



Dibuix híbrid

Codi: 200759

Crèdits: 6 ectes

Matèria: Representació

Caràcter: Obligatòria

Curs: Segon

Semestre: Segon

Hores de dedicació: 150 hores

Hores lectives: 90 hores

Hores Autònomes: 60 hores

Coordinador/a: Marta Fuertes

marta.fuertes@escolamassana.cat

Equip docent:

Marta Fuertes

Isaac Piñeiro

Idioma: Català, Castellà

—Descripció

Dibuix Híbrid és una assignatura on el concepte de dibuix s'expandeix i on es sintetitzen les competències relacionades amb totes les assignatures de l'Àrea de Representació del primer i segon curs:

- Comprensió i generació gràfica /geomètrica
- Recursos i pensament gràfic
- Recerca metodològica

—Contingut.

Els continguts s'estructuren en tres blocs principals:

BLOC 1 [Viatge 1]

- Pla i volum. Interpretació de les claus de profunditat perceptives en el volum (2D i 3D analògic).
- Expansió i qüestionament del concepte clàssic de dibuix.
- Configuració de l'espai. Construcció amb recursos mínims en paper, cartolina, etc (3D analògic).
- L'enquadrament. Dins i fora de l'espai. El punt de vista i la línia de l'horitzó (2D digital).
- La seqüència: gir de 360 graus. La imatge com explicació (2D analògic i digital).
- Els sistemes de representació. La imatge com a informació (2D analògic i digital).
- Modelat 3D. Perspectives. La imatge com expressió. Renderitzats (3D digital).
- El fotomuntatge: referents.

BLOC 2 [Viatge 2]

- De la informació fragmentada a la representació integral.
- Formes de creixement bidimensionals i tridimensionals. Fractals, Exponencials, Aleatoris...
- Configuració del creixement: El mòdul, la composició, el ritme, la direcció, (2D i 3D, analògic i digital).

ESCOLA MASSANA

Centre d'Art i Disseny

Adscrit a la **UAB**

Consorci d'Educació
de Barcelona
Generalitat de Catalunya
Ajuntament de Barcelona

BLOC 3 [Viatge 3]

- Interpretació creativa d'un estímul sonor trobat pel propi alumne com a punt de partida.
 - Exploració del dibuix en moviment i seqüenciat.
 - Lliure hibridació en el procés i la resolució en 2D i 3D, analògic i digital.
 - Definició de les etapes del procés per part de l'estudiant.
- Com a continguts transversals dels tres blocs, s'aplicaran coneixements de llum, color, textures, llenguatge visual i composició.

—Objectius formatius

Els objectius fonamentals són:

- Utilitzar el dibuix com a eina d'observació i de reflexió.
- Ampliar els criteris necessaris a l'hora de fusionar recursos tècnics, procedimentals i conceptuals.
- Comunicar i expressar idees mitjançant la interconnexió de les eines, els llenguatges i els sistemes de representació analògics i digitals.
- Descobrir resolucions gràfiques a partir del joc i l'experimentació.

—Metodologia docent i activitats formatives

L'assignatura es desenvolupa en tres blocs que es presenten sota el nom de VIATGES.

Cadascun d'aquets viatges proposarà exercicis amb un format, un recorregut i una estructura particular. En tots ells, es proposarà una activitat dirigida - sempre vinculada a l'explicació i mostra de recursos, tècniques o referents-, una activitat supervisada -com a mitjà per a la immersió de l'estudiant en l'àmbit d'estudi- i una activitat autònoma- com a lloc d'experimentació i progrés individual de l'alumne.

BLOC 1 [Viatge 1]

El primer viatge planteja l'exploració de recursos instrumentals que seran aplicats al llarg dels altres dos blocs.

A partir del mapa donat a classe i de la proposta exposada a l'aula, es proposa utilitzar el dibuix com a eina d'observació, de reflexió i de procés creatiu, per tal descobrir resolucions gràfiques a partir del joc, l'experimentació i la hibridació dels distints llenguatges i sistemes de representació, tant analògics com digitals. L'objectiu d'aquest primer bloc és desenvolupar una proposta pautaada que emprarem com a principal via metodològica per tal d'ampliar els criteris necessaris a l'hora de fusionar recursos tècnics, procedimentals i conceptuals.

Activitat dirigida

A partir d'un objectiu concret i comú plantejat pel professorat, s'introdueixen

continguts de diferents llenguatges, eines, etc... per tal de conèixer i experimentar la fusió de recursos i mitjans diversos. Es faran immersions dirigides en diferents tècniques de representació analògiques i digitals.

Hores: 10

Resultats d'aprenentatge: Coneixement del màxim nombre de tècniques i metodologies de representació bidimensionals, tridimensionals, analògiques i digitals.

Activitat supervisada

A partir dels exemples que es mostraran, es proposen exercicis específics de desenvolupament individual dels coneixements de les tècniques i la seva hibridació i fusió amb altres procediments.

Hores: 15

Resultats d'aprenentatge: Capacitat per a utilitzar y crear de manera natural diferents tècniques de representació.

Activitat autònoma

A partir dels exercicis iniciats a classe, es planteja l'experimentació autònoma dels estudiants per descobrir els límits dels recursos mostrats.

Hores: 20

Resultats d'aprenentatge: Capacitat per a experimentar i desenvolupar recursos propis de representació.

Activitat d'avaluació

Exposició i debat a l'aula de les metodologies, processos i resultats obtinguts durant el viatge.

Hores: 5

Resultats d'aprenentatge: Comprensió i lectura crítica del propi treball.

BLOC 2 [Viatge 2]

El segon viatge proposa que a partir d'un fragment donat a classe, que és un fragment d'un tot, s'ha de plantejar un viatge personal.

A partir del mapa, dels fragments donats a classe i de la proposta exposada a l'aula, es proposa utilitzar el dibuix com a eina d'observació, de reflexió i de procés creatiu, per tal descobrir resolucions gràfiques a partir del joc, l'experimentació i la hibridació dels distints llenguatges i sistemes de representació, tant analògics com digitals. L'objectiu d'aquest segon bloc és desenvolupar una proposta personal a partir del mapa que emprarem com a principal via metodològica per tal d'ampliar els criteris necessaris a l'hora de fusionar recursos tècnics, procedimentals i conceptuals.

Activitat dirigida

Definició de la part i el tot; introducció a les formes i patrons de creixement, com de transformació geomètrica (fractals, exponencials, aleatoris...).

Hores: 10

Resultats d'aprenentatge: Coneixement del màxim nombre de tècniques i metodologies bidimensionals, tridimensionals, analògiques i digitals per a la representació del creixement.

Activitat supervisada

A partir dels exemples que es mostraran, es proposen exercicis específics de desenvolupament individual dels coneixement de les tècniques i la seva hibridació i fusió amb altres procediments. Configuració del creixement, mòdul, composició, ritme, direcció.

Hores: 15

Resultats d'aprenentatge: Capacitat per a utilitzar y creuar de manera natural diferents tècniques de representació.

Activitat autònoma

A partir de la configuració iniciat a classe, es planteja l'experimentació autònoma dels estudiants per descobrir els límits dels recursos mostrats.

Hores: 20

Resultats d'aprenentatge: Capacitat per a experimentar i desenvolupar recursos propis de representació.

Activitat d'avaluació

Exposició i debat a l'aula de les metodologies, processos i resultats obtinguts durant el viatge.

Hores: 5

Resultats d'aprenentatge: Comprensió i lectura crítica del propi treball.

BLOC 3 [Viatge 3]

El tercer viatge proposa l'elaboració d'una creació videogràfica i sonora a partir d'un fragment de so enregistrat pel mateix alumne. A partir del so i amb el mapa donat a classe, els estudiants han d'escollir el seu recorregut per tal de realitzar les propostes híbrides utilitzant el medi del dibuix i del vídeo.

Activitat dirigida

Definició del fragment de so, recursos per a la seva edició, recursos per la l'edició videogràfica i reconeixement dels trets principals de la representació audiovisual.

Hores: 10

Resultats d'aprenentatge: Coneixement del màxim nombre de tècniques i metodologies bidimensionals, tridimensionals, analògiques i digitals per a la representació del so.

Activitat supervisada

A partir dels exemples que es mostraran, interpretació creativa d'un estímul donat coma punt de partida.

Hores: 15

Resultats d'aprenentatge: Capacitat per a utilitzar y creuar de manera natural diferents tècniques de representació.

Activitat autònoma

Lliure hibridació en el procés i la resolució en 2D i 3D, analògic i digital. Definició de les etapes del procés per part de l'estudiant.

Hores: 20

Resultats d'aprenentatge: Capacitat per a experimentar i desenvolupar recursos propis de representació.

Activitat d'avaluació

Exposició i debat a l'aula de les metodologies, processos i resultats obtinguts durant el viatge.

Hores: 5

Resultats d'aprenentatge: Comprensió i lectura crítica del propi treball.

—Avaluació

L'assistència a classe és obligatòria: l'estudiant ha d'assistir a un mínim d'un 80% de classes, en cas contrari l'avaluació final baixarà considerablement. Per poder superar l'assignatura s'han d'haver realitzat i entregat tots els treballs del curs dins dels terminis fixats. La nota final serà la mitja ponderada entre les parts específiques avaluable, tenint en compte el procés d'aprenentatge de l'alumne i la qualitat del seu treball autònom. Als estudiants que durant el curs hagin fet un seguiment adequat de l'assignatura i que tot i així els quedi algun aspecte no assolit, se'ls donarà l'oportunitat de poder superar la matèria refent alguna de les activitats d'avaluació al final del semestre. S'haurà d'estudiar cada cas en funció de la situació de cada estudiant.

Treballs a realitzar

Viatge 1

- Carpeta/Dossier del VIATGE 1 amb tot el contingut del procés en un únic document pdf (enunciat/mapa del viatge indicant el recorregut, dibuixos, fotos, procés descriptiu i imatges finals).

Viatge 2

- Edició segons un tipus d'arquitectura editorial experimental (control de 2 àmbits: plànol 2D i volum)
- Carpeta/Dossier del VIATGE 2 amb tot el contingut del procés en un únic document pdf (enunciat/mapa del viatge indicant el recorregut, dibuixos, fotos, procés descriptiu i imatges finals).

Viatge 3

- Treball audiovisual en format avi.
- Carpeta/Dossier del VIATGE 3 amb tot el contingut del procés en un únic document pdf (enunciat/mapa del viatge indicant el recorregut, dibuixos, fotos, procés descriptiu i imatges finals).

Sistema d'avaluació

Cada viatge serà avaluat tenint en compte els següents criteris:

1. Seguiment continu a l'aula-taller / participació i implicació 20%
2. Recorregut pels diferents àmbits de representació (procés) 30%
Resultat d'Aprenentatge RA1, RA2, RA3, RA4
3. Capacitat d'hibridació de la proposta final / risc (síntesi) 30%
Resultat d'Aprenentatge RA5, RA6, RA7, RA8, RA9, RA10, RA11
4. Documentació d'entrega / dossier 20%

—Bibliografia

- GÓMEZ MOLINA, Juan José (Coord.) *La representación de la Representación. Danza, teatro, cine, música*. Ediciones Cátedra. Madrid, 2007.
- GÓMEZ MOLINA, Juan José (Coord.) *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Ediciones Cátedra. Madrid, 2006.
- AAVV. *Máquinas y herramientas de dibujo*. Ediciones Cátedra. Madrid, 2002.
- DERNIE, David. *El dibujo en arquitectura*. Art Blume, S.L. Barcelona, 2010.
- MONEDERO, Javier; REDONDO, Ernest; VILA, Jorge. *Aplicaciones informáticas y simulación visual. (2002-2007)*. Ediciones ETSAB. Barcelona, 2007.
- FARRELLY, Lorraine. *Técnicas de representación. Fundamentos de arquitectura 01*. Promopress. Barcelona, 2008.
- PLUNKETT, Drew. *Diseño de interiores. Técnicas de ilustración*. Parramon arquitectura y diseño. Barcelona, 2009.
- SCHMIDTT, Petra; STATTMAN, Nicola. *Un folded. Paper in design, art, architecture and industry*. Birkhäuser. 2011. Germany.
- PINEL, Vincent. *El montaje. El espacio y el tiempo del film*. Ed. Paidós. Barcelona, 2004.
- VV.AA. *Arquitecturanimación*. Col·legi d'arquitectes de Catalunya. Barcelona, 2002.
- TAYLOR, Richard. *Enciclopedia de técnicas de animación*. Ed. Acanto. Barcelona, 2000.
- JOOS, Petra (coord.). *Gustav Klucis, retrospectiva*. MNCARS. Madrid, 1991.
- NOGUÉ Àlex, DESCARGA Joan. *Límits del dibuix. Tretze exercicis de dibuix, mème*. Publicacions i edicions de la Universitat de Barcelona, 2005.

—Programació de l'assignatura

Les activitats s'organitzen d'acord amb els tres viatges descrits:

BLOC 1 [Viatge 1]

- Setmana 1 Presentació assignatura / Sessió d'introducció
- Setmana 2 Expedició 1: Taller antidibuix
- Setmana 3 Expedició 2: Taller digital
- Setmana 4 Expedició 3: Taller render analògic
- Setmana 5 Expedició 4: Taller d'hibridació
- Setmana 6 Lliurament / Presentació i crítica

Resultats d'aprenentatge: Coneixement del màxim nombre de tècniques i metodologies de representació bidimensionals, tridimensionals, analògiques i digitals. Capacitat per a utilitzar y creuar de manera natural diferents tècniques de representació. Capacitat per a experimentar i desenvolupar recursos propis de representació. Comprensió i lectura crítica del propi treball.

BLOC 2 [Viatge 2]

Setmana 7 Enunciat: Patrons de creixement

Setmana 8 Desenvolupament: Taller publicacions

Setmana 9 Desenvolupament: Taller estampació

Setmana 10 Desenvolupament: Taller patrons digitals

Setmana 11 Lliurament / Presentació i crítica

Resultats d'aprenentatge: Coneixement del màxim nombre de tècniques i metodologies bidimensionals, tridimensionals, analògiques i digitals per a la representació del creixement. Capacitat per a utilitzar y creuar de manera natural diferents tècniques de representació. Capacitat per a experimentar i desenvolupar recursos propis de representació. Comprensió i lectura crítica del propi treball.

BLOC 3 [Viatge 3]

Setmana 12 Enunciat: Imatge en moviment

Setmana 13 Desenvolupament: Taller d'animació analògica

Setmana 14 Desenvolupament: Taller d'animació digital

Setmana 15 Desenvolupament: Taller de muntatge

Setmana 16 Lliurament / Presentació i crítica

Resultats d'aprenentatge: Capacitat per a utilitzar y creuar de manera natural diferents tècniques de representació. Capacitat per a experimentar i desenvolupar recursos propis de representació. Comprensió i lectura crítica del propi treball.

Per a totes dels activitats

Lloc: Escola Massana (excepte la sessió introductòria del viatge 3, que serà Ciutat Vella).

Materials: Instruments de dibuix, papers/cartrons/plàstics varis, útils per a la construcció de maquetes (eines de tall, adhesius...) , telèfon amb càmera de fotos, etc. Es comunicarà als estudiants els requeriments materials específics d'algunes de les sessions.

—Competències i resultats d'aprenentatge.

Competències específiques

CE03- Demostrar que coneix, comprèn i relaciona les teories necessàries per a les aplicacions tècniques i tecnològiques pròpies de les arts visuals, el disseny i els oficis artístics.

RA1 (CE03.11)- Aplicar el coneixement sobre les diferents aplicacions tècniques de la representació per generar propostes en els camps de l'art, el disseny i les arts aplicades.

RA2 (CE03.12)- Vincular el llenguatge de les noves tecnologies a les arts i el disseny.

CE08- Demostrar que coneix i interpreta els referents teòrics establerts a partir de l'experiència, la interpretació, la reflexió i la comprensió.

RA3 (CE08.13)- Aplicar els referents teòrics per produir nous discursos i formes artístiques en el terreny de la representació.

CE11- Aplicar els coneixements adquirits per formalitzar un pensament i/o un sentiment a partir de la percepció, l'expressió, el llenguatge, el context cultural i/o els valors estètics.

RA4 (CE11.5)- Relacionar el procés i el context per generar idees que posteriorment puguin materialitzar-se.

CE14- Explorar i experimentar en la recerca de recursos propis per aplicar-los al desenvolupament d'un llenguatge i una poètica personal.

RA5 (CE14.4)- Plantejar idees i realitzar propostes renovadores des del punt de vista tècnic.

CE24- Valorar, constatar, i prendre decisions sobre l'elecció dels mètodes, els instruments i els materials adequats en relació a cada situació i context.

RA5 (CE24.13)- Utilitzar els mitjans/medis tècnics i materials adequats a cada proposta.

RA6 (CE24.14)- Prendre decisions i valorar-les de forma autònoma tot el llarg del procés de treball.

CE19- Diferenciar els valors estètics d'altres valors socialment reconeguts.

RA7 (CE19.4)- Generar idees i propostes que integrin diferents valors.

CE25- Organitzar de manera apropiada a cada circumstància l'ús dels mitjans d'expressió gràfica i dels sistemes de representació bidimensional i tridimensional amb eficàcia i fluïdesa, tenint en compte el destinatari, el medi i les diferents situacions formals.

RA8 (CE25.5)- Triar i utilitzar els sistemes de representació adequats a cada situació i objectiu.

RA9 (CE25.6)- Identificar les característiques del medi, la situació formal i els requeriments del destinatari al qual es dirigeix la proposta.

CE29- Generar i manipular models de la realitat per simular-la i així establir i/o comprovar hipòtesis en l'estudi de la realitat.

RA10 (CE29.8)- Utilitzar els mitjans i les solucions manuals, mecàniques o informàtiques en cada moment més adequades que permetin resoldre problemes o confirmar suposicions formals i conceptuals.

Competències transversals

CT11- Gestionar eficientment el temps i els recursos.

RA11 Capacitat d'organitzar i acomplir les etapes del treball.