



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

MÓDULO IV

Procesos de Comunicación Social y Cultura – Comunicación Gráfica Fase – Taller

DICIEMBRE 2002

UEA: 323001

MÓDULO IV

Procesos de Comunicación Social y Cultura – Comunicación Gráfica

FASE – TALLER

INTRODUCCIÓN

El comunicador social es un productor de bienes culturales. Su tarea consiste en convertir ideas y mensajes en productos de comunicación. Es decir, diseña la manera en que habrán de corporizarse esos contenidos optimizando las posibilidades de los lenguajes y los medios gráficos...

Aunque buena parte de la calidad de los productos que configura depende de las ideas y contenidos que se quiere comunicar, la forma en que estos son diseñados es determinante para que sean consumidos adecuadamente por sus destinatarios. El ropaje estético que cubre y a la vez estructura los mensajes tiene, sin duda, efectos en la calidad de su recepción e influye en la conformación de la cultura estética de amplios sectores sociales. Por todo esto, el profesional de la comunicación adquiere una gran responsabilidad en la conformación de la cultura espiritual de la sociedad.

El módulo TC-I, Taller de comunicación Gráfica, se centra en el estudio de los procesos de producción de los medios gráficos e icónico-verbales, pero también es la introducción y la primera etapa hacia el conocimiento de otros sistemas de producción estética: artesanías, artes y diseños; y en particular al de tres subsistemas de los diseños, nos referimos a los diseños gráfico, icónico-verbal y audiovisual, los cuales conforman la praxis de la Licenciatura en Comunicación Social.

TEMA EJE

Es el lugar en que convergen los conocimientos adquiridos, mediante la incidencia de los estudiantes en un problema concreto de la realidad y donde pondrán en práctica sus nuevas habilidades para aprender de la interacción con ésta.

Esta fase del módulo se centra en la producción, y en particular en las prácticas específicas de la comunicación gráfica.

El taller ubicará a los estudiantes en el contexto de su futura práctica profesional y tratará de hacerlo conciente de su papel social como productor de bienes estéticos y culturales, así como de la necesidad de buscar innovaciones socialmente significativas en sus productos.

PROBLEMA EJE

El problema eje es la elección de un problema de la realidad vinculado con el objeto de transformación que se expresa en una práctica de campo, en la cual se integrarán y pondrán a prueba los conocimientos adquiridos en el aula.

El problema eje es la forma en que las distintas disciplinas y contenidos del módulo se articulan y adquieren sentido en la práctica. Es también el instrumento por medio del cual el estudiante contrasta y pone a prueba sus nuevos conocimientos al enfrentarse a un problema de comunicación gráfica real, vinculándose así con su entorno social.

Durante el desarrollo y solución del problema eje el estudiante comprenderá el papel de la interacción con la realidad en el proceso de aprendizaje.

Con la intención de impulsar el desarrollo creativo de los estudiantes, en este taller son ellos quienes detectan, identifican y eligen el problema de comunicación que abordarán como problema eje. En la mayoría de los casos, esto permite que se establezcan vínculos afectivos con el problema y no se asuma como “la tarea del docente” sino como “nuestro proyecto”.

OBJETIVO GENERAL

Introducir al estudiante en los conocimientos y capacidades para diseñar productos de comunicación gráfica que satisfagan necesidades culturales y estéticas de diversos grupos sociales; y que tome conciencia de la necesidad de elevar la calidad de estos productos mediante la búsqueda de innovaciones socialmente relevantes.

También abordaremos el problema de las actitudes y las aptitudes dentro de la práctica profesional, así como la relación que guardan los valores éticos con la calidad de los productos de la comunicación social.

OBJETIVOS PARTICULARES

- Que el estudiante adquiera las herramientas conceptuales para comprender y analizar los procesos de producción, distribución y consumo de los productos de la cultura estética (artesanías, artes y diseños) y en particular de los diseños gráfico, icónico-verbales, audiovisuales.
- Introducir al estudiante a la práctica de la comunicación gráfica y a los conceptos básicos de la composición visual.
- Que el estudiante realice productos de comunicación gráfica a partir del conocimiento de los métodos, técnicas, procesos y medios de impresión de los diseños gráficos e icónico-verbales.
- Liberar y desarrollar en los estudiantes sus capacidades de ver y dibujar; dar a conocer, promover el reconocimiento e incrementar vivencialmente las capacidades del hemisferio derecho del cerebro.

UNIDAD I

Estética y teoría de los diseños

Esta unidad tiene como objetivo que el estudiante adquiera las herramientas conceptuales para comprender y analizar los procesos de producción, distribución y consumo de los productos de la cultura estética (artesanías, artes y diseños) y en particular de los diseños gráfico, icónico-verbales, audiovisuales.

Objetivos

1.1 Los conceptos básicos: estética, arte, cultura estética

Que el estudiante distinga los fenómenos estéticos y artísticos, entienda sus respectivas categorías y valores, conozca sus relaciones, diferencias y similitudes, construya una definición de cultura estética y ubique a ésta como matriz y destinataria de las artesanías, las artes y los diseños.

1.2 Las artesanías, las artes y los diseños

Que el estudiante conozca el origen, aparición y desarrollo de las artesanías, las artes y los diseños, y los reconozca como productos históricos del desarrollo de la cultura estética y entienda sus características específicas como sistemas especializados de producción estética diferenciados históricamente.

1.3 Los diseños y los diseños de la comunicación masiva

Que el estudiante conozca las circunstancias históricas que dan origen a la aparición de los diseños como tercer sistema especializado de producción estética, los clasifique e identifique aquellos destinados a la comunicación masiva, y reconozca su desarrollo, consolidación y sus características específicas.

1.4 El fenómeno de la masas y los diseños

Que el estudiante analice diversos enfoques en la definición del fenómeno de las masas y lo ubique históricamente como elemento básico para la aparición de los diseños.

1.5 El desarrollo tecnológico-industrial y los diseños

Que el estudiante conozca el papel de la tecnología y la industrialización en la aparición de los diseños.

1.6 La situación actual de los diseños

El estudiante analizará la situación actual de los diseños, sobre todo en nuestro contexto socio-cultural, tomando en cuenta los problemas mercantiles, ideológicos, educativos y culturales que enfrentan actualmente.

Contenidos

- Enfoques contemporáneos de estética y teoría crítica del arte, conceptos de cultura y cultura estética y las relaciones de ésta con las artesanías, las artes y los diseños.
- Aparición y desarrollo de las artesanías, las artes y los diseños, análisis de sus características básicas como sistemas especializados de producción estética. Cronología histórico-visual. Los mitos que envuelven a la palabra y al concepto de arte, diferencias históricas y sistemáticas entre arte, artesanías y diseños. Condiciones socio-históricas que originan la aparición de los diseños.
- Características históricas y sistemáticas de los diseños. Clasificación de los diseños. Los diseños gráfico, icónico-verbal y audiovisual como diseños de la comunicación masiva.
- Las masas como fenómeno social, su definición y su papel en la aparición de los diseños.
- La repercusión de la tecnología y la industria en la división técnica del trabajo estético. La necesidad de imprimir valores estéticos a los nuevos productos industriales. El impacto de la fotografía en el desarrollo de la comunicación masiva.
- Panorama de la situación actual de los diseños.

Actividades

- Lectura de bibliografía básica 1, seminario, análisis y síntesis de contenidos, realización en equipo de mapa conceptual.
- Lectura de bibliografía básica 1. Conferencia apoyada en un diaporama sobre la historia de las artesanías, las artes y los diseños. Elaboración de los estudiantes, en equipo, de una cronología de los productos estéticos de 30,000 a. C. a la época actual.
- Lectura de bibliografía básica 1, seminario, análisis y síntesis de contenidos. Resumen de las conclusiones generales.
- Lectura de bibliografía básica 1, seminario, análisis y síntesis de contenidos. Resumen de conclusiones.
- Lectura de bibliografía básica 1. Análisis en equipo de los procesos tecnológico-industriales que dan origen a los diseños de la comunicación masiva.
- Lectura de bibliografía básica 1, conferencia sobre la situación actual de los diseños de la comunicación masiva.

Bibliografía básica

Acha, Juan. Introducción a la teoría de los diseños. Trillas, 3ª edición, México, 1995.

Acha, Juan. Los conceptos esenciales de las artes plásticas. Ediciones Coyoacán, México, 1997.

Bibliografía complementaria

Acha, Juan. *Arte y sociedad: Latinoamericana. El sistema de producción*. FCE, 1ª edición, México, 1979.

Acha, Juan. *Arte y sociedad: Latinoamericana. El producto artístico y su estructura*. FCE, 1ª edición, México, 1981.

Acha, Juan. *El arte y su distribución*. UNAM, 1ª edición, México, 1984.

Acha, Juan. *El consumo artístico y sus efectos*. Trillas, 1ª edición, México, 1988.

Acha, Juan. *Las actividades básicas de las artes plásticas*. Ediciones Coyoacán, 1ª edición, México, 1994.

Debray, Régis. *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente*. Paidós, Barcelona, 1994.

Sánchez Vázquez, Adolfo. *Textos de estética y teoría del arte*. UNAM, 2ª impresión, México, 1982.

UNIDAD II

El lenguaje de la comunicación gráfica

Esta unidad tiene como objetivo introducir al estudiante a la práctica de la comunicación gráfica y a los conceptos básicos de la composición visual.

Objetivos

2.1 Introducción a los conceptos básicos y a la práctica del lenguaje de la comunicación gráfica

Introducir a los estudiantes al conocimiento de los conceptos básicos del lenguaje gráfico y a los problemas y posibilidades que entraña su práctica.

2.1.1 Introducción al diseño asistido por computadora

Que el estudiante conozca las herramientas básicas de un paquete computacional de diseño gráfico.

2.2 La composición visual como herramienta de la comunicación gráfica

Que el estudiante distinga y analice los elementos que conforman la imagen visual, reconozca su importancia en el proceso de composición y experimente el papel que juegan en la configuración de la comunicación gráfica.

2.3 El color y su lenguaje

Que el estudiante aprenda la naturaleza del fenómeno del color, en las síntesis aditiva y sustractiva. Que reconozca sus efectos visuales y sus aplicaciones en la comunicación gráfica.

2.4 La forma y sus límites

Que el estudiante comprenda la relación entre formato, forma y fondo como elementos fundamentales de la composición.

2.5 Orden, estructura, proporción

Que el estudiante comprenda los conceptos orden, estructura y proporción en el plano y los aplique en la configuración de un producto de comunicación gráfica.

2.6 Efectos visuales de la forma en el plano

Que el estudiante reconozca los efectos preceptuales de los elementos visuales sobre el plano y los aplique como instrumentos de la comunicación gráfica.

Contenidos

- Los conceptos lenguaje, lenguajes visuales, lenguaje de la comunicación gráfica. El sistema de signos y su sintaxis, su semántica y su pragmática. La práctica de la comunicación gráfica.
- Las imágenes digitales; construcción y edición de objetos gráficos; herramientas de edición tipográfica; herramientas para la manipulación del color.
- Principios básicos de la composición visual; los elementos de la imagen gráfica; la expresión y la comunicación con recursos gráficos.
- El color como fenómeno físico y perceptual; los colores primarios, secundarios y derivados; armónicos y complementarios; síntesis aditiva y síntesis sustractiva; el lenguaje de los colores.
- Formato; formas positivas, formas negativas, formas orgánicas, formas geométricas; comportamiento de las formas en el plano y sus efectos preceptuales.
- Los conceptos orden, módulo, red, estructura, proporción y medida y su aplicación en la comunicación gráfica.
- Los efectos visuales de la forma sobre el plano gráfico: equilibrio y tensión; contraste y armonía; simetría y asimetría; profundidad y superficialidad; peso...

Actividades

- Exposición introductoria del docente sobre los conceptos básicos. Realización de una composición con uno o más elementos gráficos y su análisis sintáctico, semántico y pragmático.
- Realización de una composición utilizando diversas herramientas digitales.
- Presentación al grupo de material didáctico de introducción al lenguaje gráfico y sus posibilidades narrativas; reconocimiento a partir de este material de los elementos de la imagen gráfica (formato, forma, fondo, color, textura, tensión, equilibrio...). Los estudiantes realizarán un cartel aplicando los conocimientos adquiridos y utilizando el programa de cómputo correspondiente.
- Sensibilización a los colores; realización de composiciones cromáticas; colores secos, diluidos y aplicados; ejercicios de técnicas de aplicaciones del color y su transcripción a tintas de impresión; aplicación del lenguaje del color a un producto gráfico.*
- Realización de composiciones con formas constantes sobre diferentes formatos. Aplicación a un producto gráfico.*
- Ordenar una composición previa a partir del diseño de una red y de una estructura idóneas.*
- Realización de un producto de comunicación gráfica en la que se utilicen los efectos visuales con fines comunicativos.

* En estas actividades se deben incluir ejercicios con técnicas tanto analógicas como digitales

Bibliografía básica

Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Editorial Alianza, Madrid, 1984.

Dondis, D. A. *La sintaxis de la imagen*. Introducción al alfabeto visual. Editorial Gustavo Gilli, México, 1976.

Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual*. Editorial Gustavo Gilli, México, 1993.

Sanz, Juan Carlos. *El lenguaje del color*. Editorial Hermann Blume, Madrid, 1985.

Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño bi- y tri- dimensional*. Editorial Gustavo Gilli, México, 1981.

Wong, Wucius. *Principio del diseño en color*. Editorial Gustavo Gilli, México, 1987.

Bibliografía complementaria

Aicher, Oti-Crampen Martín. *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Editorial Gustavo Gilli, España, 1979.

Albers, Josef. *La interacción del color*. Alianza forma, España, 1979.

Balmori, Santos. *Áurea Mesura. La composición en las artes plásticas*. UNAM-MÉXICO, 1986.

Garaci, Augusto. *Las armonías del color*. Ediciones Paidós, España, 1984.

Kandinski, V. *Punto y línea sobre el plano*. Ediciones de bolsillo, España, 1984.

Küpers, Harald. *Fundamentos de la teoría de los colores*. Editorial Gustavo Gilli, España, 1980.

Tosto, Pablo. *La composición áurea en las artes plásticas*. Librería Hachette S. A., Argentina, 1983.

UNIDAD III

El proceso de producción de la comunicación gráfica

Esta unidad tiene por objetivo que el estudiante realice productos de comunicación gráfica a partir del conocimiento de los métodos, técnicas, procesos y medios de impresión de los diseños gráficos e icónico-verbales.

Objetivos

3.1 Panorama de la comunicación gráfica

Que el estudiante haga una exploración al universo de los procesos de la comunicación gráfica y construya al menos una propuesta de definición de este fenómeno.

3.1.1 Introducción al diseño asistido por computadora

Que el estudiante conozca las herramientas básicas de un programa de edición gráfica (Page Maker, Quark Xpress, etc...)

3.2 Nacimiento, definición y desarrollo de un proyecto

Que el estudiante conozca los procesos y procedimientos fundamentales para el desarrollo de un proyecto de comunicación gráfica.

3.3 La tipografía como elemento gráfico

Que el estudiante aprenda a leer las cualidades visuales, semánticas y estéticas de la tipografía y la utilice como elemento icónico-verbal en la configuración de productos de la comunicación gráfica.

3.4 Los medios de reproducción

Que el estudiante conozca los principales medios de reproducción gráfica, así como sus límites y posibilidades técnicas.

3.5 De los bocetos a la maqueta

Que el estudiante aprenda y practique la expresión gráfica de ideas visuales como medio para desarrollar y afinar la propuesta de un producto de comunicación gráfica.

3.6 De la maqueta al original

Que el estudiante traduzca la maqueta final a un original mecánico para impresión con los requerimientos de la técnica de reproducción elegida.

3.7 Cuidado de la impresión y tipos de acabado del producto

Que el estudiante aprenda a supervisar todos los pasos del proceso de impresión, a partir de la entrega del original y hasta el producto terminado.

Contenidos

- Panorama de la comunicación gráfica; panorama visual; universo del diseño; proceso de la comunicación gráfica.
- Preparación de un formato; retículas y hojas maestras; importación de textos e imágenes; herramientas de tipografía; edición de textos e imágenes para una publicación.
- Procedimientos y procesos para desarrollar un proyecto concreto de comunicación gráfica.
- Bosquejo histórico; introducción a los elementos formales; grupos, familias y fuentes; expresión
- Principios y cualidades de diferentes medios de reproducción: offset, litografía, grabado, serigrafía, sistemas emergentes.
- Visualización; prefiguración; técnicas, medios y materiales para la representación gráfica.
- Técnicas, materiales, códigos y marcaje de originales.
- Aspectos básicos del cuidado de la impresión; tipos de acabado (encuadernaciones, barnices, plastificados...)

Actividades

- Asistir en grupo a una o varias exposiciones de obra pictórica, gráfica o fotográfica y tratar de consumir las obras con diferentes enfoques y lecturas preceptuales; evaluar y discutir la experiencia en plenaria; realizar un reporte individual.
- Composición de un producto editorial con herramientas digitales.
- Elegir un proyecto de comunicación gráfica para desarrollar a lo largo de esta unidad; realizar un esquema de procedimientos para llevar a cabo el proyecto elegido; visualización de los procesos que se requieren para convertirlo en un producto terminado.
- Investigación por equipos de los orígenes de la tipografía; exposición del docente de los elementos formales de la tipografía; realización de ejercicios de reconocimiento de las cualidades preceptuales de diferentes tipos; ejercicios individuales de expresión tipográfica por computadora.
- Por equipos, se visitarán talleres de reproducción gráfica para conocer sus procedimientos; cada equipo expondrá al grupo cómo funciona el sistema de reproducción que hayan investigado.
- Ejercicios de visualización y prefiguración expresados en bocetos; selección de uno de estos bocetos para convertirlo en maqueta, utilizando diversas técnicas y materiales.
- Realización de un modelo detallado (maqueta) el cual simulará al máximo posible el aspecto del producto terminado; traducir esta maqueta a un original electrónico.
- Acopiar y luego analizar los acabados de distintos productos de comunicación gráfica; investigación en grupo de procesos y técnicas del cuidado de la impresión.

Bibliografía básica

Bell, Daniel. "Gutenberg y la computadora", en *Vuelta* No. 111, México, 1986.

Koren, Leonard; Meckler R. Wippo. *Recetario de diseño gráfico*. Editorial Gustavo Gilli, México, 1992.

McClean, Ruari. *Tipografía*. Editorial Hermann Blume, España, 1980.

Sanders, Norman; Bevington, William. *Manual de producción del diseñador gráfico*. Editorial Gustavo Gilli, México, 1992.

Tumbill, T. Arthur-Baird N. Russell. *Comunicación gráfica*. Trillas, México, 1986.

Bibliografía complementaria

Beaumout, Michael. *Tipo y color. Manual sobre el uso de la tipografía en el diseño gráfico*. Editorial Hermann Blume, Madrid, 1988.

Dalley, Torrence. *Guía completa de ilustración y diseño. Técnicas y materiales*. Editorial Hermann Blume, Madrid, 1981.

Dawson, Jolin. *Guía completa de grabado e impresión. Teórica y materiales*. Editorial Hermann Blume, Madrid, 1982.

Gómez M., Mauricio. *Algunas ideas sobre cómo hacer un periódico mural*. UAM-X, México.

Gutiérrez, M. L., et al. *Contra un diseño dependiente: un modelo para la autodeterminación nacional*. Editorial edicol, México, 1977.

Hovet, Jordi. *Ideología y metodología del diseño*. Editorial Gustavo Gilli, Barcelona, 1981.

Irvins, W. M. *Imagen impresa y conocimiento*. Editorial Gustavo Gilli, 1975.

Lockwood, Robert. *El diseño de la noticia. Guía de supervivencia para periódicos*. Ediciones B, Benelous, 1992.

March, Mariou. *Tipografía creativa*. Editorial Gustavo Gilli, México, 1989.

Müller-Brockman, Josef. *Sistema de retículas*. Editorial Gustavo Gilli, Barcelona, 1992.

Murria, Ray. *Manual de técnicas para directores artísticos y diseñadores*. Editorial Gustavo Gilli, Barcelona, 1980.

Reyes Coria, Bulmaro. *Meta libro. Manual del libro en la imprenta*. UNAM, México, 1984

Unidad IV

Ver para dibujar, dibujar para ver

El objetivo de esta unidad es liberar y desarrollar en los estudiantes sus capacidades de ver y dibujar; dar a conocer, promover el reconocimiento e incrementar vivencialmente las capacidades del hemisferio derecho del cerebro.

Objetivos

4.1 La unidad, el dibujo, la bicicleta y la expresión...

Que el estudiante obtenga una semblanza de la unidad y se introduzca en el tema. Que conozca sus capacidades potenciales para dibujar. Que identifique y rompa sus prejuicios nocivos acerca de sus aptitudes potenciales para dibujar.

4.2 Exploración cerebral

Que el estudiante se introduzca en los fundamentos teóricos sobre el funcionamiento de las capacidades hemisferiales del cerebro. Que reconozca sus propias capacidades de funcionamiento en el modo D.

4.3 Cruzamiento de izquierda a derecha

Que el estudiante explore vivencialmente el funcionamiento del hemisferio derecho del cerebro ante la acción de dibujar.

4.4 Viaje al pasado

Que el estudiante reconstruya y reconozca los antecedentes personales en el desarrollo de su capacidad de dibujar.

4.5 Dibujo ciego

Que el estudiante conozca y utilice los componentes fundamentales de la composición visual. Que aprenda a ver los espacios entre los objetos y sus partes.

4.6 La composición y la orilla del aire

Que el estudiante reconozca los efectos perceptuales de los elementos visuales sobre el plano y los aplique como instrumentos de la comunicación gráfica.

4.7 Vertical, horizontal e inclinación

Que el estudiante aprenda a ver y a representar la perspectiva de los objetos y de los conjuntos.

4.8 Ilusiones jerárquicas y proporciones reales

Que el estudiante aprenda a apreciar las proporciones de acuerdo a la realidad y deseche la jerarquización psicológica de las partes.

4.9 Integración en el retrato

Que el estudiante integre los conocimientos, habilidades y componentes que adquirió por separado en las sesiones anteriores.

4.10 La tercera dimensión

Que el estudiante aprenda a ver las luces y las sombras de los seres y las cosas.

4.11 Enseñar para aprender

Que el estudiante conozca, adquiera e integre actitudes favorables para el desarrollo de sus capacidades de dibujar para ver. Que el estudiante elabore sus propias conclusiones de esta unidad.

Contenidos

- Nivel actual del dibujo. Prefacio*
- Capítulo 1 y Capítulo 2. Desprejuicio y desmitificación de algunos aspectos fundamentales sobre el dibujo.
- Capítulo 3. Fundamentos teóricos. Reconocimiento vivencial del funcionamiento bilateral del propio cerebro. Exploración hemisferial ante la acción de dibujar.
- Capítulo 4. Antecedentes personales en torno al dibujo.
- Capítulo 5. Superación del sistema infantil de símbolos.
- Capítulo 6. Componentes fundamentales de la composición. Percepción de los negativos.
- Capítulo 7. Visión y representación de la perspectiva.
- Capítulo 8. Apreciación y representación de las proporciones visuales.
- Capítulo 8. Integración de conocimientos, habilidades y componentes del dibujo realista.
- Capítulo 9. Ver y representar luces y sombras.
- Capítulo 10. Integración de actitudes favorables para dibujar y ver.
- Conclusiones de la unidad
- Capítulo 12.
- Posdata
- Epílogo

Actividades

- Dibujar en el taller:

a) Una persona sin mirar a nadie; b) La propia mano; c) Un rincón del taller.

Dibujar fuera del taller:

d) Una cabeza humana (de modelo en vivo); e) Una silla; f) Un autorretrato (usando un espejo).

Exposición de resultado y comentario del grupo.

Lectura individual del Prefacio*

Lectura individual del Capítulo 1.

Lectura individual del Capítulo 2.

*Todas las lecturas mencionadas serán del libro de Betty Edwards (ver bibliografía básica).

- *Lectura individual del Capítulo 3, hasta la página 38 (primera edición) o hasta la página 59 (segunda edición).*

Ejercicios de imaginación:

a) Paseos hemisferiales; b) Conexiones cruzadas; c) El telar encantado; d) El observador interno.

Lectura individual del resto del capítulo.

- *Dibujar: I. Copa-caras.*

Lectura individual pp. 61 a 66.

Dibujo ET:II. Copa barroca-caras monstruosas.

Dibujo ET: Copiar un dibujo cabeza abajo.

Lectura individual del resto del capítulo.

Dibujar:

2 Copa-caras; 2 Copa barroca-caras monstruosas; 2 Copias de dibujos de cabeza.

- *Dibujo: Un cubo de memoria inmediata.*

Ejercicio de reconstrucción: Viaje al pasado:

a) "Mi primer dibujo"; b) "A los cuatro o cinco años"; c) "Mi paisaje favorito"; d) "A los diez u once años".

Exposición de resultados.

Lectura individual del capítulo.

- *Ejercicio Visualización de un rompecabezas.*

Dibujar :

a) “Mi mano” en bordes y contornos puros; b) “Mi mano” en bordes y contornos modificados.

Lectura individual del capítulo.

Dibujar:

a) Una flor en la mano. Coloquio en grupo y conclusiones; b) Un modelo natural inanimado; c) Una bolsa de papel arrugada;

d) Un objeto doméstico; e) “Mi pie desde la orilla” (Todos en bordes y contornos puros y modificados).

Exposición de los trabajos.

- *Ejercicio El formato.*

Ejercicio El espacio negativo: a) Estrellas de mar; b) Moldes de gelatina.

Lectura individual del capítulo.

Ejercicio Un banco en el taller.

Ejercicios:

Reporte y montaje de espacios negativos de una foto con figura humana.

c) Dibujar los espacios negativos de una planta; d) Dibujar los espacios negativos de un objeto; e) Dibujar los espacios negativos de una figura humana en acción; f) Dibujar los espacios negativos de “Una niña sentada”; g) Dibujar los espacios negativos de “Estudios de brazos y piernas”.

- *Dibujar un pasillo con el artilugio de Durero.*

Lectura individual del capítulo.

Ejercicio: Comparación de longitudes y anchuras.

Ejercicio: La perspectiva al modo D (con visor).

Ejercicios FT:

a) Angulo de inclinación; Copia de una foto de una habitación o calle; c) Formas en escorzo; d) Tres objetos en una mesa;

e) El predicador.

- *Ejercicios:*

1. Completar cabezas (una trampa lógica para el modo I); 2. ¿Qué árbol es más grande? (se ve lo que se cree); 3. Mirándose en el espejo (no creer lo que se ve).

Lectura del capítulo, pp. 150 a 158.

Ejercicios:

1. Relleno de los óvalos; 2. Otro óvalo y una línea en el perfil.

Lectura del capítulo, pp. 159 a 167.

Repasar lectura y sus ejercicios. Elaborar reporte.

- *Lectura del capítulo, pp. 169 a 182, 3er párrafo.*

Ejercicios:

1. Primero el perfil (con modelo en vivo).

a) Copia de un dibujo de una cabeza femenina de perfil; b) Copia de un dibujo de una cabeza masculina de perfil.

2. Autorretrato de perfil (utilizando espejos).

Lectura del capítulo, pp. 182, 4º párrafo, a 187.

3. Ejercicio: El rostro en tres cuartos (con modelos en vivo).

Ejercicios:

4. El rostro en tres cuartos (con modelo en vivo)

c) Copia de un dibujo de una cabeza femenina en tres cuartos; d) Copia de un dibujo de una cabeza masculina en tres cuartos; e) Autorretrato en tres cuartos (utilizando espejos).

Lectura del capítulo, pp. 188 a 195.

Ejercicio:

1. La cabeza vista de frente (con modelo en vivo).

Ejercicios:

2. La cabeza vista de frente (con modelo en vivo).

f) Copia de un dibujo de una cabeza femenina de frente; g) Copia de un dibujo de una cabeza masculina de frente; h)

Autorretrato ante un espejo, de frente.

- *Lectura del capítulo, pp. 197 a 204, 4º párrafo.*

Ejercicio:

1. Pintando las formas de las sombras (con modelo en vivo).

Lectura del resto del capítulo.

Ejercicios:

2. Pintando las sombras de las formas (con modelo en vivo).

a) Copia al carboncillo de un dibujo con sombras; b) Copia a tinta china y agua con pincel del autorretrato de Rembrand; c) Tramados en naturaleza muerta; d) Dibujar a lápiz una bolsa de papel arrugada (modelo real); e) Un retrato al carboncillo (con modelo en vivo); f) Autorretrato a la grizalla (utilizando un espejo); g) Retrato a la aguada (con modelo en vivo)

- *Lectura del capítulo.*

Valoración del avance individual.

Conclusiones individuales de la unidad.

Lectura de la posdata y el epílogo.

Coloquio, conclusiones y recomendaciones del grupo sobre la unidad.

Exposición pública de los resultados de la unidad.

Bibliografía básica

Edwards, Betty. Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Ediciones Urano, Barcelona, 1994.

Bibliografía complementaria

Micolaides, Kimon. The natural way to draw. Houghton Mifflin, Boston, 1969.

Criterios de evaluación

El valor porcentual de cada parte del programa sobre una base de 100 puntos es el siguiente:

Primera unidad:	15
Segunda unidad:	20
Tercera unidad:	20
Cuarta unidad:	15
Práctica comunicativa:	30

Se tomarán en cuenta para la evaluación: asistencia, puntualidad en la llegada al salón y en la entrega de los trabajos; limpieza, presentación, calidad técnica y conceptual de los mismo; participación en las discusiones en el aula, aportaciones al grupo en cuanto a nuevas ideas, organización, apoyos de tipo administrativo.