

**Área Lenguaje**

Año 2017. - Actualización de Contenidos y modificaciones.

ASIGNATURA: **FUNDAMENTOS VISUALES 1 ° AÑO**

CURSO: 1° Año **ESB**

Prof. Gonzalez, Valeria 1° año A

Prof. Prof. Silvia Acosta- Prof. María Laura Mariani 1° año B

Prof. Alejandra Bedouret 1° año C

<b>PROYECTO AÑO 2017</b>
--------------------------

**1. FUNDAMENTOS**

Un productor es una persona que resuelve problemas. Para esto debe explorar las soluciones Visuales posibles y éstas son consecuencia de las diferentes relaciones de los *agentes* de la percepción. Estos agentes, más los *principios* que hacen a la organización de la imagen es lo que conforma el *lenguaje que debe dominarse* para enfrentar los problemas de la producción. En el comienzo de este proyecto del lenguaje visual la *exploración* tiene un papel preponderante. Los tres grandes ítems perceptivos: la *forma*, el *color* y la *textura*, se abordan de una manera hasta ahora poco usual. Aunque se consideran los *conceptos* y *ordenamientos* visuales tradicionales, se comienza experimentando con estudios de *percepción*, elaborando un *vocabulario personal* de lo formal y lo tonal, desarrollando sensibilidad visual y ejercitando la capacidad de solucionar los problemas visuales. El solo proceso de seleccionar, colocar, ajustar, hacer cambios, realizar una búsqueda y descubrimiento independiente, crea los mecanismos para un aprendizaje real y la aplicación con sentido de los principios visuales. Los productos visuales son objetos en los que intervienen ciertos mecanismos (por ejemplo la manipulación), como vehículo de captación de las variantes conceptuales de forma, color y textura. Se trata de proporcionar una base de percepción de los supersignos para utilizarla en crear soluciones propias a los problemas planteados.

**2. OBJETIVOS**

- Desarrollar la capacidad perceptiva para explorar el entorno circundante como insumos para la formación de los conceptos del código visual.
- Comprender conceptos específicos del código visual y adquirir la capacidad de articularlos.
- Resolver problemáticas del lenguaje visual construyendo soluciones personales para demostrar validez de suposiciones.

- Fundamentar demostraciones visuales personales mediante la reflexión crítica oral y escrita.
- Valorar las demostraciones visuales de la producción ajena.
- Transferir los conocimientos construidos para resolver otras problemáticas visuales
- Valorar las demostraciones visuales de la producción ajena
- Apreciar la diversidad de soluciones personales construidas frente a un mismo problema visual a validar.
- Transferir los conocimientos construidos para resolver otras problemáticas visuales.

### 3. CONTENIDOS

*Conceptos - procedimientos - actitudes*

#### FORMA

- **Marca mínima**  
Ideación de definiciones personales de punto.  
Exploración de las relaciones campo-punto y demostración de los límites perceptivos. Búsqueda de soluciones personales.
- **Marca mínima y aglomeración.**  
Modificación del aspecto perceptivo del punto transformando la autonomía en lectura de conjunto. Construcción demostrativa.  
Apreciación de los cambios perceptivos del punto.
- **Línea.**  
Formulación de definiciones a partir del punto o de la aglomeración.  
Construcción demostrativa. Disposición para descubrir la línea a partir de las relaciones puntuales o el movimiento del punto.
- **Tipos lineales según trayectoria y dirección.** Clasificación personal según método de descripción verbal. Análisis comparativo. Demostración de cambio en el trayecto lineal. Disposición para descubrir tipos lineales.
- **Tipos formales** Planos y volumétricos. Clasificación personal según método de descripción verbal. Análisis comparativo. Construcción demostrativa. Disposición para descubrir tipos formales.
- **Ilusiones ópticas.** Investigación experimental sobre inversiones en la percepción de lo formal. Construcción demostrativa. Búsqueda de soluciones visuales a problemas de percepción contradictoria.

## COLOR

- **El color verbal.** Realización de mezclas siguiendo el método de descripción verbal. Sensibilización ante diferentes interpretaciones cromáticas.
- **Un color parece dos. Relatividad del tono.** Dimensiones del color: valor tonal, pureza e impureza, temperatura cálida y fría... Exploración y selección de colores que transformen visualmente el valor, la saturación y la temperatura del color. Reflexión valorativa ante la modificación aparente del color.

## TEXTURA

- **Percepción táctil.** Experimentación con sensaciones análogas. Adquirir seguridad en la manipulación de materiales.
- **Texturas opuestas.** Actuación de la luz sobre el soporte y sensibilización de superficie mediante el refuerzo o anulación visual de lo táctil. Superación de conceptos estáticos.
- **Tamaño/ textura.** Investigación de las variantes de tamaño del grano. Demostración de los límites de la textura. Disposición para descubrir efectos perceptivos

## 4. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

El trabajo en el aula se inicia con la fase de análisis de cada *enunciado visual*. Durante esta etapa se deconstruyen los términos del enunciado con la intención de arribar al significado de su formulación. En algunos casos el enunciado es ampliado de forma innovadora, cobrando nuevo sentido para los alumnos. Esta fase es introductoria para la *etapa de construcción* de los *objetos o imágenes demostrativas*, mediante las cuales se validan los conceptos aludidos en la fase inicial. Las comprobaciones se comparten con todo el grupo de alumnos; durante los *plenarios internos de demostración* se exponen las construcciones, sus mecanismos y los conceptos puestos en acción.

El trabajo concluye con una fase de preguntas o planteos, que los alumnos deben resolver aplicando los conocimientos construidos, como una etapa de *afianzamiento e instalación conceptual*.

La metodología anteriormente citada es utilizada, con ciertas variables, para desarrollar todos los contenidos de este proyecto.

### Intercambios de conocimiento

En los plenarios demostrativos internos de cada curso se seleccionan las construcciones que integrarán una *muestra anual didáctica entre cursos del mismo nivel*, cuyo mensaje educativo, interactivo y en muchos casos lúdico se extiende en un amplio cotejo de soluciones a problemas visuales variados.

## 5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

En cada una de las fases de desarrollo del trabajo se realiza una evaluación particular de cada uno de los alumnos, teniendo en cuenta, en la fase inicial el esfuerzo y el interés por avanzar, a partir de sus estructuras de referencia, de sus conocimientos previos y saber vulgar hacia la articulación de conceptos específicos del código visual. Durante la etapa de construcción y demostración, la evaluación se lleva a cabo en base a la realización de una planilla de valoración realizada por el profesor y/o por cada uno de los compañeros del grupo que expone, en donde se consideran los siguientes criterios:

- Nivel conceptual del trabajo
- Grado de eficacia y legibilidad de la construcción.
- Nivel de realización

En la fase final se considera para evaluar el *grado de transferencia* que se produce cuando el alumno debe dar solución a ciertos problemas teóricos, a través del uso de los conocimientos construidos.

### **Acreditación**

Las condiciones de aprobación de la materia consistirán en:

- la entrega de la totalidad de los trabajos prácticos propuestos, en las condiciones preestablecidas.
- la participación de los alumnos en las instancias de reflexión de las producciones áulicas.
- la participación de los alumnos en las instancias de exposición dentro y fuera de la institución

Para la aprobación de la asignatura el alumno deberá obtener una calificación promedio anual de siete (7) puntos ó superior, no pudiendo aplazarse el último término lectivo (nota inferior a 4 puntos), debiendo en este caso cumplimentar un período recuperatorio de contenidos de la asignatura.

Si resultara que el alumno no aprueba la asignatura existe un período recuperatorio anteriormente mencionado durante el mes de diciembre y otro en febrero del siguiente año. En dicha ocasión el alumno debe contar con los trabajos prácticos del año y materiales solicitados para recuperar las propuestas consideradas por el docente a cargo.

## **6. BIBLIOGRAFÍA**

- Munari, Bruno; **Diseño y comunicación visual** , Editorial G. Gilli Barcelona.
- Crespi-Ferrario. *Léxico Técnico de las Artes Plásticas*, Eudeba, Bs. As.
- Arheim, Rudolf . *Arte y percepción visual*. Eudeba. Bs . As.
- De Bértola, Elena. *Arte Cinético*. Ediciones Nueva Visión. Bs As.
- Hesselgreen, Sven. *El lenguaje de la arquitectura*. Eudeba, Bs.As.

### **Recursos y materiales**

Los recursos materiales tienen en cuenta la utilización de la percepción en el aula y en espacios externos a la misma.

- Imágenes digitalizadas fijas y en movimiento con soportes TV y reproductor de DVD.
- Uso de reproducciones de obras fotocopiadas y en libros.
- Uso de esquemas gráficos convencionales
- Escenificaciones con personas y objetos.
- Lenguaje hablado y escrito
- Pizarrón
- Uso de textos: Léxico técnico y diccionario enciclopédico.
- Apuntes y guías
- Materiales, técnicas y herramientas adecuadas a los requerimientos constructivos.

