

AÑO 2024

Dibujo 2

Departamento de Diseño en Comunicación Visual

Profesora titular: FARÍAS, Carolina

Profesora Adjunta: ROZENFELD, Mariela / MORALES, Adriana

FUNDAMENTACIÓN

A lo largo de nuestra extensa experiencia al frente de la Cátedra de Dibujo 1 y 2 en DCV, son dos, fundamentalmente, los recaudos que debemos tomar en relación a lo que les estudiantes “traen” -de formaciones previas, de tipo formal o informal- al aula. No son verdaderamente impedimentos para nuestra labor, pero sin duda no podemos ignorarlos a la hora de planificar nuestras actividades:

a- **El dibujo como una de las “bellas artes”**. Una idea romántica (que no carece de sustentabilidad, ya que realmente el dibujo bien podría ser el origen de toda actividad plástica, de Altamira en adelante) que excluiría a nuestros estudiantes, más interesadas en soluciones concretas que las que puede ofrecer un arte que se remonta a lejanos siglos pasados ¿Qué puede ofrecer el dibujo que un buen hardware y los programas específicos no? ¿Para qué aprender un arte renacentista en pleno siglo XXI?

b- **“No sé nada de dibujo”**. A esta altura, parece redundante aclarar que todos alguna vez hemos dibujado y que lo primero que aprendimos a hacer con un lápiz en la mano es dibujar. Inclusive, desde chicos, no creíamos cuando lo hacíamos, que era algo por aprender, simplemente lo hacíamos de manera natural. En ese momento no teníamos conocimientos de perspectiva, ni de valor de línea, ni de indicadores espaciales; pero de todas maneras encontrábamos la manera de representar lo que queríamos mostrar. Podríamos decir que nunca fuimos visualmente analfabetos.

En la resolución de estas dos “impedimentos” es que la cátedra encuentra su dirección: por un lado, un planteamiento acerca de la naturaleza del dibujo como instrumento de otras áreas; por otro, la idea del “no sé” o el “yo no lo elegí dibujar” como obturante de cualquier planeamiento programático. Porque, desde nuestro lugar, a nosotres no nos basta con que cada estudiante cumpla los requisitos para aprobar mal o bien la materia: queremos que su experiencia, a la larga, sea profesionalmente provechosa.

En este romper preconceptos fijados está el gran desafío de nuestra tarea. Les estudiantes deben construir aprendizaje, pero esto implica la remoción de ciertos conceptos, como los nombrados, que obstaculizan las incorporaciones que se pretenden. *“El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el*

alumno ya sabe. Averígüese eso y enséñele en consecuencia” como dijo Ausubel (1983). Tenemos que valernos de la entera convicción de que nuestros objetivos están en completo acuerdo a la paleta de opciones de la que se valdrá el futuro profesional en DCV cuando se enfrente a los problemas que su profesión demanda.

Para esto, ha sido útil para nosotros **salir de nuestra lógica de dibujantes y ponernos a pensar como diseñadores**. Sostener desde la convicción que, teniendo la posibilidad, un profesional elegiría hacer uso de los medios expresivos que el dibujo ofrece en la planificación de una pieza de diseño. No pensar el dibujo como una de las bellas artes, sino como **un arma destacada en el eficaz desempeño de los que luego serán bien formados diseñadores**.

Así, Dibujo 2 no sólo los formará en el aula, de manera tradicional (con una hoja y un lápiz) en temas como el valor, la línea, el volumen; sino también fuera de ella, a través de la observación de una imagen urbana, al reparar en la imagen de una película, al detenerse a observar la iluminación de un recital. En definitiva, encontrar la manera de incluir en lo cotidiano, en lo que les resulte significativo, una mirada que complete los contenidos de la educación formal.

OBJETIVO GENERAL DIBUJO DCV 1 y 2:

> Comprender el dibujo como un aliado fundamental y primario para afrontar diferentes procesos de producción visual, considerando la observación, la interpretación y la ejercitación como partes de un todo inseparable.

OBJETIVOS ESPECIFICOS DCV 1 Y 2

- > Que aprendan a ver y observar la estructura, partes y relaciones de los objetos.
- > Que incorporen los conceptos básicos de representación
- > Que desarrollen habilidades para el manejo de los medios expresivos.
- > Que profundicen en la práctica de dibujar como medio para operar en la etapa proyectual del diseño.
- > Que logren transferir conocimientos específicos, adquiridos en Dibujo, a las demás asignaturas.
- > Opinar críticamente sobre los productos obtenidos y las estrategias utilizadas.

ASIGNATURA: DIBUJO DCV 2 / CODIGO 724

a)

CARRERA EN QUE SE DICTA: Diseño en Comunicación Visual

AÑO EN QUE SE DICTA: Segundo año

MODALIDAD DE CURSADA: Teórico/práctica - Promoción directa - Anual

HORARIO: Viernes de 14 a 17.30 hs (viernes)

Viernes de 9 a 12.30 hs (turno reducido).

b) OBJETIVOS PARTICULARES DIBUJO DCV 2

Resignificarán las herramientas presentadas durante la cursada de Dibujo I ubicándolas en contexto. Se pondrá en juego lo aprendido respecto de los diferentes sistemas de representación, además de los conocimientos adquiridos en la experimentación con bocetos y variedad de técnicas de representación gráfica y materiales.

- > Que desarrollen habilidades para el manejo de los medios expresivos.
- > Interpretar los elementos como consecuencia de su estructura y saber representarlos gráficamente.
- > Comprender los diferentes datos visuales que constituyen el conjunto de las formas, representándolos según su importancia car e ignorando detalles superfluos.
- > Interpretar una forma desde diversas intenciones comunicativas con técnicas distintas , realizando modificaciones creativas que propicien el arribo de formas nuevas.
- > Utilizar conscientemente los conocimientos adquiridos como instrumentos de control de las producciones propias y como recurso para comprender las ajenas.
- > Que logren transferir conocimientos específicos, adquiridos en dibujo, a las demás asignaturas.
- > Opinar críticamente sobre los productos obtenidos y las estrategias utilizadas.

c) CONTENIDOS

- > **La observación analítica -la representación.** Los elementos puestos en el espacio plástico. Conocer lo que se va a dibujar. La interpretación. Los elementos esenciales. Los cálculos previos. La ubicación adecuada en la hoja.
- > **La escala gráfica.** Tamaño del dibujo-tamaño adecuado de soporte. Relación entre las formas. Relación entre la escala y el grado de detalle del dibujo. Lo que se quiere comunicar.
- > **La proporción.** Posibles combinaciones. La proporción entre las áreas. Poner los objetos en caja. El boceto previo. Los ejes como punto de referencia. La estructura como contextura.
- > **El encuadre.** Diferentes encuadres. El marco de encierro. El marco de la imagen. El formato horizontal. El formato vertical. Condicionamientos en el tema.
- > **La composición.** El punto focal. El equilibrio en la distribución. El horizonte alto.
- > **El espacio.** La relación entre los objetos y su contexto. Los efectos que sugieren profundidad sobre el plano. Indicadores espaciales: La superposición. Los gradientes de tamaño. Los gradientes de luminosidad (contrastes). La ubicación vertical como indicador de profundidad. Las transparencias.
- > **El volumen.** El volumen que consigue la línea. El volumen que consigue el valor.
- > **La línea.** Los trazos. Las líneas esbozadas. Las líneas de movimiento. La línea garabateada. La línea como síntesis. La línea como estructura.
- > **Textura.** Las posibilidades que ofrecen los soportes. Las posibilidades de experiencias con los materiales. El gesto. Variación de texturas. La mancha como generadora de ideas. Los grafismos.

> **El valor.** La relación color-valor. La Escala de valores. El valor local. Las luces y las sombras. El valor según las texturas visuales. La iluminación. La representación de la luz. La luz natural, la luz artificial. Las sombras. Las sombras propias y las sombras proyectadas. Las tonalidades. Diferentes gradaciones tonales. Los entramados como áreas de diversa densidad. Tonalidades lineales y no lineales. Los matices. Los contrastes. Los tonos intermedios.

> **El "proceso de trabajo".** El proceso de producción en la experiencia personal.

METODOLOGÍA DE TRABAJO:

> En todos los casos, se darán instrucciones teóricas por parte del docente tanto al inicio de cada clase como durante el desarrollo de la misma, graficadas en el pizarrón o sobre el soporte individual de cada alumno.

> También es importante aclarar que hay un orden de la tarea didáctica. En lo que respecta a los contenidos y en lo que respecta al modo de llevarlos a la práctica. Donde los primeros contenidos serán basales para los siguientes y así sucesivamente. En un principio se realizarán ejercicios representando variedad de objetos simples, aumentando la complejidad de los mismos de manera gradual.

> Se implementará la observación del trabajo entre los estudiantes como otra forma de adquisición de conocimiento.

> Finalmente se alentará a la elección reflexiva del modo de representación con el que desean trabajar determinados modelos, teniendo en cuenta la realización de un trabajo final individual.

> A lo largo del año se instruirá a los alumnos respecto de las características de los soportes.

> En cada TP se alentará al alumno a experimentar el pasaje del formato papel al formato digital, escaneando sus trabajos, reescalándolos y observando el resultado impreso. Observación analítica de virajes de color, saturación, cambios en la paleta general y retoques compensatorios.

d) CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONDICIONES DE ACREDITACIÓN Y PROMOCIÓN ADOPTADAS

> 80% de asistencia a clase. Hasta 4 faltas alternadas y 3 consecutivas

> Aprueba con 6 puntos

> Entrega de láminas en tiempo y forma para ser visadas.

> Trabajo en clase, participación y compromiso con la cursada, asistencia regular

> Entrega de carpeta completa con al menos el 80 % visado de las láminas.

> **Entrega de 3 TRABAJOS PRÁCTICOS con tema elegido**

MATERIALES

- > Lápiz mina, lápiz grafito, Barras de grafito, lápices sin graduación, carbonillas y lápices conté: blanco, marrón oscuro, sanguina, sepia y negro.
- > Plumas y plumines, tinta, pinceles, acuarelas, tintas solubles.
- > Marcadores, fibras, biomes, rotuladores de doble punta.
- > Cúteres, trincheta, goma de borrar, caucho.
- > Hojas oficio, Conqueror, Romani, Ilustración, Papeles coloreados
- > En caso de contar con ella, computadora

e) REFERENCIAS / BIBLIOGRAFÍA

> Apuntes de apoyo generados por los docentes de la cátedra y publicados

en: www.facebook.com/dibujo.dcv

- > "Concepto y técnica del Dibujo y la composición", Rodrigo Bonome, Compañía Fabril Editora, Bs. As. 1963.
- > "El manual de dibujo: estrategias de su enseñanza en el siglo XX" Bordes, Juan Cabezas Gelabert, Lino Gomez Molina, Juan Jos. Ediciones Cátedra S.A. Madrid.
- > "Las lecciones del dibujo", Ediciones Cátedra. S.A. Madrid
- > "Conceptos básicos de composición y perspectiva", Braunstein, Mercedes. Editorial Parragón Ediciones, Barcelona.
- > "El dibujo, enseñanza aprendizaje", Facundo Mossi, Alberto. Editorial: Universidad Politécnica de Valencia.
- > "Lexico técnico de las artes Plásticas", Eudeba Bs. As. Crespi, Irene ; Ferrario, Jorge
- > "Arte y percepción visual", R Arnheim.
- > "Fundamentos del diseño", Robert Gillam Scout. Editorial Víctor Leru.
- > "Dibujo y proyecto", Francis Ching, Juroszek, Steven P. Gustavo Pili, México
- > "La historia del arte", Ernst Gombrich. Editorial Sudamericana.
- > "El mundo de la percepción", Merleau- Ponty, Maurice: Fondo de cultura económica.
- > "La perspectiva como forma simbólica", Panofsky, E, Tusquets Editores. Barcelona.
- > Libros y revistas especializadas en el tema.