

## tp 2/10 exploratorio

### Título // Mi remera

Tiempo de realización > **cuatro clases**

Modalidad > **individual**

#### Objetivos >

- Establecer una primera aproximación a los recursos comunicacionales con que opera el diseñador.
- Indagar en las posibilidades expresivas de la tipografía como imagen / el color/ la diagramación como vehículo de atributos / conceptos que configuren identidad.
- Favorecer el intercambio y la construcción de relaciones personales en el grupo.

#### Desarrollo del práctico >

El presente TP consiste en el diseño de UNA REMERA que represente tu identidad.

#### Parte A

##### Ejercicio conceptual (En clase)

A1. Elegí según tus preferencias personales:

- un juguete / juego de la infancia
- una prenda
- un cuadro
- un libro
- un músico o una banda
- una canción
- una película
- un lugar
- un objeto
- un personaje histórico
- un personaje actual
- una golosina
- ... y hacé un listado

A2. Vinculá esas elecciones con: historias familiares, gustos personales (musicales, aficiones, etc.) moda, o cualquier otra relación que dé cuenta de esas elecciones.

A3. Tu imagen habla de vos.  
¿Qué creés que comunica tu imagen acerca de lo que sos?  
¿Te identificás con esa imagen?

A5. Sintetizá la descripción inicial (A1) en un listado lo más acotado y representativo posible: tres cualidades que te caracterizan.

A5. Vinculá tus apreciaciones acerca de tu imagen, con la/las foto/s del TP1. ¿te sentiste identificado con la/las foto/s? ¿por qué?

#### Parte B

B1. Realizar un «pasaje» de *atributos* que te representan, a *recursos gráficos* (hallar una correspondencia).

- tipografía
- color / textura
- diagramación

...estos elementos gráficos serán los materiales con los cuales diseñarás TU remera.

#### Notas >

No pueden usarse imágenes.

Pueden utilizarse tramas y texturas.

El texto a escribir: puede ser tu nombre, apodo, iniciales, o una palabra elegida libremente, o una frase, o un verso, o la letra de una canción, por ejemplo.

Cantidad de tintas: libre.

Es muy importante el uso del campo gráfico como una totalidad (esto es: la remera completa como soporte), lo que no significa que TODA deba estar impresa sino que el diseño considere *la totalidad de ese campo en volumen* (en uso).

#### Presentación >

Maqueta 1/1.

Puede reproducirse por impresión laser, pintura a mano, serigrafía, vinilo aplicado u otros.

El rótulo identificador debe estar pegado en el sobre contenedor.

#### Lecturas >

CHAVES, Norberto (2005) «Sociedad, cliente y profesional». En: *El diseño invisible*. Paidós, Buenos Aires. pp. 61-72 -cap 3-. **F**

SEXE, Néstor (2001) «Las funciones del lenguaje», «La enunciación», «Retórica y diseño». En: *Diseño.com*. Paidós, Buenos Aires, caps. 6, 7 y 9. **F**

Fotocopiá este TP, o bajalo del sitio del taller:

[www.tallerfilpe.com.ar](http://www.tallerfilpe.com.ar)