

CLASE 18/06 AL 25/06

## Entrega del proyecto\* (25/06)

Para la clase que viene deberás generar un **sistema** compuesto por un **mínimo de 20 piezas** + el **mapa de lectura** donde deberá verificarse tu partido gráfico en base al universo semántico/conceptual que elegiste.

A través de la combinación de variables y el uso de todos los recursos que hemos visto, reflejarás la **identidad gráfica** de la familia que te ha sido asignada.

Además, deberás enfocarte en cómo y con qué **signos analfabéticos** y **variables tipográficas** llevarás adelante la codificación entre los distintos elementos de la pieza. (Sin codificación no hay diccionario).

**Codificar** es dar un mapa claro y preciso de lectura. Permite al lector confiar en los caminos del texto, pudiendo prever los accidentes gramaticales de los que se pretende dar cuenta. Un diccionario sin codificación lleva de incertidumbre a la angustia al lector, resultándole imposible predecir y determinar qué tipo de información se le está brindando.

El programa de piezas constituye una **instalación de mesa**. La idea de instalación implica que tu programa prevea una determinada organización de las piezas que las constituyen, en función del itinerario general de lectura que propongas. Es importante que sepas que estos textos permiten ser atravesados desde cualquier lugar (**de manera fragmentaria**), no se trata de un recorrido de la A a la Z. Para esto deberás pensar qué piezas estarán más próximas y cuáles más distantes proyectando la **mirada lejana** (de todo el proyecto) y la **cercana** (de cada pieza en particular). Ambas instancias deberán estar contempladas en tu proyecto.

En el conjunto de piezas deberás considerar las 3 zonas vistas en clase:

- **Identidad gráfica:** generarás tu propio lenguaje gráfico a través de la combinatoria de variables, de las operaciones sobre los signos, de una manera de construir, de fusionar signos.

Es el primer paso para poder seguir con las otras zonas, es importante que seas consciente que la identidad no pasa por encontrar un solo recurso y aplicarlo en las distintas piezas, sino en buscar la cualidades de la familia con la que estás trabajando. Si trabajas por ejemplo con cortes de signos, deberás ver de qué manera son estos cortes, sobre qué variables, si el corte luego se fusiona con otro signo, etc.

- **Puesta en campo:** trabajarás sobre la puesta en escena de los elementos, generando piezas más profundas, piezas más vacías, macros, tensiones, contrastes.

- **Sistema:** deberás ver hasta donde se pueden marcar diferencias entre piezas sin perder la pertenencia al programa, cómo utilizas el color para codificar información, cuáles son las constantes y variables del sistema, cómo se relacionan las piezas, etc.

./ **Formatos:** mínimo 9 cm / máximo 27 cm\*.

./ **Formatos mapa:** A3.

./ **Papeles:** al igual que en caligrafía, es fundamental que elijas los papeles sobre los cuáles vas a trabajar.

./ **Colores:** soporte + 2 tintas

\*Los formatos deberán estar modulados de la siguiente forma: 9x9 cm, 9x18 cm, 18x18 cm, 18x27 cm, 9x27 cm, 27x27 cm.

## \*Y como se seguimos trabajando con diccionarios...

proyecto, ta.  
(Del lat. *proiectus*).

1. adj. *Geom.* Representado en perspectiva.
2. m. Planta y disposición que se forma para la realización de un tratado, o para la ejecución de algo de importancia.
3. m. Diseño o pensamiento de ejecutar algo.
4. m. Conjunto de escritos, cálculos y dibujos que se hacen para dar idea de cómo ha de ser y lo que ha de costar una obra de arquitectura o de ingeniería.
5. m. Primer esquema o plan de cualquier trabajo que se hace a veces como prueba antes de darle la forma definitiva.

Esto quiere decir que tu mapa deberá contemplar las 28 piezas que formarán el programa, proyectando el contenido semántico que vas a volcar en las piezas restantes, se trata de pensar cuáles de las palabras estarán vinculadas entre sí, cuáles no, cuáles serán las palabras claves y sus derivaciones o palabras de una jerarquía menor, etc.

Como verás, por ahora, solo te pedimos 20 piezas (mínimo), pero te aconsejamos que entre más piezas produzcas, más exitosa será tu entrega final.

## PEDIDO SEMANAL

## Materiales

**Kit Tipográfico** (deberás contar con él durante todas las clases de tipografía).

./ Muchas copias (fotocopias, ampliaciones, reducciones) del universo textual que estés trabajando, compuesto en la familia tipográfica que te asignaron tus docentes, en todas las variables, en distintos cuerpos.

./ Papeles, útiles, etc.

**Kit Fichas** (deberás contar con él durante todas las clases de tipografía).

Las fichas que tienes que leer para la próxima clase son las siguientes:

./ Ficha Temática 04. "Signos no alfabéticos y palabras icónicas"

./ Ficha Temática 05. "Sistemas"

./ Ficha Temática 05. "Identidad tipográfica"

## • NOTAS DEL ONANO

Dentro de los parentescos que puedas lograr dentro de tu familia de piezas, no deberían existir hermanitos gemelos ni hermanitos políticos.