

Dibujo Híbrido

—Descripción

Dibujo Híbrido es una asignatura donde el concepto de dibujo se expande y donde se sintetizan las competencias relacionadas con todas las asignaturas del Área de Representación del primer y segundo curso:

- Comprensión y generación gráfica/geométrica
- Recursos y pensamiento gráfico
- Investigación metodológica

—Contenidos

Los contenidos se estructuran en tres bloques principales:

BLOQUE 1 [Viaje 1]

- Plano y volumen. Interpretación de las claves de profundidad perceptivas en el volumen (2D y 3D analógico).
- Expansión y cuestionamiento del concepto clásico de dibujo.
- Configuración del espacio. Construcción con recursos mínimos de papel, cartulina, etc. (3D analógico).
- El encuadre. Dentro y fuera del espacio. El punto de vista y la línea del horizonte (2D digital).
- La secuencia: giro de 360 grados. La imagen como explicación (2D analógico y digital).
- Los sistemas de representación . La imagen como información (2D analógico y digital).
- Modelado 3D. Perspectivas. La imagen como expresión. Render (3D digital).
- El fotomontaje. Referentes.

BLOQUE 2 [Viaje 2]

- De la información fragmentada a la representación integral.
- Formas de crecimiento bidimensional y tridimensional. Fractales, Exponenciales, Aleatorios...
- Configuración del crecimiento: el módulo, la composición, el ritmo, la dirección (2D y 3D analógico y digital).

BLOQUE 3 [Viaje 3]

- Interpretación creativa de un estímulo sonoro encontrado por el propio alumno como punto de partida.
- Exploración del dibujo en movimiento y secuenciado.
- Libre hibridación en el proceso y la resolución en 2D y 3D, analógico y digital.
- Definición de las etapas del proceso por parte del estudiante.

Como contenidos transversales de los tres bloques, se aplicarán conocimientos de luz, color, texturas, lenguaje visual y composición.

—Objetivos formativos

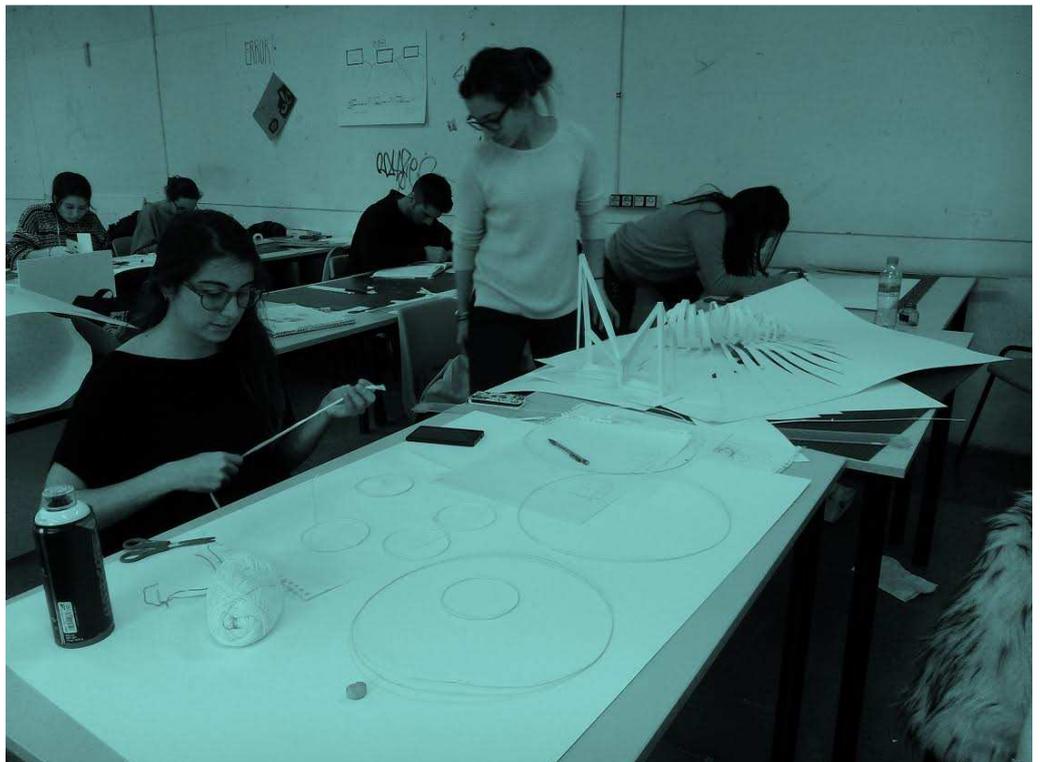
Los objetivos fundamentales son:

- Utilizar el dibujo como una herramienta de observación y de reflexión.
- Ampliar los criterios necesarios a la hora de fusionar recursos técnicos, procedimentales y conceptuales.
- Comunicar y expresar las ideas mediante la interconexión de las herramientas, los lenguajes y los sistemas de representación analógicos y digitales.
- Descubrir resoluciones gráficas a partir del juego y la experimentación.

—Metodología docente y actividades formativas

La asignatura se desarrolla en tres bloques que se presentan bajo el nombre de VIAJES. Cada uno de estos viajes propondrá ejercicios con un formato, un recorrido y una estructura particular. En todos ellos, se propondrá una actividad dirigida- siempre vinculada a la explicación y muestra de recursos, técnicas o referentes-, una actividad supervisada – como medio para la inmersión del estudiante en el ámbito de estudio- y una actividad autónoma- como lugar de experimentación y proceso individual del alumno.

VIAJE 1



El primer viaje plantea la exploración de los recursos instrumentales que serán aplicados a lo largo de los otros dos bloques.

A partir del mapa dado a clase y de la propuesta expuesta en el aula, se propone utilizar el dibujo como herramienta de observación, de reflexión y de proceso creativo, para descubrir resultados gráficos a partir del juego, la experimentación y la hibridación de los distintos lenguajes y sistemas de representación, tanto analógicos como digitales.

El objetivo de este primer bloque es desarrollar una propuesta pautada que emplearemos como principal vía metodológica para ampliar los criterios necesarios a la hora de fusionar recursos técnicos, procedimentales y conceptuales.

Actividad dirigida

A partir de un objetivo concreto y común planteado por el profesorado, se introducen contenidos de diferentes lenguajes, herramientas, etc... con el propósito de conocer y experimentar la fusión de recursos y medios diversos. Se harán inmersiones dirigidas en diferentes técnicas de representación analógicas y digitales.

ECTS

Horas: 10

Resultados de aprendizaje: Conocimiento del máximo número de técnicas y metodologías de representación bidimensionales, tridimensionales, analógicas y digitales.

Actividad supervisada

A partir de los ejemplos que se mostrarán, se proponen ejercicios específicos de desarrollo individual de los conocimientos de las técnicas y su hibridación y fusión con otros procedimientos.

ECTS

Horas: 15

Resultados de aprendizaje: Capacidad para utilizar y cruzar de manera natural diferentes técnicas de representación.

Actividad autónoma

A partir de los ejercicios iniciales en clase, se plantea la experimentación autónoma de los estudiantes para descubrir los límites de los recursos mostrados.

ECTS

Horas: 20

Resultados de aprendizaje: Capacidad para experimentar y desarrollar recursos propios de representación.

Actividad de evaluación

Exposición y debate en el aula de las diversas metodologías, procesos y resultados obtenidos durante el viaje.

ECTS

Horas: 5

Resultados de aprendizaje: Comprensión y lectura crítica del propio trabajo.

VIAJE 2



El segundo viaje propone que a partir de un fragmento dado a clase, que es un fragmento de un todo, se ha de plantear un viaje personal.

A partir del mapa, de los fragmentos dados a clase y de la propuesta expuesta en el aula se propone utilizar el dibujo como una herramienta de observación, reflexión y de proceso creativo, para descubrir soluciones gráficas a partir del juego, la experimentación y la hibridación de los distintos lenguajes y sistemas de representación, tanto analógicos como digitales. El objetivo de este segundo bloque es desarrollar una propuesta personal a partir del mapa que emplearemos como principal vía metodológica para ampliar los criterios necesarios a la hora de fusionar recursos técnicos, procedimentales y conceptuales.

Actividad dirigida

Definición de la parte y del todo; introducción a las formas y patrones de crecimiento, como transformación geométrica (fractales, exponenciales, aleatorios...).

ECTS

Horas: 10

Resultados de aprendizaje: Conocimiento del máximo número de técnicas y metodologías bidimensionales, tridimensionales, analógicas y digitales para la representación del crecimiento.

Actividad supervisada

A partir de los ejemplos que se mostrarán, se proponen ejercicios específicos de desarrollo individual de los conocimientos de las técnicas y su hibridación y fusión con otros procedimientos. Configuración del crecimiento, módulo, composición, ritmo, dirección...

ECTS

Horas: 15

Resultados de aprendizaje: Capacidad para utilizar y cruzar de manera natural diferentes técnicas de representación.

Actividad autónoma

A partir de la configuración iniciada a clase, se plantea la experimentación autónoma de los estudiantes para descubrir los límites de los recursos mostrados.

ECTS

Horas: 20

Resultados de aprendizaje: Capacidad para experimentar y desarrollar recursos propios de representación.

Actividad de evaluación

Exposición y debate en el aula de las metodologías, procesos y resultados obtenidos durante el viaje.

ECTS

Horas: 5

Resultados de aprendizaje: Comprensión y lectura crítica del propio trabajo.

VIAJE 3



El tercer viaje propone la elaboración de una creación videográfica y sonora a partir de un fragmento de sonido registrado por el propio alumno. A partir del sonido y con el mapa dado en clase, los estudiantes han de escoger su propio recorrido para realizar las propuestas híbridas utilizando el medio del dibujo y del vídeo.

Actividad dirigida

Definición del fragmento de sonido, recursos para su edición, recursos para la edición videográfica y reconocimiento de los rasgos principales de la representación audiovisual.

ECTS

Horas: 10

Resultados de aprendizaje: Conocimiento del máximo número de técnicas y metodologías bidimensionales, tridimensionales, analógicas y digitales para la representación del sonido.

Actividad supervisada

A partir de los ejemplos que se mostrarán, interpretación creativa de un estímulo dado como punto de partida.

ECTS

Horas: 15

Resultados de aprendizaje: Capacidad para utilizar y cruzar de manera natural diferentes técnicas de representación.

Actividad autónoma

Libre hibridación en el proceso y la resolución en 2D y 3D, analógico y digital. Definición de las etapas del proceso por parte del estudiante.

ECTS

Horas: 20

Resultados de aprendizaje: Capacidad para experimentar y desarrollar recursos propios de representación.

Actividad de evaluación

Exposición y debate en el aula de las metodologías, procesos y resultados obtenidos durante el viaje.

ECTS

Horas: 5

Resultados de aprendizaje: Comprensión y lectura crítica del propio trabajo.

— Evaluación

La asistencia a clase es obligatoria: el estudiante ha de asistir a un mínimo de un 80% de las clases, en caso contrario la evaluación final bajará considerablemente.

Para poder superar la asignatura se han de realizar y entregar todos los trabajos del curso dentro de los términos fijados. La nota final será la media ponderada entre las partes específicas evaluables, teniendo en cuenta el proceso de aprendizaje del alumno y la calidad de su trabajo autónomo. Los estudiantes que durante el curso hayan hecho un seguimiento adecuado de la asignatura y que aún así les quede algún aspecto no alcanzado, se le dará la oportunidad de poder superar la materia rehaciendo alguna de las actividades de evaluación al final del semestre. Se tendrá que estudiar cada caso en función de la situación de cada estudiante.

Trabajos a realizar

Viaje 1

- Carpeta/Dossier del VIAJE 1 con todo el contenido del proceso en un único documento pdf (enunciado/mapa del viaje indicando el recorrido, dibujos, fotos, proceso descriptivo e imágenes finales).

Viaje 2

- Edición según un tipo de arquitectura editorial experimental (control de dos ámbitos: plano 2D y volumen).
- Carpeta/Dossier del VIAJE 1 con todo el contenido del proceso en un único documento pdf (enunciado/mapa del viaje indicando el recorrido, dibujos, fotos, proceso descriptivo e imágenes finales).

Viaje 3

- Trabajo audiovisual en formato avi.
- Carpeta/Dossier del VIAJE 1 con todo el contenido del proceso en un único documento pdf (enunciado/mapa del viaje indicando el recorrido, dibujos, fotos, proceso descriptivo e imágenes finales).

Sistema de evaluación

Cada viaje será evaluado teniendo en cuenta los siguientes criterios:

1. Seguimiento continuo en el aula-taller/participación e implicación
20%

Resultados de aprendizaje: Conocimiento del máximo número de técnicas y metodologías de representación bidimensionales, tridimensionales, analógicas y digitales. Capacidad para utilizar y cruzar de manera natural diferentes técnicas de representación. Capacidad para experimentar y desarrollar recursos propios de representación. Comprensión y lectura crítica del propio trabajo.

- **Viaje 2**

Semana 7	Enunciado: Patrones de crecimiento
Semana 8	Desarrollo: Taller publicaciones
Semana 9	Desarrollo: Taller estampación
Semana 10	Desarrollo: Taller patrones digitales
Semana 11	Entrega / Presentación y crítica

Resultados de aprendizaje: Conocimiento del máximo número de técnicas y metodologías de representación bidimensionales, tridimensionales, analógicas y digitales. Capacidad para utilizar y cruzar de manera natural diferentes técnicas de representación. Capacidad para experimentar y desarrollar recursos propios de representación. Comprensión y lectura crítica del propio trabajo.

- **Viaje 3**

Semana 12	Enunciado: Imagen en movimiento
Semana 13	Desarrollo: Taller de animación analógica
Semana 14	Desarrollo: Taller de animación digital
Semana 15	Desarrollo: Taller de montaje
Semana 16	Entrega / Presentación y crítica

Resultados de aprendizaje: Capacidad para utilizar y cruzar de manera natural diferentes técnicas de representación. Capacidad para experimentar y desarrollar recursos propios de representación. Comprensión y lectura crítica del propio trabajo.

Para todas las actividades:

Lugar: Escuela Massana (excepto la sesión de introducción del viaje 3, que será en Ciutat Vella).

Materiales: Instrumentos de dibujo, papeles/cartones/plásticos varios, útiles para la construcción de maquetas (herramientas de corte, adhesivos...), teléfono con cámara de fotos, etc. Se comunicará a los estudiantes los requerimientos materiales específicos de algunas de las sesiones.