

ASIGNATURA: DIBUJO DE REPRESENTACIÓN I

ESTUDIOS: Graduado Superior en Diseño (1er ciclo)

CÓDIGO: DR

TIPO: T CURSO: 1º (Todas las especialidades) SEMESTRE: Anual

CRÉDITOS (horas/semana): 9 créditos (3 horas/semanales)

CRÉDITOS ECTS: 7,5

PROFESOR: Maja Cecuk y Alfredo Berdié

IDIOMA: castellano - catalán

PREREQUISITOS: Ninguno

CONOCIMIENTOS PREVIOS: Ninguno

ASIGNATURAS QUE SE HAN DE CURSAR SIMULTANEAMENTE: Ninguna

DESCRIPCIÓN ASIGNATURA:

La asignatura se plantea y estructura, como un “curso de introducción al Dibujo”, que sienta las bases de esta disciplina en dos direcciones; por un lado, capacitando para asumir las posteriores proyecciones funcionales que como técnica específica tiene, ya para el “proceso proyectual” ora para la “comunicación del Proyecto” y por otro, contribuyendo a desarrollar, la necesaria formación visual y formal que son consustanciales a esta profesión.

OBJETIVOS ASIGNATURA:

1. Estimular y educar en el alumno aquellas capacidades que le permitan la percepción y observación del entorno, utilizando el dibujo como medio, a partir del cual, aprehender los aspectos formales presentes en la realidad objetual que nos rodea. Saber controlar los problemas de medida, proporción, escala, estructura y construcción.
2. Aprender a analizar y resolver problemas de representación de formas y espacios a través de las convenciones y tradiciones del dibujo. Dominio medio de la realización de croquis y perspectivas a mano alzada mediante aplicaciones intuitivas de los sistemas racionalizados de representación.
3. Ejercitar en el uso de los materiales, instrumentos y técnicas propias del dibujo. Aprender su selección en función de criterios expresivos y funcionales.
4. Estimular la creatividad y la expresión individual que permitan que el alumno manifieste sus gustos y desarrolle sus capacidades apreciativas.
5. Modelados y sensibilización superficial
Luz y valoración. Esquema básico de los elementos implicados en el fenómeno de las sombras: foco, rayo de luz, cuerpo, sombra. Aspectos técnicos de la mancha/valor: Escala de grises. Cintas de valores. Método de valoración: esquema zonal, escala básica simplificada, escala desarrollada. Superficies poliédricas. Superficies curvas. Valoración de objetos.
6. Representación: figuración vs abstracción
Representación interpretación y abstracción: efecto “ventana”, efecto “muro”. Codificación analógica y digital. Relación expresión/contenido en una abstracción. Endopatía, empatía y sinestesia. Logogen: modelo de interacción de información sensorio-cognitiva.

7. Organización de los elementos plásticos sobre el soporte

Variables visuales en un soporte bidimensional: figura, tamaño, valor, color, orientación, grano.

Instauración del punto de vista en el espacio icónico: encuadre. Figura, fondo, formato. Composición en el espacio plástico. Narración gráfica.

CONTENIDOS:

1. Competencia visual y habilidad psicomotriz

1.1. Centros de articulación del movimiento gráfico: cuerpo, brazo, muñeca, dedos. Recursos básicos de trazado: garabatos de trazo continuo: ondas, muelles, espirales; garabatos de trazo discontinuo: simetrías, ritmos. Rectas. Dimensión, dirección y sentido: "control doble" (punto de partida/punto de llegada). Presión, sección, velocidad. Dimensión, proporción y dirección. Paralelismo, perpendicularidad. División de un segmento en parte iguales (Tales). Trazado de bisectrices. Ángulos: control de ángulos a 30° y 60.

1.2. Control en la construcción/deconstrucción de figuras geométricas elementales: cuadrado, circunferencia, elipse; proporcionalidad, modulación.

1.3. Memoria visual: Ver, mirar y observar. Interés, atención, concentración y tiempo. Proyección y contraproyección de la imagen del referente/dibujo.

1.4. Escritura y dibujo: relación entre el lenguaje y la psicomotricidad manual. Representación verbal y dibujo.

2. Técnicas materiales y utillajes

2.1. Elementos materiales, acciones y huella gráfica. Formas básicas de producir la impresión: adhesión, infiltración, rotura. La técnica como lenguaje específico. Puntas de metal. Piedra negra. Carboncillo. Sanguinas. Lápiz de grafito.

2.2. Técnicas, soportes. Pureza de la técnica. Factibilidad técnica. Técnicas secas y húmedas. Ficha de una técnica: datos de identificación y presentación; estado y composición física: pigmentos, aglutinantes y diluyentes; cromatismo; cohesión-saturación, adhesión; capacidad de secado; solidez a la luz o a factores ambientales; capacidad cubriente; ductibilidad. Fabricantes y marcas. Instrumentos, útiles y mecanismos.

Tipos de soporte. Ficha técnica de un soporte: datos de identificación y presentación; composición física; gramaje; cohesión superficial; capacidad de absorción; solidez a la luz; tratamiento antiparasitario; tratamiento para preservar el PH; aspecto superficial: textura, tipo de grano, reflexión de la luz, estampados superficiales; caras del papel; filigranas, barbas, etc. Fabricantes y marcas.

2.3. Mantenimiento y protección del dibujo.

3. Métodos de aprehensión de la figura

3.1. Proceso del dibujo: estudios, notas gráficas, bocetos, esbozos, estudios, obra terminada.

Representaciones: discursivas y no discursivas en el proyecto: dibujo y narración del proyectual.

3.2. Relaciones basadas en geometría plana. Sistema diédrico y sus vistas. Principio básico fundamental: de la totalidad a las partes. Estudio de proporciones de un referente. Módulo de medición: adición y substracción. Centraje del dibujo. Técnica para la toma de medidas mediante lápiz. Elección del módulo de medida. Líneas de nivel y líneas de plomada. Procedimiento para la evaluación de ángulos y esquinas.

3.3. Axonométricas oblicuas y ortogonales. Método de la caja de cristal. El problema del trazado de curvas: haces proyectivos, diagonales y tangencias. Acordamientos laterales de vértices y aristas.

3.4. Encaje de cuerpos tridimensionales mediante proyecciones paralelas apoyándonos en figuras elementales: cubos, prismas, cilindros, conos y esferas. Ampliaciones del módulo cúbico.

3.5. Encaje de cuerpos tridimensionales mediante proyecciones convergentes. Dirección punto de vista /referente: central, ligeramente oblicuada, oblicua. Altura horizonte visual: normal, picado y contrapicado. Determinación de los puntos de fuga. Puntos de fuga fuera del soporte. Control de relaciones en el escorzo de la planta. El problema de los planos situados cerca del plano de horizonte.

3.6. Captura del contorno de la imagen del objeto: contornos puros y contornos modificados. Estudio de la contrafigura. Estudio de la figura invertida. Contrafigura e inversión. Visor y contrafigura. Marco reticulado: encuadre, captura, traslado, ampliación de escala.

3.7. Técnicas de encaje de la figura humana: análisis y captura de datos, caja global, caja ajustada, embocado de piezas, dibujo del contorno. Representaciones canónicas del cuerpo humano: canon de ocho cabezas. Apuntes del natural: análisis interno mediante maniquí gráfico como patrón exploratoria de la postura corporal, análisis externo mediante el embocado de piezas corporales. Memorización de posturas y apunte.

METODOLOGÍA:

La asimilación por experiencia activa mediante espacios prácticos y la penetración comprensiva que se deriva del contexto que se suministra previamente a cada una de ellas, constituye el método básico de aprendizaje que propone la asignatura.

Material de apoyo.

Se suministrarán dossiers específicos y fotocopias puntuales sobre aquellos contenidos que por su interés son de lectura obligada para el seguimiento del curso; en el apartado de bibliografía del presente programa, se destacan aquellos textos que el alumno deberá tener en cuenta como libros de apoyo inmediato.

Partes del curso.

La primera parte, se centra en el reciclaje de los conocimientos adquiridos sobre esta disciplina por el alumno con anterioridad a su acceso a este curso. Como punto de contacto familiar para el alumno y por sus virtudes en cuanto a la disciplina gráfica y de observación que comportan, se eligen los sistemas racionalizados de representación: diédrico, axonométrico, cónico aplicados a la captura de objetos siempre a mano alzada.

La ventaja de la utilización de esta fase de "*dibujo conceptual*" o "*de conocimiento*", es que los problemas gráficos son objetivables y comprensibles para el nivel del alumno; el dibujo en este caso, no depende de una cualidad innata del alumno, sino de la competencia en el código. Esta circunstancia equilibra la situación de partida y homogeneiza el nivel de conocimientos para abordar la segunda etapa.

La segunda parte, amplía el campo referencial (hasta ese momento, limitado a objetos y espacios arquitectónicos); por un lado, añadiendo los variados motivos referenciales que podemos encontrar en otras representaciones (dibujos, fotografías, esculturas) y por otro, complementando estas aportaciones con la aparición del referente mítico por antonomasia para el Dibujo: la figura humana.

Obviamente en relación a estos nuevos referentes, deberá cambiar la estrategia gráfica, complementado los conocimientos anteriores, con otras perspectivas distintas citadas con anterioridad bajo el término: "*dibujo perceptivo*". Orientación esta que desde las tramas canónicas empleadas por los artesanos en las tumbas reales del Egipto antiguo, a los "recientes" procedimientos de Betty Edwards, basados en especificidad de los hemisferios cerebrales, pone el énfasis en la captura de la imagen del objeto independientemente del interés que pueda tener como fenómeno físico y espacial.

Con el objetivo de alcanzar un cierto dominio de la "ilusión representacional", una vez conseguidas las herramientas básicas para su construcción, nos plantearemos el problema del modelado superficial, de la valoración de la luz, de la representación de materiales, etc.,...

Para finalizar, en esta segunda parte, introducimos la representación de tipo abstracto abriendo el campo referencial a las ideas y las emociones; dejando constancia de que toda representación supone en cierto grado, abstracción de cualquier realidad ("*aliquid stat pro aliquo*") [la inclusión de esta unidad siempre dependerá de la dinámica alcanzada por el curso o grupo].

En resumen en ambas partes, experimentaremos de forma práctica una variada gama de posibles accesos a la representación y sus posibles referentes con la intención de que a la terminación de este curso, el alumno tenga una panorámica amplia de este fenómeno.

EVALUACIÓN:

A. Exámenes. [A,D,M]

D. Trabajos hechos en casa.

M. Otros (prácticas hechas en clase)

La valoración del alumno se llevará a cabo mediante nota proporcional correspondiente a: prácticas realizadas en clase durante el curso (80% - 8 puntos) y examen ordinario de junio (20% - 2 puntos); en el caso de que el alumno tenga que asistir a la convocatoria extraordinaria de septiembre: la prácticas del curso revisadas, corregidas y encuadernadas tienen un valor del 50% de la nota y el otro 50% corresponderá a la nota de examen.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE RESULTADOS:

1. Receptividad formal y control métrico.

El estudiante deberá demostrar en sus resultados gráficos: rigurosidad en la descripción formal del referente y precisión en la captura de sus proporciones [A,M].

2. Métodos gráficos de aprehensión formal.

El estudiante deberá saber elegir y utilizar adecuadamente el procedimiento gráfico más oportuno para capturar las figuras referenciales 2D o 3D que se propongan en cada caso; se tomará muy en cuenta la corrección conceptual del método gráfico empleado [A,M].

3. Técnica básicas del Dibujo.

El estudiante deberá demostrar habilidad y destreza en la utilización de los instrumentos y técnicas del dibujo; en el resultado se valorará especialmente la fluidez y equilibrio entre la libertad de expresión individual y la correcta presentación del resultado en relación a terceros [A,D,M].

4. Creatividad y expresividad.

El estudiante deberá ser capaz de desarrollar y narrar gráficamente su personal proceso de investigación sobre el problema de la representación abstracta [M].

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Edwards, B. (1988): *Aprender a dibujar un método garantizado*; Editorial Hermann Blume, Barcelona.

Loomis, A. (1959): *El dibujo de la figura en todo su valor*; Librería Hachette, S.A., Buenos Aires.

Maier, M. (1982): *Dibujo de Objetos. Dibujo de modelos y copias de museos. Estudio de la Naturaleza en Procesos elementales de la proyectación y la configuración; Curso básico de Diseño de la Escuela de Artes Aplicadas de Basilea*; Tomo-I, Colección GG Diseño, Editorial Gustavo Gili, S.A., Barcelona.

Porter, T. y Goodman, S. (1990): *Manual de diseño para arquitectos, diseñadores gráficos y artistas*; Ediciones G. Gili, S.A. de C.V., México.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Bontcé, M. (1944): *El dibujo y la pintura de memoria*; Las Ediciones del Arte, Barcelona.

Cirlot, J-E. (1988): *Diccionario de símbolos*; Nueva Colección Labor, Editorial Labor, S.A., Barcelona.

Camp, J. (1982): *Dibujar con los grandes maestros*; Editorial Blume, Madrid.

Ching, F. (1982): *Arquitectura: forma, espacio y orden*; Ediciones G. Gili, S.A., México.

Dondis, D.A. (1988): *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*; Colección GG Diseño, Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

PREPARADO POR: Alfredo Berdié.

FECHA DE LA ÚLTIMA REVISIÓN: Marzo 2005