



PLA DOCENT

Curs: 2on
Especialitat: Escenografia
Escola: ESAD
Departament: Disseny escènic
Codi de l'assignatura: 522017
Assignatura: DIBUIX 2
Tipus d'assignatura: Obligatòria
Crèdits ECTS de l'assignatura: 3 ECTS
Hores totals de l'assignatura: 45 hores lectives i 30 hores de treball autònom.
Impartició: Anual
Professors/es: Anna Solanilla
Descriptors: Aprofundiment dels conceptes, procediments i tècniques de representació a mà alçada en l'àmbit de l'escenografia (espai, personatge i il·luminació). Funcions essencials i finalitats dels sistemes de representació en el procés de treball de l'escenògraf: reflexió i conceptualització, tempteig i disseny de la proposta i concreció del projecte. Capacitat descriptiva i expressiva del dibuix i altres tècniques plàstiques de qualitats tridimensionals.
Requisits: Dibuix 1
Observacions:

COMPETÈNCIES QUE S 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 desenvolupar la imaginació i la intuïció.
3. Capacitat per tenir una mirada crítica però constructiva sobre el treball dels altres i d'un mateix.
4. Capacitat d'ús de les noves tecnologies.
5. Capacitat per ser sincer, responsable i generós en el procés creatiu.
6. Capacitat d'assolir riscos i tolerància al fracàs.

Competències específiques:

1. Dominar els principis formals i expressius dels diferents sistemes de representació i les tècniques necessàries per a la realització d'un projecte escenogràfic, amb la representació de l'espai, el personatge i la llum.
2. Assolir coneixements de les tècniques de representació basades en la operativitat dels sistemes de representació, entenent la representació i expressió plàstica com un element detonant del procés de creació.
3. Estimular la aprehensió espacial.
4. Entendre els sistemes de representació com a mitjà essencial per a transmetre i explicar el resultat del procés creatiu escenogràfic.
5. Capacitat per utilitzar els sistemes de representació en la presentació de projectes.
6. Saber utilitzar i administrar diferents formats i tècniques de representació específics i interdisciplinàriament.
7. Utilitzar els diferents sistemes de representació com a mitjà de comunicació en el marc del procés projectual i la presentació del projecte escenogràfic.
8. Saber utilitzar i administrar diferents formats i tècniques de representació específics i interdisciplinàriament.
9. Utilitzar els diferents sistemes de representació com a mitjà de comunicació en el marc del procés projectual i la presentació del projecte escenogràfic.

RESULTATS DE L'APRENENTATGE:

Coneixements:

1. Conèixer els diferents sistemes de representació.
2. Dominar els diferents nivells de la representació: representacional, simbòlic i abstracte.
3. Saber quins són els conceptes a tenir en compte en la representació mitjançant el dibuix a mà alçada.



4. Aplicació de les estratègies de la caracterologia a la representació del personatge segons el seu sexe i edat.
5. Saber analitzar quins recursos tècnics, formals/estilístics, més adequats per la representació d'un projecte segons els conceptes i les finalitats comunicacionals que es persegueixen.
6. Concepte de textura visual i tàctil.
7. Conèixer procediments de representació plàstica tridimensional. Varis materials.

Habilitats, procediments o destreses:

1. Capacitat de valoració i selecció del sistema de representació més idoni segons la fase del procés de projecció i el marc estètic en el que es treballa. Coherència i analogies entre l'estil de representació i l'objectiu comunicacional general.
2. Capacitat per a utilitzar tots els mitjans i eines pròpies de la representació, inclòs els sistemes informàtics.
3. Aprofundiment en la conceptualització i representació d'un dibuix raonant i aplicant els diferents nivells d'anatomia de la imatge segons els objectius establerts.
4. Aprofundiment del dibuix del personatge/espai 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,...
5. Dibuixar un personatge/espai utilitzant els recursos que proporciona programari de retoc fotogràfic, així com maquinari perifèric com l'escàner i els seus sistemes d'impressió.
6. Introducció a la representació tridimensional de les diferents tipologies bàsiques de la figura humana.
7. Aprofundiment en la manipulació del color matèria en la creació de textures visuals a partir de l'aplicació de les seves qualitats perceptives i simbòliques.
8. Dibuixar l'atmosfera d'un espai utilitzant els recursos gràfics més adients a la finalitat que s'estigui cercant o investigant. El dibuix com element d'anàlisi i per fixar conceptes i idees.

Actituds:

1. Analítica per assolir en profunditat tots els continguts i saber utilitzar els sistemes de representació més idonis en cada fase del projecte.
2. Reflexiva sobre l'aprenentatge i la utilització de les tècniques i sistemes de representació.
3. Observadora per analitzar i prendre decisions sobre la representació com a element comunicatiu, tot analitzant les convencions existents.
4. Crítica per desenvolupar el seu propi caràcter creatiu.

CONTINGUTS FORMATIUS (TEMARI):

1. La representació del disseny d'espai i el temps (narrativitat i seqüencialitat de la imatge). "Storyboard".
 - 1.1. Tècniques i estratègies per a la projecció atmosfèrica que esbossa geometries bàsiques i efectes atmosfèrics (il·luminació) segons el marc conceptual del projecte escenogràfic.
 - 1.2. "Storyboard" descriptiu. Per a la defensa del projecte escenogràfic, possibles opcions: renders de maqueta virtual, fotografia de maqueta analògica o la seqüència d'imatges dibuixades
2. Representació del disseny de personatge
 - 2.1. De la figura al personatge: tipologies i constel·lacions físiques dels personatges.
 - 2.2. Els volums o estructures d'indumentària.
 - 2.3. Formes i tipologies segons valors formals, emotius i psicològics del personatge.
 - 2.4. Especulació i investigació amb tècniques tradicionals, híbrides (analògiques/digitals) de la representació del personatges. Figurisme, peça plana i detalls.
3. Representació i comunicació del projecte
 - 3.1. Anàlisi de les finalitats comunicacionals del projecte. Tempteig i experimentació d'estils i tècniques. Congruència formal/significat.
 - 3.2. Formats i ordenació. Tipologies de presentacions: artística, artístics-tècnica, tècnica. Bidimensional, tridimensional, mixta. Materials i procediments: punts de venda i localització.

METODOLOGIA I ORGANITZACIÓ GENERAL DE L'ASSIGNATURA:

Metodologia:

L'assignatura compta amb 3 crèdits ECTS que signifiquen 45 hores de treball presencial i 30 hores de treball autònom.

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:

1. Assistència, puntualitat i actitud de l'alumne (10%)
2. Evolució de l'alumne durant el procés d'aprenentatge (10%). En aquest apartat s'avaluarà:
 - L'esforç i el grau d'evolució en l'aprenentatge,
 - El nivell de consolidació del domini del dibuix i la seva versatilitat en els seus eixos principals d'aprenentatge: el descriptiu i l'expressiu.
3. 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:
 - 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 en el projecte escenogràfic (espai, personatge/objecte i atmosfera/il·luminació).
 - Dominar les tècniques de representació aplicades a l'escenografia: analògiques i digitals.
 - Saber adequar el dibuix als objectius comunicacionals que el projecte escenogràfic necessiti.
 - Ser capaç de raonar quin és estil de representació escollit segons el marc conceptual fixat.

BIBLIOGRAFIA, FONTS I RECURSOS DE DOCUMENTACIÓ:

CIVARDI, G.: *Modelado: de la cabeza humana y de la figura. Apuntes de trabajo. Principios teóricos de la escultura y procedimientos técnicos*, Drac Editorial, 2009.

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

MAGNUS, G.: *Manual para dibujantes e ilustradores. Una guía para el trabajo practico*. (1ª ed.). (Colección Diseño). Barcelona: Gustavo Gili, 1980.

MATERIALS

- Cada alumne ha de tenir una carpeta DIN-A3 a classe per guardar els treballs durant el curs.
- L'alumne ha de responsabilitzar-se de portar per a cada classe el material recomanat. En cas que no s'hagi especificat un tipus de material, l'alumne ha de disposar d'unes eines i materials bàsics de treball a l'Institut.
- Es recomana adquirir eines i materials d'una certa qualitat, doncs les possibilitats de bons resultats en el treball també passen per a treballar amb una certa qualitat de recursos.

