



## PLA DOCENT

<b>Curs :</b> 1er
<b>Especialitat:</b> Escenografia
<b>Escola:</b> ESAD
<b>Departament:</b> Disseny escènic
<b>Codi de l'assignatura:</b> 512013
<b>Assignatura:</b> DIBUIX 1
<b>Tipus d'assignatura:</b> Obligatòria
<b>Crèdits ECTS de l'assignatura:</b> 3 ECTS
<b>Hores totals de l'assignatura:</b> 45 hores lectives i 30 hores de treball autònom
<b>Impartició:</b> anual
<b>Professors/es:</b>
<b>Descriptors:</b> Aplicació dels conceptes, procediments i tècniques de representació a mà alçada en l'àmbit de l'escenografia (espai, personatge i il·luminació). L'assignatura pretén introduir a les diferents funcions i finalitats que tenen els sistemes de representació (a mà) en el procés de treball de l'escenògraf: reflexió i conceptualització, tempteig i disseny de la proposta i concreció del projecte. Aquesta aplicació del dibuix es desenvolupa tenint en compte la seva capacitat descriptiva com expressiva.
<b>Requisits:</b> Sense requisits
<b>Observacions:</b>

### COMPETÈNCIES QUE ES TREBALLARAN A L' ASSIGNATURA:

#### Competències Generals (Transversals):

1. Autonomia en la recerca, l'anàlisi i la síntesi de la informació, així com en el desenvolupament d'idees i argumentacions.
2. Capacitat per integrar els coneixements teòrics, tècnics i pràctics adquirits.
3. Capacitat per ser sincer, responsable i generós en el procés creatiu.
4. Capacitat d'assolir riscos i tolerància al fracàs.
5. Capacitat per desenvolupar la imaginació, la intuïció i gestionar adequadament la intel·ligència emocional.
6. Capacitat per pensar i treballar de manera creativa, tenint estratègies per a resoldre els problemes durant el procés de treball.
7. Capacitat per desenvolupar una ètica professional que estableixi una relació adequada entre els mitjans que s'utilitzen i les finalitats que es persegueixen.
8. Capacitat per tenir una mirada crítica però constructiva sobre el treball dels altres i d'un mateix.
9. Capacitat per utilitzar les habilitats comunicatives per al treball en grup i la integració en contextos culturals diversos.
10. Capacitat d'ús de les noves tecnologies.

#### Competències específiques:

1. Dominar els sistemes de representació visual i les tècniques necessàries per a la realització d'un projecte escenogràfic (espai escènic, disseny del personatge i il·luminació).
2. Entendre la representació i expressió plàstica com un element detonant del procés de creació escenogràfica.
3. Coneixement dels diferents sistemes de representació i les tècniques necessàries per a la realització d'un projecte escenogràfic (l'alumne ha de ser competent en el coneixement i la utilització dels diferents sistemes de representació).
4. Estimulació de la aprehensió espacial (l'alumne ha de ser competent en la percepció de l'espai).
5. Aplicació dels conceptes i desenvolupament de les habilitats i procediments mitjançant la vinculació dels diversos sistemes de representació a la projecció escenogràfica (espai, personatge i il·luminació).
6. Utilització dels sistemes de representació com a mitjà de comunicació en el marc del procés projectual (l'alumne ha de ser competent en comunicar utilitzant els sistemes de representació).



## RESULTATS DE L'APRENTATGE:

---

### Coneixements:

- C1. Dominar els diferents nivells de concreció de la representació a mà alçada.
- C2. Saber mirar i analitzar la *realitat* (la Naturalesa) i representar-la a mà alçada.
- C3. Dominar els conceptes per dibuixar a mà alçada qualsevol element i/o espai de manera descriptiva.
- C4. Saber evocar la *realitat* (la Naturalesa) i representar-la de memòria a mà alçada
- C5. Dominar els conceptes per dibuixar a mà alçada qualsevol element i/o espai de manera descriptiva.
- C6. Saber evocar la *realitat* (la Naturalesa) i representar-la de memòria a mà alçada.
- C7. Dominar els conceptes per dibuixar emfatitzant la capacitat expressiva.
- C8. Utilitzar el dibuix com un sistema per accelerar la reflexió i el procés de creació a partir de confrontar la imatge dibuixada amb la imatge visualitzada (mental). Dibuix, verificació, correcció i nova representació Conèixer les estratègies fonamentals de la composició en la sintaxi visual (bidimensional): la dinàmica del contrast i les estratègies de comunicació.
- C9. Dominar els diferents nivells d'anatomia de la representació: representacional, simbòlic i abstracte.
- C10. Dominar els diferents nivells de concreció de la representació a mà alçada.
- C11. Saber quins són els conceptes a tenir en compte en la representació del personatge mitjançant el dibuix a mà alçada.
- C12. Saber quins són els conceptes bàsics en la representació del personatge amb programari de retoc fotogràfic: capes, colors, textura, transparència, opacitat, enquadrament, proporció composició, distorsió, filtres...
- C13. Saber quins són els conceptes i estratègies fonamentals de l'art seqüencial i aplicables al *story board*: acció, temps/ritme i narrativitat. Realisme i perspectiva.
- C14. Aplicació de les estratègies de la caracterologia a la representació del personatge segons la seva qualitat psíquica o simbòlica i/o física.
- C15. Saber analitzar quins recursos tècnics, formals/estilístics, més adequats per la representació d'un projecte de personatge (figurinisme) segons els conceptes i les finalitats comunicacionals que es persegueixen.
- C16. Coneixement de les tècniques rendibles per la representació de l'espai i el personatge en l'escenografia. Tècniques seques i tècniques humides: grafit, rodoladors, gouache i aquarel·les.
- C17. Coneixement de les característiques i propietats del color matèria. Domini de la terminologia de classificació, ordenació i relacions del color. Concepte de textura.

### Habilitats, procediments o destreses:

- H1. Ser capaç de representar espais, figures i objectes de forma realista i sota condicionants de caràcter atmosfèric (il·luminació).
- H2. Ser capaç de dibuixar emfatitzant la capacitat descriptiva sobre els elements: aplicant les estratègies d'encaix per proporcionar l'estructura, establint línies de tensió i ritme per copsar les sinèrgies, sintetitzant, el referent per dominar la volumetria, desenvolupar les convencions lumíniques per incidir en la versemblança del real.
- H3. Ser capaç de representar espais, figures i objectes de memòria aplicant les mateixes estratègies que quan dibuixem del natural.
- H4. Poder dibuixar emfatitzant la capacitat expressiva a mitjançant la manipulació dels elements bàsics de la composició i la sintaxi visual.
- H5. Ser capaç de desenvolupar un procés de treball utilitzant el dibuix com una eina per la conceptualització, reflexió i evolució de la idea (espai, personatge i il·luminació).
- H6. Compondre aplicant les estratègies bàsiques de la composició i de comunicació visual a fi d'assolir un missatge concret.
- H7. Conceptualitzar i representar un dibuix raonant i aplicant els diferents nivells d'anatomia de la imatge segons els objectius establerts.
- H8. Ser capaç d'aplicar un nivell de concreció del dibuix segons la fase del procés de projecció escenogràfica que s'està desenvolupant.
- H9. Dibuixar un personatge utilitzant els procediments d'encaix i síntesi del referent, proporcions, geometrització dels volums, línies de tensió i/o moviment, ritme, l'aplicació de la llum (clarobscur), el color, el punt de vista...
- H10. Dibuixar un personatge i l'espai utilitzant els recursos que proporciona un programari de retoc fotogràfic i els perifèrics: l'escàner i la impressora.



- H11. Saber dibuixar una acció a partir de la seva seqüenciació en vinyetes i aplicant les pautes narratives específiques de l'art seqüencial.
- H12. Ser capaç de representar de manera complexa i elaborada una proposta de projecte del personatge (figurisme) prèviament dissenyada.
- H13. Ser capaç de seleccionar la tècnica més adients segons un projecte de personatge prèviament dissenyada. Coherència i analogies entre l'estil de representació i l'objectiu comunicacional general.
- H14. Domini de la representació a mà alçada utilitzant el grafit, els retoladors, el gouache i aquarel·les.
- H15. Saber utilitzar el color matèria en la creació de textures visuals a partir de l'aplicació de les seves qualitats perceptives i simbòliques.

#### Actituds:

- A1. Ser autònom alhora de cercar la informació, així com alhora de sintetitzar-la i utilitzar-la en el procés de treball.
- A2. Ser capaç d'integrar els coneixements conceptuals, tècnics i pràctics.
- A3. Ser sincer i responsable del propi aprenentatge.
- A4. Ser capaç d'assolir riscos i ser tolerant al fracàs.
- A5. Saber rendibilitzar la intuïció.
- A6. Ser capaç de pensar i treballar de manera creativa, tenint estratègies per a resoldre els problemes que sorgeixin durant l'aprenentatge.
- A7. Ser capaç de tenir una mirada crítica però constructiva sobre el treball dels altres i el d'un mateix.
- A8. Ser obert a l'ús de les noves tecnologies.

#### CONTINGUTS FORMATIUS:

---

##### Blocs de contingut:

- Bloc 1: El story board
- Bloc 2: Espai/sentits/atmosfera
- Bloc 3: La composició, la dinàmica del contrast
- Bloc 4: La representació del personatge
- Bloc 5: La font bàsica de contrast a l'escena, la llum
- Bloc 6: Estructures (natura vs arquitectura)
- Bloc 7: Projecte de disseny del personatge

#### METODOLOGIA I ORGANITZACIÓ GENERAL DE L'ASSIGNATURA:

---

##### Metodologia:

Aquesta assignatura representa 4 ECTS per a l'estudiant que es tradueixen en 60 hores lectives i 40 hores treball autònom.

Inicialment s'opta per un sistema de treball de caràcter inductiu per després reconduir l'activitat cap un procés de treball deductiu un cop s'hagi proporcionat a l'alumne una sèrie de conceptes, fets i procediments per desenvolupar l'activitat d'aprenentatge pràctic.

En aquest sentit es proposa una didàctica que prima la consciència de l'alumne sobre les seves capacitats i mancances per així motivar la seva necessitat d'assolir nous coneixements i habilitats.

- Classes magistrals: Sessions expositives, explicatives i demostratives dels conceptes fonamentals del dibuix aplicat a la conceptualització i projecció de l'escenografia (20 % de la lectivitat).

- Seminari o taller (classes dirigides): L'alumne desenvoluparà activitats d'aprenentatge individuals aplicant els conceptes, els procediments i tècniques segons els coneixements a assolir (80 % de la lectivitat).

- Tutoria: S'ofereix a l'alumne un seguiment del seu treball fora de classe per agilitzar i millorar el seu rendiment. En aquestes tutories l'alumne rep recomanacions específiques sobre com millorar el seu domini del dibuix, exercicis o activitats que s'han de desenvolupar en paral·lel al treball proposat a classe (15% més sobre l'horari lectiu amb docent).

- Recomanacions: L'alumne serà responsable de fer les activitats d'aprenentatge que se li proposin en el moment i temps pautats, així com d'ampliar amb les referències donades els coneixements que s'introdueixen a classe.



#### Avaluació:

L'avaluació és continuada.

No existeix per tant, la possibilitat d'avaluació a partir d'un examen o treball únic que substitueixi el seguiment de tota l'assignatura.

Els criteris d'avaluació seran:

- Assistència, puntualitat i actitud de l'alumne (10%)
- Evolució de l'alumne durant el procés d'aprenentatge (10%)  
En aquest apartat s'avaluarà:
  1. L'esforç i el grau d'evolució en l'aprenentatge,
  2. El nivell de consolidació del domini del dibuix i la seva versatilitat en els seus eixos principals d'aprenentatge: el descriptiu i l'expressiu.
- Entrega de treballs i/o presentació de pràctiques al llarg de tota l'assignatura (80%)

L'avaluació dels treballs i/o pràctiques es farà tenint en compte els següents punts:

1. Saber representar a mà alçada qualsevol element amb un domini de la proporció, l'estructura compositiva, el punt de vista i l'enquadrament segons les finalitats comunicacionals fixades (espai, personatge/objecte i atmosfera/il·luminació).
2. Conèixer les tècniques bàsiques per la representació aplicada a l'escenografia: tècniques seques (grafit i retolador), tècniques humides (gouache i aquarel·la) i tècniques infogràfiques de retoc d'imatge (*Photoshop*).
3. Saber adequar el nivell de concreció i el tipus d'anatomia visual del dibuix a mà alçada als objectius comunicacionals que es persegueixin.
4. Ser capaç de raonar quin estil de representació és el més idoni segons el marc estètic fixat.

Amb el 25% de faltes d'assistència a aquesta assignatura el professor té la facultat, si vol, de suspendre l'alumne.



## BIBLIOGRAFIA, FONTS I RECURSOS DE DOCUMENTACIÓ:

---

### Bàsics

ALBERS, Josef: *La interacción del color*. Madrid: Alianza Editorial, 1979.

D.D.A.A.: *Glosario de términos de dibujo i pintura*. M.E.S.A., 2000.

DONDIS, D.A.: *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: GG Diseño, 1986.

EISNER, Will.: *El cómic y el arte secuencial* (títol original: *Comics & Secuencial art*, 1990). Barcelona: Norma editorial, 2007.

KÜPPERS, Harald.: *Fundamentos de la teoría de los colores*. Barcelona: Gustavo Gili, 1985.

MAGNUS, Günter Hugo: *Manual para dibujantes e ilustradores. Una guía para el trabajo práctico*. Barcelona: GG Diseño, 1980.

MCCLLOUD, Scott.: *Entender el cómic. El arte invisible*. (títol original: *Understanding Comics: The invisible Art*, 1993). Bilbao: Astiberri, 2007.

MURANI, Bruno.: *Diseño y comunicación visual*, Colección comunicación visual. Barcelona: GG, 1973.

PORTAL, Frédéric.: *El simbolismo de los colores. En la antigüedad, la edad media y los tiempos modernos*. Palma de Mallorca-Barcelona: José de Olañeta Editor, 1989.

### Complementaris:

BARBERO, Manuel: *Máquinas y herramientas de dibujo*. Madrid: Cátedra, 2002.

CHINN, Mike: *Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica*. Barcelona: Norma editorial, 2006.

CHINN, Mike; MCLOUGHLIN, Chris: *Curso de novela gráfica. Guión, personajes, color, maqueta, tipografía, bocadillos ...*. Barcelona: GG, 2009.

KÜPPERS, Harald: *Color. Origen, metodología, sistematización, aplicación*. Barcelona: Lectura, 1972.

LANGER, Suzanne: *Los problemas del Arte*. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1968.

MAYER, Ralph: *Materiales y técnicas de arte*. Herman Blume, 1981.

MURANI, Bruno: *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. 1981.

PEDROLA, Antoni: *Material/Procediments i Tècniques pictòriques*. Barcelona: Publicacions i edicions de la Universitat de Barcelona, 1982.

PEVSNER, Nikolaus: *Pioneros del diseño moderno: de William Morris Walter Gropius*. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1972.

SANZ, Juan Carlos: *El lenguaje del color*. Madrid: Herman Blume, 1988.