académico: aprender una serie de cuestiones y formalizarlas con calidad.

La construcción modular «facilita» la familiaridad de las síntesis resultantes, en conjunto. Esto es, se trata de *una familia* de piezas, no de seis piezas aisladas. A complementar con la idea de «sistema», generalmente reforzada por una retícula constructiva: ver más adelante.

Otras consideraciones acerca de los módulos: número, forma, etc.

Se limita el número de módulos: «de 3 a 6» es tan sólo una orientación —podrían ser 7 si fuera absolutamente necesario.

Cuantos más módulos, mayor posibilidad formal (en apariencia), pero menor ejercicio de síntesis, posible complicación innecesaria (ver representación).

Cuantos menos módulos, mayor familiaridad y homogeneidad, mayor síntesis (abstracción), menor posibilidad de distinción de piezas.

Intentad cumplir el principio de economía: conseguir lo máximo con lo mínimo.

Forma de los módulos: «libre», a decidir, a partir de las indicaciones y sugerencias.

Los módulos tienen unas formas y magnitudes concretas: si se cambia alguno de sus atributos, deja de ser aquel módulo para convertirse en otro. (O sea y por ejemplo: un círculo pequeño es un módulo; un círculo grande es otro módulo, cuenta como otro módulo.)

Un módulo se puede repetir en una misma síntesis (cuenta como un módulo).

Los módulos deberían aparecer en más de una pieza-síntesis.

No todos los módulos deben aparecer en todas y cada una de las piezas-síntesis.

No vale un único módulo por pieza (trampa).

Un módulo no debería aparecer únicamente en una de las piezas-síntesis. (va contra la idea de familiaridad modular de la actividad)

Los módulos pueden rotarse (continúa siendo el mismo módulo en otra posición) pero no voltearse (un módulo reflejado es otro módulo en nuestro juicio bidimensional: la observación no tercia para módulos simétricos).

Éstas serían las reglas del juego.

Bocetos. A modo de resumen

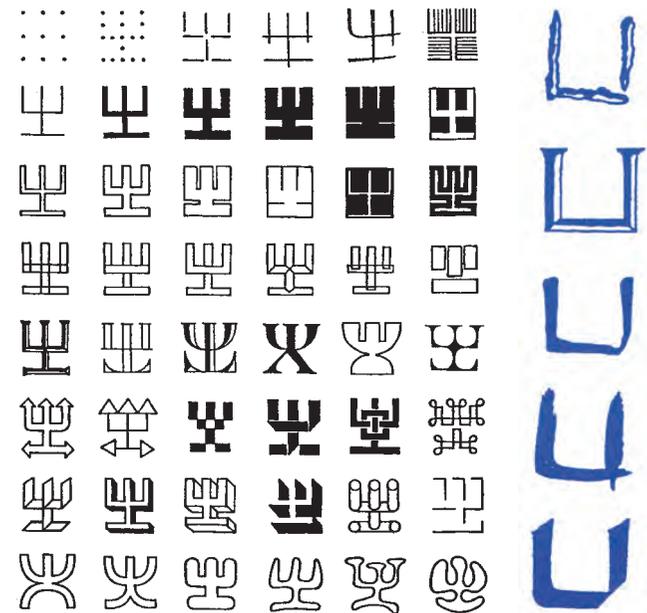
El candelabro de Frutiger como posible punto de partida (¿o llegada?)

Frutiger, A. *Signos, símbolos, marcas, señales*. Barcelona: Gustavo Gili, 1981.

[Ver, especialmente, 1.I, 1.II, 1.III, 1.VIII].

Frutiger justifica la tabla con la expresión «Diversidad de apariencia» —pero no se limita a un simple ejercicio formalista. En ella cabe ver las distintas articulaciones de instrumento y procedimiento (esto es, no sólo instrumental, sino también conceptual).

Aunque no todos los «candelabros» sirvan para esta actividad, ofrecen un panorama bastante amplio para guiar el proceso de bocetaje.



Pictogramas primitivos
Escritura pictográfica y origen del alfabeto
Cf alfabetos modulares
Caracteres de escritura orientales



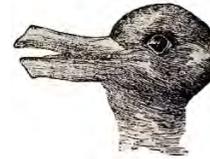
Criterios de selección y configuración
 nivel de abstracción / nivel de información / atractivo visual

Nivel de abstracción

O grado de figuración. De lo representativo a lo abstracto, de menor a mayor codificación. Del propio objeto a su formulación verbal escrita: escala de iconicidad decreciente

Moles, Abraham. *La imagen. Comunicación funcional*. México: Trillas, 1981.

Toda síntesis gráfica es fruto de abstracción, pero aquí buscamos un punto medio. Representar un áfil mediante sus movimientos, o un rey por una especie de cruz tienen un «exceso» de abstracción, «no se entienden como piezas»



Nivel de información

Usamos ahora el término «información» de modo amplio. En el polo opuesto de la ambigüedad. Si aquello que representamos «se entiende» (si se identifica con la pieza en concreto) y si tiene todo lo que tiene que tener.

Hacer la prueba con la abuela y el sobrino, a veces los amigos no sirven para esto: si ven lo que queráis que vieran (esto tampoco es una fórmula infalible, pero...)

La representación icónica no siempre es la más informativa.

La síntesis debe ser suficientemente abstracta, manteniendo el máximo de información.

Atractivo visual («interés»)

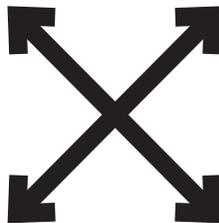
No equiparable a los anteriores, difícilmente categoría. Pero puede valer como orientación: hay cuadrados más atractivos que otros (o hay cuadrados más bien puestos que otros): el interés no sólo reside en las formas, también en la disposición en el conjunto.

Algo de no-sé-qué (o *je ne sais quoi* que entró en el vocabulario estético de fines del xvii), no confundir con «raro», «original» ni «artístico».

Simetría o asimetría ...y equilibrio, etc.

Evitar la subjetividad de lo atractivo: «Me gusta»; «Pues a mí no».

Procedimientos
 línea y mancha / extracción y adición / geométrico y gestual / grafismo y contra-grafismo



Un enlace con vista histórica panorámica de los pictogramas para los juegos olímpicos:
http://elpais.com/elpais/2012/08/02/media/1343913155_333915.html

Promocional, sin juzgar la bondad de los resultados; pero algunas secuencias del trabajo
 Rio 2016:
www.youtube.com/watch?v=sxkrSOLCegE#t=124



Línea y mancha

Calidades de línea

Punto y línea (y superficie)

Ojo línea de puntos

Líneas mal hechas:

en dibujo técnico

en dibujo artístico

en diseño; caligrafía como referente (la línea «natural») [rastros del instrumento: vs video Rio2016]

Naturalidad debe entenderse aquí como «coherente, acorde...»

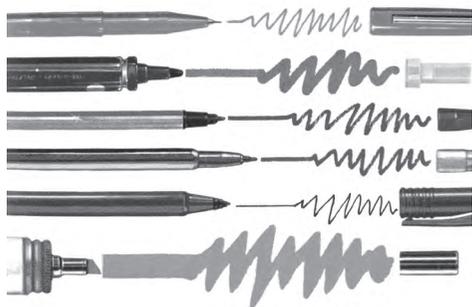
Línea modulada: modulación de la línea aporta riqueza (expresión)

la pluma, la caña, el rotulador de punta biselada

Las líneas no tienen por qué ser «rectas»; ni esta observación os debe hacer creer que, en lugar de usar líneas rectas, debéis usar líneas onduladas:

una línea ondulada en línea recta es, en la mayor parte de ocasiones, absurda: una veleidad ornamental (ver ornamento...) que demuestra poco criterio (débil)

La elección de la línea es una cuestión de criterio que viene marcada por la intención y el procedimiento elegido (o «por el proyecto», de acuerdo con él): hay líneas más adecuadas para unas cosas que para otras.



Extracción y adición

Referente escultórico: esculpir y modelar; en principio atiende a lo físico, en el fondo es también una aproximación mental.

Un caso límite de adición («incorrecta»): la línea de puntos (o de rayas), o formar un gran cuadrado con cuadrados pequeños. Demuestra poca comprensión del valor del módulo.

Los ladrillos, las piezas de tangram... cualquiera de ellos puede considerarse, en rigor, módulo (elemento que se repite en una estructura...). Éste sería el módulo básico, demasiado básico aquí: no es el tipo de módulo que perseguimos ahora, lo debemos superar.

En otros casos, la diferencia no será tan perceptible, pero sin embargo existe.

Extracción. Las formas surgen «por negación». No se trata tanto de borrar linealmente en un cuadrado (la goma de borrar sería una especie de lápiz blanco).

Ver *Grafismo y contra grafismo*.

(Posibilidades de variación formal de una pieza.)



Geométrico y gestual

Como decir «con regla y compás» y «a mano».

Aunque sea gestual, hay que controlar (simplificar, «mecanizar») este gesto: ver *pregnancia*

Un trazo a pincel: elegir el mejor, retocar (eliminar lo superfluo —que no se va a ver ni contemplar como en una obra artística)

En apariencia suelto, fresco, dinámico

Ver *Línea y mancha*: líneas y manchas pueden ser geométricas o gestuales. También se pueden probar híbridos geométrico-gestuales, porque tampoco hay garantías del resultado.



Leyes de la forma:
ver *Katz.pdf* en *Recursos y materiales*
Proximidad
Igualdad
Buena curva
Cerramiento o destino común
Movimiento común
Experiencia

Grafismo y contra grafismo

De modo simple, tomando la tradición de la escuela latina: grafismo, todo elemento marcado (o impreso) en un soporte; contra grafismo, su espacio circundante. Asociados, en principio, a elemento activo y pasivo. (En otras tradiciones o ámbitos se denominan *forma* y *contraforma*; también asociados a *figura* y *fondo*.)

Valorar línea, mancha, etc. en conjunto (los espacios «vacíos» cuentan y ocupan)

De especial importancia en la reducción (retoques, correcciones ópticas).

Ver *Simulación > Correcciones ópticas*.

Qué ocurriría si el pantalón del futbolista de Aicher (Munich 1972) fuera más largo: interrupción visual; patiocorto; piernas alejadas (no se entenderían como formando parte del cuerpo); o la figura sería larguirucha, excesivamente estilizada, poco *pregnante*...

Beijing 2008: algo de esto (pero no del todo) (y ojo con la vectorización: ni línea natural, ni buena curva)
Recortes y estarcido

«Todo esto debe considerarse en vuestros bocetos y debe estar implícito en vuestra familia seleccionada»

4 Familia de las seis piezas de ajedrez

Originales: las seis piezas en línea; debajo de ésta, las piezas-módulo constructivas. Simulación: las piezas en una página de pasatiempos (periódico), a tamaño real.

«Originales»

Hace tiempo que los «originales» ya no son lo que fueron. Antes se hacían a mano, o con reproducciones en papel o película pegadas (con cola de caucho y cintas adhesivas especiales) en papel estucado (couché); los retoques, con témpera blanca y raspan-do con el bisturí. El original se montaba en cartón pluma y protegía con un delantal de papel más o menos translúcido (vegetal, sulfurizado, acetato).

Podéis probar a hacerlo así (las reproducciones pueden ser simples escaneos): es un buen ejercicio para practicar las habilidades de pulcritud en la ejecución y presentación física de los trabajos.

Quien haya elegido como resultado una familia hecha a máquina (ordenador) se saltará la primera parte, puede realizar la segunda (cartón pluma y delantal).

El montaje en cartón pluma y delantal tiene sentido en el contexto de manejo (y manoseo) de originales —por ejemplo, en las presentaciones a clientes o para uso de imprenta tradicional.

En nuestro caso, lo virtual constituye un obstáculo físico, o sea que no vamos a exigir este punto. Por el momento.

Se puede adjuntar la retícula constructiva (por ejemplo, en el delantal mismo: esto favorecería ver la familia con y sin esquema estructural —«cómo está hecho» y «cómo se verá»).

Para poner un poco de orden, se presentará el resultado en dos líneas («imaginarias», no hay que marcarlas). En la superior, las síntesis de las piezas (separadas por distancias iguales, etc.). En la inferior, los módulos empleados para las síntesis (cada módulo aparecerá una sola vez).

Ni las piezas, ni los módulos, deben enmarcarse: son suficientemente autónomos, no necesitarán recursos ajenos para percibirse como unidades (ver pregnancia, etc.)

Escanear las piezas: en modo Blanco y Negro, resolución mínima de 300 ppp, máxima de 1500 ppp. [El modo Blanco y Negro reduce la información y «peso» (bytes) del archivo. En este modo, conviene una resolución proporcionalmente mayor: el estándar de imágenes para imprenta (300 ppp) puede superarse para garantizar su reproducción fiel —sin exagerar: salvo casos excepcionales, es innecesario rebasar los 1500 ppp.]

Ojo con el registro: algunas reproducciones en acetato o similar acusan distorsiones (no siempre reproducen al 100% exacto).

Simulación

Las piezas se presentarán en un damero de ± 5 cm, como los que figuran en la sección de pasatiempos de los periódicos.

Éste es un condicionante complementario que recae en el fundamento de *síntesis*: abstraer formas, evitar detalles, mantener lo esencial... En otras palabras, las síntesis deberían «funcionar» también «en pequeño».

En rigor, este cambio de tamaño obligaría a aplicar ajustes y correcciones ópticas a los originales. Por ahora no será necesario aplicarlos, pero conviene retener las observaciones —ni que sea para afinar en el momento de elegir vuestras propuestas finales.

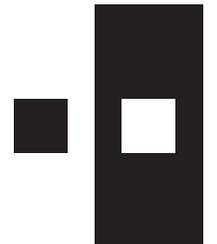
Para la presentación de las dos familias (blanca y negra) en el damero, habrá suficiente con hacer una simple inversión de negro a blanco (o al revés).

Correcciones ópticas.

En principio, todo original se realiza para ser reproducido a un tamaño (o rango de tamaños) específico. Una indicación general reza que un original exige ajustes cuando debe reproducirse a menos de un tercio de su tamaño —que, para tal reproducción, hay que elaborar otro original.

De modo semejante, cabría aplicar correcciones a las versiones «en negativo»: los trazos negros sobre fondo blanco no se perciben igual que los trazos blancos sobre fondo negro... por ejemplo, y como han probado la retahíla de experimentos de psicólogos de la forma (*Gestaltpsychologie*). En la práctica, los ajustes y correcciones ópticas incluirían «abrir blancos», engrosar trazos, eliminar detalles... para evitar «empastes» y mantener la impresión del original.

Para comprobar lo anterior, sólo hay que mirar un cartel reproducido en un folleto: la mayor parte de logotipos que figuran al pie «no se ven».



Presentación de la actividad
Dossier DIN A4 (PDF, de ±
16 páginas) que contenga,
seleccionado y ordenado, el
material de los apartados
anteriores. En él se definirán,
describirán y argumentarán
las propuestas, con una
breve relación del proceso
seguido (± 2000 caracteres
en total).

Plantado o apaisado

Distribución de páginas: hacer un «plano» (lanzado)

Selección

Orden

«Memoria»

Definir, describir, argumentar

Qué es

Cómo es o está hecho

Por qué se ha hecho así (y no de otro modo)

No explicitar «Qué es...»

Posible reorganización:

cf relación del proceso: para argumentar resultado

Integrar en documento, no mazacote al final

Forma impersonal (sin ser Julio César)

Evitar: «Yo», «Me gusta»...

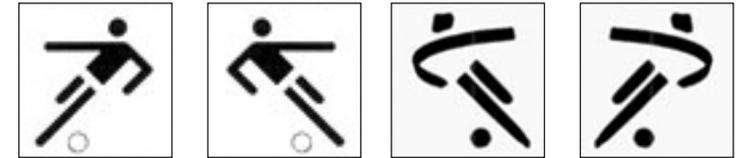
Hay un sinnúmero de recursos para la redacción.

Cassany, D. *La cuina de l'escriptura*. Barcelona: Empúries, 1996.

Cajón de sastre
 Observar las formas con educación



La retícula, elaboración particular de esqueleto, *estructura*.
 Nótese el uso de la retícula.
 el futbolista tiene las piernas delgadas (las diagonales se perciben más delgadas que las horizontales).
 el torso del futbolista no ocupa módulos enteros; la distancia entre muslos no es la de un muslo-pierna; la del pantaloncillo, sí (por objetivo y perenne que se quisiera, se nota el paso del tiempo: no usaban los calzones de hoy en día).

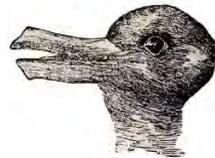


imaginemos el brazo izquierdo (aquí, derecho) del futbolista de Aicher sin doblar (sin marcar codo): o «caería», o parecería una simple flecha, o ambas cosas. Si la pelota (que es «blanca», porque, si no, parecería que el futbolista tiene otra cabeza en los pies o está chutando un decapitado, como Pepe; y es de mayor diámetro que el círculo de la «cabeza» para compensar) estuviera más lejos de la «pierna»... centrado o desequilibrio...

Los ajustes acostumbran a hacerse con una orientación en mente
 A pesar de las dudas y dificultades que podamos tener por distinguir entre derecha e izquierda (también en política), «hay algo» que «nos dice» lo correcto o equivocado: el futbolista de la izquierda (RFA) mantiene el equilibrio girando hacia oriente; el futbolista de la derecha (RDA) ya no existe, va a caer contra el muro. «recolzar»; el otro pide ayuda

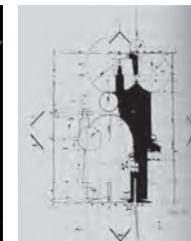
«Veo, veo...»

¿Dónde está el caballo?
 Derecha e izquierda: occidente y oriente
 y los 5 puntitos del pentatlón... (heredados, pero rotados...)



Aicher no se inventó la retícula (ni, para el caso, ningún suizo)

Aperitivo (como St Raphael) para la segunda parte de la signatura.



Elementos del Diseño I: Morfología y Tectónica

Actividad 02. Síntesis gráfica

«algún ejemplo visual más aproximado a lo requerido»

Me pedís referentes gráficos que «estén bien». Creo que la respuesta está en la lectura atenta del enunciado y de las notas que redacté como guía. Y creo que las soluciones deben ser personales, razón por la que, en estos momentos, continúo resistiéndome a ofrecer ejemplos de la actividad concreta que, aunque se diga que no, establecerían fórmulas («esto es lo que está bien», «el profesor quiere esto»): el proceso debería ser particular de cada alumno.

Pero bueno, intentemos. Transcribo, al lado y en rojo, respuesta a alumno que mandó su propuesta bocetada vía foro para corrección y debate.



«algún ejemplo visual más aproximado a lo requerido»

Unos referentes conocidos: los pictogramas olímpicos de Munich 72 y de Barcelona 92. Ambos síntesis en distinta formalización (geométrica y gestual) y grado (el de la derecha parece más sintético).

Tomemos el futbolista de la derecha, por ejemplo. «Figura» compuesta por cinco módulos.

Efectivamente, esto se acerca más a lo pedido/enunciado, pero cabrían otras consideraciones:

1. El número de módulos: 3-6 EN TOTAL (o sea, que con 3-6 módulos puedas hacer TODAS las piezas). Esto implica reconsiderar algunos módulos (¿puedo utilizar el “módulo-almena” de la torre para hacer la cruz del rey? ¿puedo unificar los cuerpos de áfil-dama-rey? ¿deben aparecer estos cuerpos? ¿es necesaria la línea-rectángulo de base (1 módulo más, 1 módulo menos)? ... por ejemplo): simplificará el conjunto y dará más unidad a las piezas como FAMILIA.

2. Son “demasiado piezas”, no tienen aún en cuenta su presentación como síntesis gráficas en, pongamos, la sección de pasatiempos de un periódico. Intenta imaginar cómo resultarían impresas allí: no se verían. Por este motivo pedía la documentación y análisis de síntesis gráficas existentes: la “pieza-rey” deviene “corona”, etc. En otras palabras, deberían “funcionar” en el espacio de un cuadrado (casilla del damero): replantear proporciones.

3. Procura valorar los módulos como tales, no tengas reparo en “marcarlos” mediante separaciones de blanco (recuerda los pictogramas olímpicos del pdf). En la línea superior de tu hoja (síntesis finales), los módulos quedan “escondidos”, resultan simples “trozos” para hacer un dibujo; en la inferior, los módulos sí reciben protagonismo, aunque mantengan su condición de elementos constructivos (ya puestos: ojo, con que los módulos aparezcan una única vez ya hay suficiente, no es necesario hacer el “despiece” de todas las síntesis; y ojo, deberías ver que la articulación de módulos es, en su conjunto, de simple adición por capas horizontales, te limitas en exceso al trabajar linealmente, no en superficie... a excepción del caballo). ¿Tal vez entre la formalización de ambas líneas habría una solución intermedia?

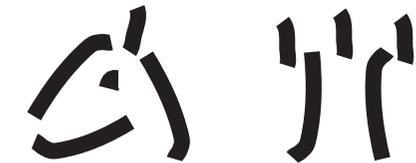
Espero haberme explicado. Creo que la dinámica pregunta-respuesta es esencial para avanzar, o sea que te agradezco tus envíos y espero sirvan de guía para otros alumnos.

Saludos,
Oriol Moret

Si a él le sirvieron las indicaciones, tal vez sean útiles para el resto. Vaya, espero. Y que nadie se lo tome a mal.



■ ■ ■



El monigote olímpico podría ser una pieza de ajedrez cualquiera. Y se podría simplificar más todavía (a costa de ser y parecer más tosco, pero por ahora basta: se puede afinar más adelante): de los cinco módulos originales pasamos a tres (dos de ellos están rotados).

Combinando los mismos tres módulos, obtenemos otros monigotes, al lado del futbolista ahora menos grácil: señor andando de prisa; señor haciendo equilibrios (funambulista o bailarín); señor deprimido corriendo a toda velocidad (sin brazos).

Por ejemplo.



Pero con estos mismos tres módulos podemos obtener figuras que ya no parecen aquellos monigotes: una especie de caballo, una especie de torre... Algo feos y que convendría retocar, sí —pero deberían dar idea del asunto.

(No debería insistirse en que no os limitaréis a copiar esta propuesta: es trabajo vuestro mejorar lo presente y desarrollar alternativas personales.)

Lo anterior es una posibilidad entre muchísimas otras, sólo jugando con líneas más o menos gestuales. Otras técnicas y procedimientos «darán» otros resultados.



Más que las respuestas de la página anterior, conviene hacerse preguntas acerca de lo que se tiene entre manos. Para ello, es necesario no perder las referencias: tenedlas siempre presentes, como en esta columna.

Punto de partida 1: las piezas

Son las que son, no las podemos modificar. Pero sabemos, tras analizarlas desde varias perspectivas, que hay elementos que podemos potenciar, diluir, adaptar...



Punto de partida 2: las síntesis gráficas habituales

¿Son síntesis? Sí. ¿Se identifican las piezas? Sí. ¿Se reconocen (a cualquier tamaño)? Sí (aunque en pequeño algunas líneas se empastarán). ¿Son atractivas? Discutible. ¿Están formadas por módulos combinables? No. ¿Dan sensación de familia? Muy ligeramente (por el tipo de trazo).

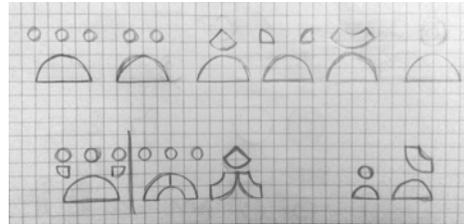
¿Se pueden adaptar y mejorar bajo criterios modulares? Sí.

...Y no olvidéis el damero en la página de pasatiempos: introduce un condicionante adicional que debéis contemplar.



Proceso: preguntas

Unas pocas preguntas y consideraciones ante los bocetos. Empiezo el juego, vosotros deberíais terminarlo: para cada serie de bocetos podríais formular pros y contras (en columnas, en la cabeza, donde sea) que orienten vuestra elección y decisión.



Sí,

Composición modular aceptable: cuatro módulos para formar las seis piezas.

Área de ocupación cuadrada: se percibirán correctamente en un damero de dimensiones reducidas.

pero...

Articulación modular mínima: la familiaridad recae especialmente en el semicírculo («cuerpo»); confusión en módulos como rasgos distintivos (por ejemplo, la pieza de la izquierda: ¿Torre o Rey?)

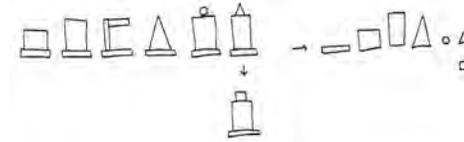
Atractivo visual elemental: formas geométricas simples.

Exceso de abstracción: no se reconocen las piezas.

«Área de ocupación cuadrada: se percibirán correctamente en un damero de dimensiones reducidas»: pero menos correctamente si se resuelven en perfil que a modo de mancha.



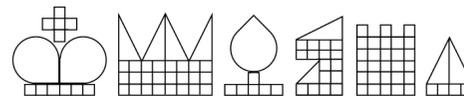
«Demasiado piezas»
Módulos elementales
Poco interés
Difícil identificación y reconocimiento
¿Percepción en el damero?
...



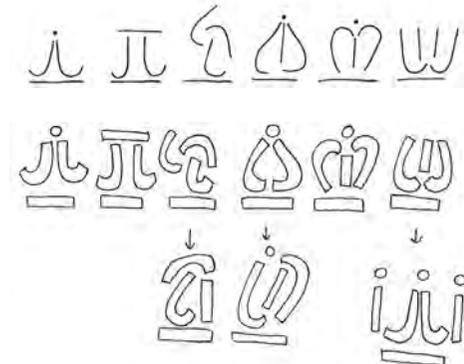
(ver anterior)
Exceso de módulos
Resultado pobre
...



Exceso de abstracción
Difícil identificación
Planteamiento modular elemental: juego impropio de módulos (línea para formar otra línea, como una línea punteada)
...



Juego modular irregular: el cuadradito para generar áreas indica una comprensión pobre del módulo.
(¿Peón triangular? ¿Dama enorme?)
...



Intentos de combinación abstracción-información
(¿Torre sin almenas? ¿Caballo o pájaro?)
...

Elementos del Diseño I: Morfología y Tectónica

Actividad 02. Síntesis gráfica

«más ejemplos, casi fórmulas resueltas»

Insisto, último intento de claridad.

Para las correcciones, limitaros a la familia de síntesis gráfica, no toquéis nada ya de documentación ni análisis.



Se piden unas figuras parecidas a éstas,



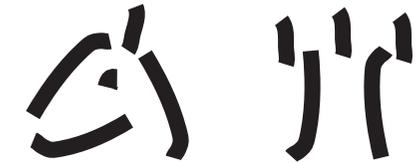
que «se vean bien» en casillas así de pequeñas,



pero formadas por 3-6 elementos (módulos) en total.
¿Qué es un módulo?

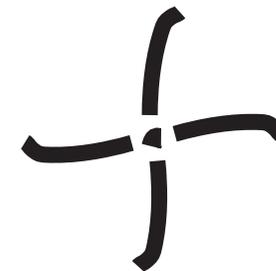
Cualquier elemento que, repetido y por combinación, sin deformar ni modificar, origine algún otro elemento. Aquí, los tres trazos de arriba se pueden entender como módulos...

[Recordad que estos módulos salieron la semana pasada, a partir de los pictogramas olímpicos.]



...porque con ellos podemos formar figuras como éstas: un caballo, una torre... Faltan las otras, a ver si se pueden formar con ellos —o hay que añadir otros módulos, o retocar los existentes...

[Recordemos que éstos son sólo unos módulos de entre los muchos posibles.]



No sólo esto.

Con estos módulos podremos formar motivos, según otra estructura de planteamiento decorativo.

Aquí, dos de los módulos anteriores forman un motivo que, repetido, puede generar cenefas, baldosas, etc.

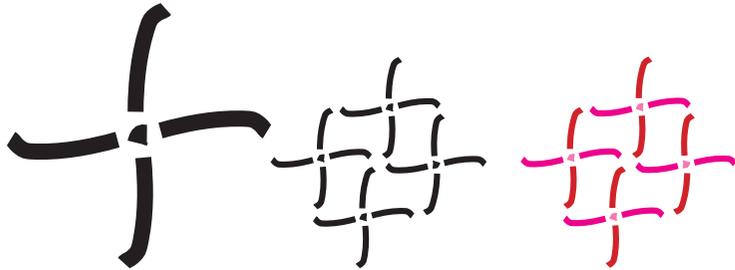
[Ver pdf de la presentación para ejemplos de articulación lineal y de superficie.]

Elementos del Diseño I: Morfología y Tectónica

Actividad 04. Composición: variaciones

Orientaciones complementarias

(viene de la página-actividad anterior.)



No sólo esto.

Con estos módulos podremos formar motivos, según otra estructura de planteamiento decorativo.

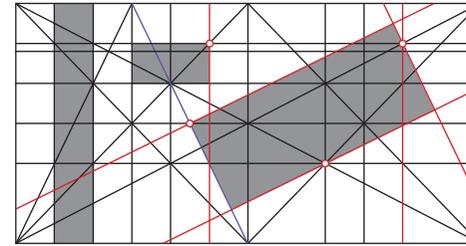
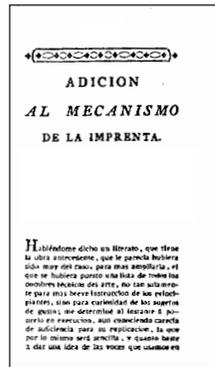
Aquí, dos de los módulos anteriores forman un motivo que, repetido, puede generar cenefas, baldosas, etc.

[Ver pdf de la presentación para ejemplos y referencias documentales de articulación lineal y de superficie.]

A esta nueva imagen decorativa se le debe dar un tratamiento cromático.

E integrarla en un plano gráfico, junto a un título («Diseño») y un texto (el propio de la actividad 01).

[El ejemplo de la derecha es de una página de libro: un uso «clásico» de los tres elementos.]



Esquemas compositivos

Cada composición debe realizarse según un esquema compositivo. Podéis hacer tres esquemas o uno solo (el mismo esquema puede originar las tres composiciones). En cualquier caso, **hay que** adjuntar los esquemas compositivos en el trabajo.

Los esquemas deben ser completos: debe haber todas las líneas necesarias para definir las posiciones de los elementos, delimitar sus perfiles o perímetros. (Adjunto arriba uno de los esquemas de la presentación que dejé para completar: las líneas que faltaban están en rojo, y se originan a partir de las intersecciones marcadas con puntos. Nótese que la inclinación del área derecha es perpendicular a la línea marcada en violeta, y no paralela a la diagonal del formato.)

Composiciones finales

Deben ser tres, suficientemente distintas entre sí.