

PROGRAMA DE ESTUDIO DE DIBUJO
DE FIGURA HUMANA

304431

5
2^o



CARRERA DE LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO

BEATRIZ GONZALEZ CORTES

GENERACION 1984-1988

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

N 1 A

1996

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR
CARRERA DE LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO

30443!

TESIS QUE PARA OBTENER EL TITULO
DE LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO PRESENTA:
BEATRIZ GONZALEZ CORTES

ASESORIA DE TESIS:
LIC. CLAUDIA MONTOYA MANSILLA

MEXICO, D.F. 1996

**TITULO: PROGRAMA DE ESTUDIO DE DIBUJO DE
FIGURA HUMANA**



DISEÑO GRAFICO

BEATRIZ GONZALEZ CORTES

GENERACION 1984-1988

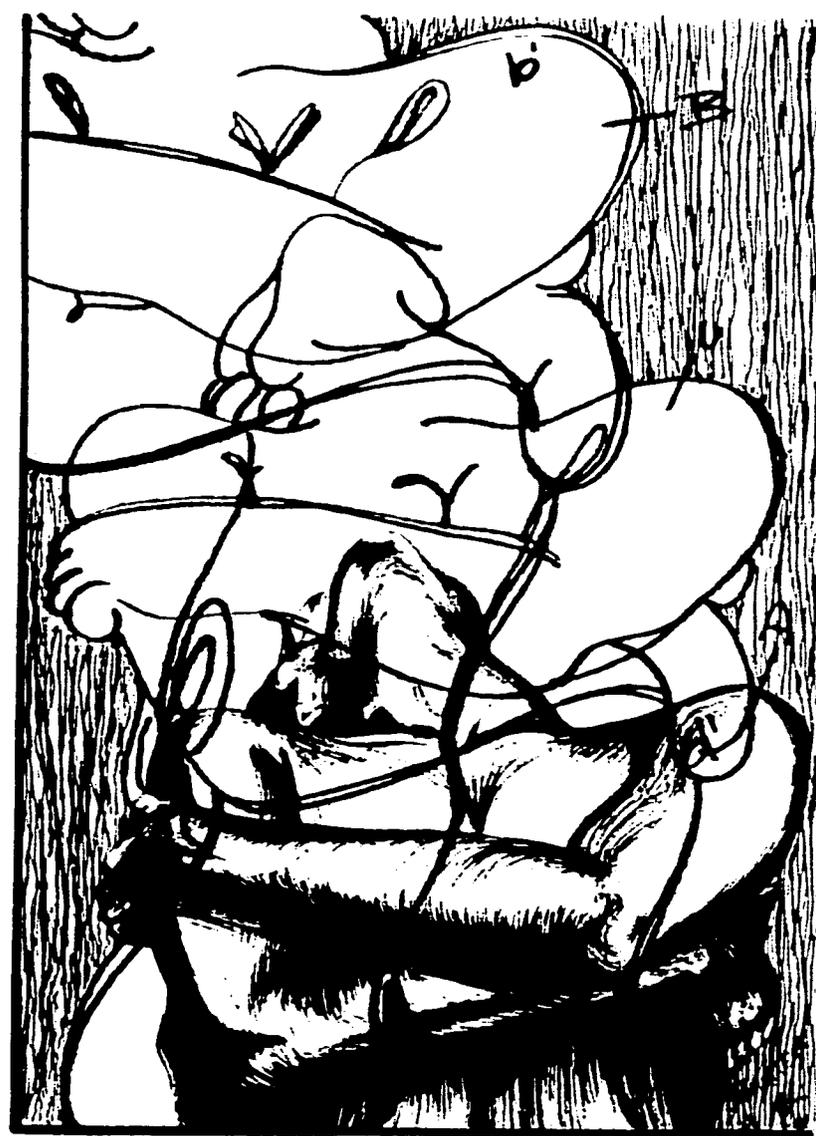
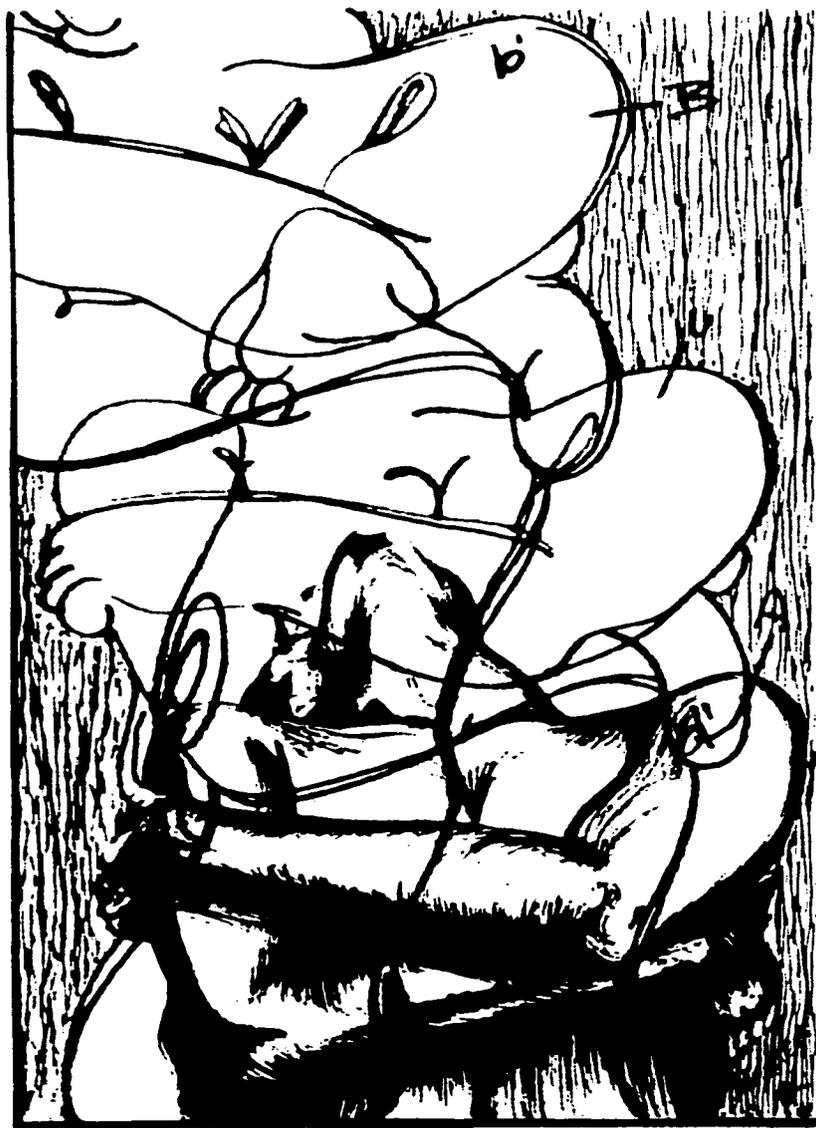


圖 4 續

INDICE

INTRODUCCION

CAPITULO 1

EL DIBUJO

1.1 QUE ES UN DIBUJO	12
1.2 NIVELES DE UN DIBUJO	14
1.2.1. BOCETO O ESBOZO	14
1.2.2. ESTUDIO	14
1.2.3. DIBUJO ACABADO	15
1.2.4. CARTON	15
1.3 CATEGORIAS PARA DIBUJOS	16
1.4 ETAPAS DE UN DIBUJO	17
1.4.1. CROQUIS	17
1.4.2. TRAZO	18
1.4.3. COMPAGINACION O COMPOSICION	19
1.4.4. VALORES TONALES	19
1.5 TIPOS DE DIBUJO	20
1.5.1. DIBUJO DEL NATURAL	22
1.5.2. DIBUJO DE OBSERVACION O DOCUMENTAL	23
1.5.3. DIBUJO IMAGINATIVO	24
1.5.4. DIBUJO INDEPENDIENTE	25
1.5.5. DIBUJO SUBYACENTE	26

CAPITULO 2

DIBUJO DE FIGURA HUMANA

2.1. IMAGEN CORPORAL	27
2.2. PROPORCION	30

2.3. DIVISION PROPORCIONAL	31
2.4. EL ORIGEN DEL CANON	33
2.5. LINEAS DIRECTRICES	39
2.6. EL CUERPO HUMANO Y LA GEOMETRIA	41
2.7. SIMPLIFICACION GEOMETRICA	43
2.8. SIMPLIFICACION ORGANICA	44

CAPITULO 3

ILUMINACION

3.1. ILUMINACION PARA EL DIBUJO	46
3.2. ILUMINACION DE LA FIGURA HUMANA	46
3.3. ILUMINACION NATURAL	48
3.4. ILUMINACION ARTIFICIAL	49
3.5. ASPECTOS FISICOS DE LA LUZ	50
3.6. ASPECTOS PSICOLOGICOS DE LA LUZ	50

CAPITULO 4

EL CUERPO

4.1. EL MODELO	52
4.1.1. POSE Y ENCUADRE DEL MODELO	53
4.2. MOVIMIENTO	54
4.2.1. DIBUJO DEL MOVIMIENTO	55
4.3. HISTORIA DEL DESNUDO	56
4.4. REPRESENTACION DEL DESNUDO	62
4.5. HISTORIA DEL RETRATO	66

CAPITULO 5

CARTAS DESCRIPTIVAS

5.1. INICIO DE UN CURSO	73
5.2. QUE ES UN DIBUJO	80
5.3. CATEGORIAS PARA DIBUJOS	81
5.4. ETAPAS DE UN DIBUJO	82
5.5. TIPOS DE DIBUJO	83
5.6. IMAGEN CORPORAL	84
5.7. PROPORCION	85
5.8. DIVISION PROPORCIONAL	86
5.9. EL ORIGEN DEL CANON	87
5.10. ESQUEMATIZACION DEL CANON	88
5.11. DIRECTRICES	89
5.12. EL CUERPO HUMANO Y LA GEOMETRIA	90
5.13. SIMPLIFICACION GEOMETRICA	91
5.14. SIMPLIFICACION ORGANICA	92
5.15. ILUMINACION DEL DIBUJO DE FIGURA HUMANA	93
5.16. ILUMINACION NATURAL	94
5.17. ILUMINACION ARTIFICIAL	95
5.18. EL MODELO	96
5.19. POSE Y ENCUADRE DEL MODELO	97
5.20. MOVIMIENTO	98
5.21. DIBUJO DEL MOVIMIENTO	99
5.22. EL MODELO: POSE Y MOVIMIENTO	100
5.23. TRABAJO CON UN MODELO	101
5.24. REPRESENTACION DEL DESNUDO	102
5.25. EL RETRATO	103
5.26. ACTIVIDADES ADICIONALES	104
5.27. EXAMEN EXTRAORDINARIO	106
CONCLUSIONES	110
BIBLIOGRAFIA	113
AGRADECIMIENTOS	116

"LA EXPRESIÓN ES DIFÍCIL DE ANALIZAR Y DIFÍCIL DE DESCRIBIR CERTERAMENTE. ES UN HECHO CURIOSO, ADEMÁS, QUE NUESTRAS INMEDIATAS REACCIONES SE CONVIERTEN EN FIRMES CONVICCIONES, AUNQUE LAS MISMAS NO SEAN COMPARTIDAS POR TODOS... LA ESENCIA DEL ARTE NO ES IMITACIÓN SINO EXPRESIÓN."

S. GOMBRICH

INTRODUCCION

El dibujo de figura humana es tradicionalmente impartido bajo la contemplación de estructuras, proporciones, medidas y las diversas aplicaciones y combinaciones que de ellas podemos hacer para dibujar cualquier parte y posición del cuerpo humano.

Este sistema es de gran validez pues se sustenta dentro del ejercicio de la copia y el saber ver al modelo para plasmarlo en trazos y aunque exige una práctica constante brinda buenos resultados.

Pero el diseño gráfico no es pura imitación, tiende hacia todas las alternativas para la creación y si se considera que el dibujo de figura humana, en una expresión meramente realista tiene un alto grado de dificultad y que no todo diseñador cuenta con ciertas aptitudes para su dominio, es válido hacer uso de otras opciones para manifestar la figura humana dentro del campo del diseño gráfico.

El tener conocimiento de las estructuras, proporciones y medidas del cuerpo humano es sumamente importante ya sea para realizar un trabajo de mera imitación o como base para la recreación, por esta razón este texto muestra dos facetas del dibujo de figura humana.

Una parte se apoya en el modelo tradicional para aprender a dibujar cuerpos, abriendo las puertas a lo que es concretamente esta manifestación dibujística, que no guarda relación con el diseño propiamente dicho, sino más cercana con las actividades de carácter artístico, pero que constituye la base sobre la que se pueden fundamentar los diseños.

La otra fase busca apegarse al diseño, y ubicándose dentro del diseño experimental, encierra ejercicios de tipo abstracto para desarrollar la capacidad y sensibilidad en relación al uso de la figura humana dentro del diseño gráfico.

Bajo la opinión de que un dibujo puede realizarse con un método tradicional o experimental indistintamente, este trabajo propone un módulo de estudio en el que se combinan estas dos tendencias, como una manera de interpretar la temática de un programa de dibujo de la "UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO". Llevándose a cabo su objetivo real y práctico con grupos de estudiantes de diseño gráfico de la "ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES ACATLAN"; por lo cual se trata el aspecto didáctico y no sólo la teoría aplicada al trabajo de alumnos que cursaron este módulo.

Dentro de la estructura didáctica se encuentran cartas que describen las actividades en clase, programas de estudio o material que de algún modo refuerce el objetivo de la clase.

El primer tema que trata este trabajo, es referente a las características generales de dibujo, los apartados que lo componen y sus diversas tendencias. Para que los alumnos que principian esta disciplina conozcan el significado y las aplicaciones de los tecnicismos del dibujo, ya que aún en una materia cien por ciento práctica es necesaria la teoría para dar bases sólidas y una cultura general del dibujo.

En segundo lugar se exponen aspectos relacionados a conceptos teóricos y técnicos para trazar dibujos específicos de figura humana, por ser herramientas que facilitan la comprensión de la estructura corporal para interpretarla en el dibujo.

El tercer apartado se refiere al manejo de la luz en materia dibujística para iluminar el cuerpo humano, que en el cuarto capítulo se analiza como figura-modelo-tema, buscando sensibilizar al alumno en el modo de proyectar y desarrollar el dibujo al natural o en vivo.

En el quinto capítulo se desarrollan didácticamente todos los temas de los capítulos anteriores combinando prácticas tradicionalistas y prácticas que se apegan al perfil del diseño gráfico, formando una secuencia que busca organizar el modo de impartir un programa.

1. ¿Qué es un dibujo?
2. Cómo dibujar la figura humana
3. Cómo iluminar el cuerpo
4. El cuerpo como modelo
5. Prácticas de dibujo de figura humana

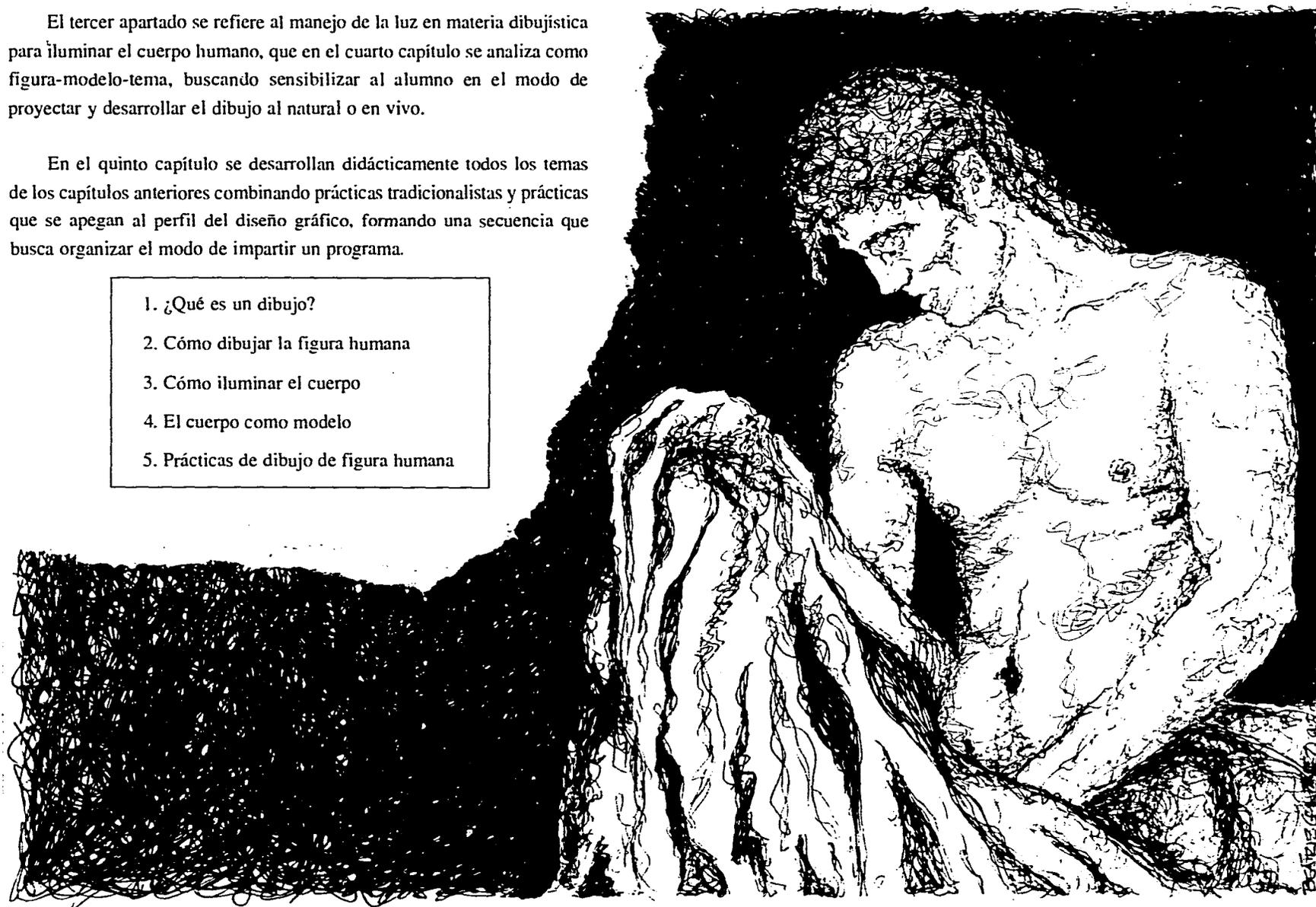






Figure 11

CAPITULO I

El dibujo

1.1. ¿QUE ES UN DIBUJO ?

“El dibujo es el arte de reproducir la naturaleza o las creaciones de la fantasía por medio del lápiz”. /

El dibujo artístico puede hacerse libremente, a mano alzada; el dibujo técnico ocupa diferentes medios auxiliares según reglas determinadas.

En el diseño gráfico puede ocuparse cualquiera de estos dos sistemas para dibujar pero la materia de dibujo de figura humana se apega más a lo artístico que a lo técnico por lo que las referencias de estas líneas se dirigen a este aspecto.

El dibujo se ocupa de imágenes, sobre un plano sólido, reproduciéndolas en su misma forma o magnitud o alterándolas con fines estéticos. Los cuerpos se dibujan en perspectiva o sea tal como aparecen ante el observador desde un punto o lugar determinado. Los objetos que han de dibujarse son de la más diversa naturaleza: ornamentos, formas arquitectónicas, plantas, animales, cuerpos humanos, etc.

El dibujo es un arte por derecho propio, pero también es base necesaria para otras artes, como el grabado, la pintura y la escultura de bajo relieve y volumen, además en su forma esquemática es una técnica fundamental para el diseño arquitectónico y de otras clases, dentro de las que se encuentra el diseño gráfico.

1. Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-Americana Tomo XVIII Primera parte. Editorial Espasa-Calpe, S.A., Madrid, España.



Podemos considerar al dibujo como el aspecto bidimensional de toda forma artística visual, independientemente del color y de la tercera dimensión, aunque pueda sugerir ambas cosas.

El dibujo se ejecuta con alguna sustancia o instrumento capaz de dejar marcas sobre alguna superficie (grafito, carboncillo, bolígrafo, tinta, barro húmedo, brocha, punzón. etc., sobre papel, metal, arcilla, piedra, tela, etc.). En todos los casos, el encuentro entre medio y fondo produce unas cualidades peculiares.

Los componentes fundamentales del dibujo son marcas y líneas, que se trazan con un instrumento que se mueve, por lo que se puede decir que en el dibujo hay un componente cinético (relativo al movimiento) que se interpreta a través de las líneas que establecen un diálogo entre diferentes tipos de rasgos, que crean relaciones lineales y transversales, ritmos, cierres positivos o negativos, planos, volúmenes, tonos y texturas.

Igual que las lenguas, los sistemas de conceptos que configuran los estilos de dibujo median y ordenan la comprensión humana del mundo real. Además, a diferentes fines artísticos corresponden diferentes idiomas gráficos. Por eso al aprender a dibujar e interpretar los dibujos se aprende a captar la significación de la realidad visual.



1.2. NIVELES DE UN DIBUJO

El dibujo artístico es el fundamento de la pintura y comprende diferentes niveles como son:

1.2.1 El boceto o esbozo: que es un trazo rápido y constituye un proyecto que contiene características del dibujo que luego han de desarrollarse.

Es el borrador de una composición o una parte de ésta que se hace para comprobar ciertos detalles en cuanto a la proporción, composición, iluminación, etc. Es un ensayo -o uno de los muchos- previo a la realización del trabajo definitivo.

Está considerado como el primer estado de un trabajo que sólo contiene indicaciones generales en cuanto a composición de formas, volúmenes y movimiento.

1.2.2. El estudio: es el dibujo de algunas partes de una composición preparatoria de una obra mayor.

El estudio es el dibujo o pintura de un detalle, como por ejemplo una figura, una mano o un fragmento de un ropaje. que se hace con objeto de estudio o para ser utilizado en una composición mayor, el estudio puede ser muy elaborado pero no abarca generalmente más que una parte de la composición. 2

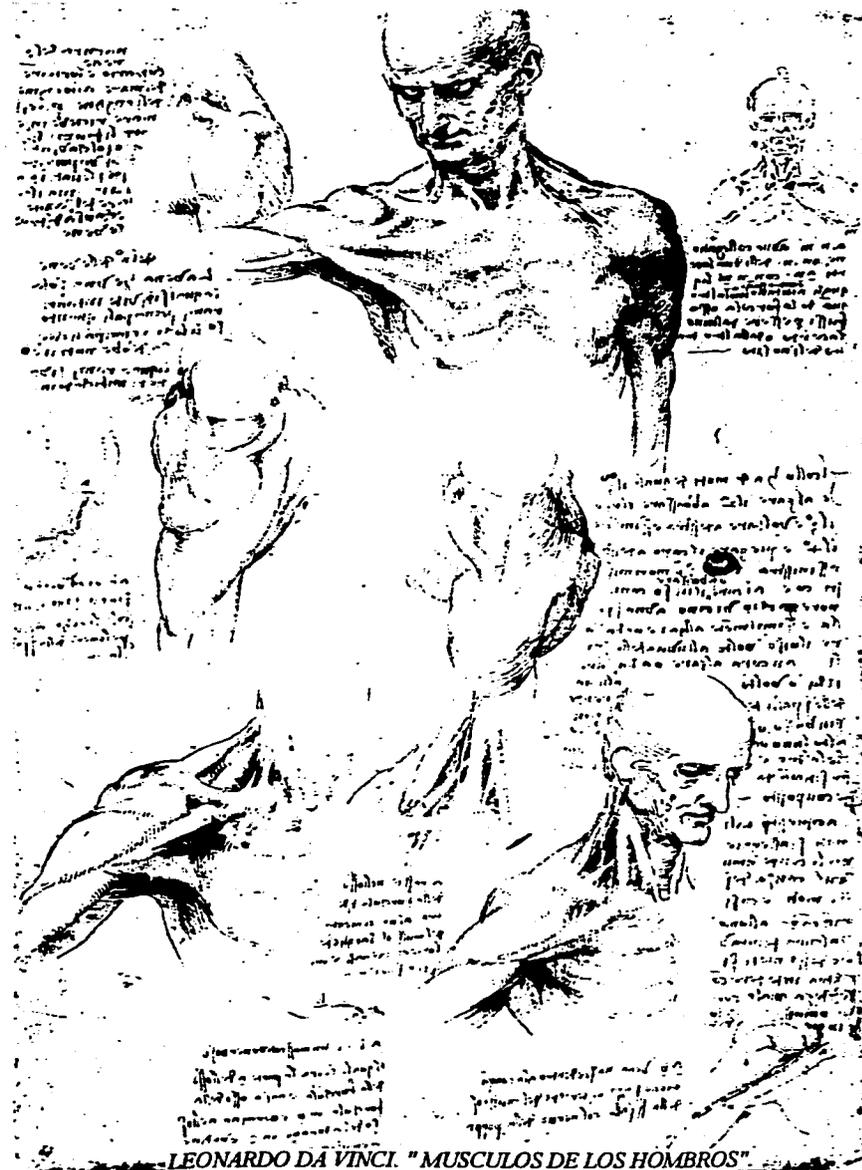


Es el modelo destinado a la enseñanza del dibujo cuando no contiene una figura entera, por ejemplo un estudio donde sólo se trabajen ojos, o de orejas, o manos, etc. También es el trabajo de detalle que se trabaja separadamente después de haber hecho el croquis de una composición. Con el auxilio de estos estudios se pueden componer obras definitivas.

El estudio también se refiere a la pieza donde un artista, ya sea dibujante, pintor, escultor o de cualquier rama artística, tiene a los modelos, estampas, dibujos y todo tipo de materiales y cosas necesarias para estudiar y trabajar su arte.

1.2.3. El dibujo acabado: incluye todas las características incluso las que dependen de los efectos de luz.

1.2.4. El cartón: es un gran dibujo en contorno con pocas sombras que sirve principalmente como medio auxiliar en la preparación de murales, alfombras, mosaicos, vitrales, etc.



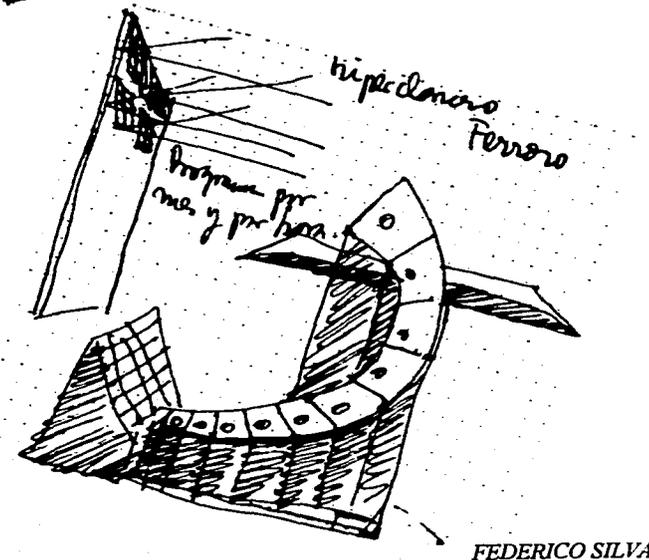
1.3. CATEGORIAS PARA DIBUJOS.

Existen tres categorías en la creación de dibujos que pueden relacionarse, o pueden ser totalmente independientes y solo corresponder a determinado idioma gráfico :

1. "Los que en cierto modo son preparatorios, como el aprendizaje caligráfico, ya que las formas típicas de cada dibujante están estrechamente relacionadas con su escritura. Dibujos en los que cada artista registra determinadas pautas de su repertorio que pueden ser diseños abstractos o figuras (todo tipo de apuntes).

2. Los relacionados con obras que se acabarán con otros medios, como los diagramas, entre los que se encuentran los planos de arquitectos y diseñadores, estudios de perspectiva y espacio, planos de procesos técnicos y procedimientos administrativos, y probablemente, los modernos gráficos musicales sean una versión especial de esta categoría, porque están pensados para que se realicen en términos musicales.

3. Los dibujos en sí, como las copias que son una importante manera de aprender a dibujar, o el trazo de un artista cuando está meditando posibilidades y las plasma gráficamente, estos bocetos pueden prefigurar diseños muy completos".



1.4. ETAPAS DE UN DIBUJO

Dentro del proceso de elaboración, de cualquier tipo de dibujo, se dan etapas en las que se usan diversos elementos, medios o acabados que van definiendo el carácter del trabajo, independientemente del nivel o la categoría en que se ubicarán finalmente, se dan cuatro etapas que de un modo u otro se recorrerán al ir elaborando un dibujo y son:

1.4.1. Croquis: La elaboración de un croquis o boceto no es una disciplina que únicamente requiera de espíritu analítico y de síntesis, se relaciona también con un movimiento instintivo.

Representa un ejercicio insustituible, que obliga a buscar soluciones. Cada vez será mayor la necesidad de ejecutar dos, tres o cuatro croquis para decidir sobre la organización de las formas a usar.

“En el croquis hay un impulso vital en unas pocas líneas que no se preocupan del bien decir, sino de decir lo esencial.”

Los negros, los blancos, los rayados, resumen una vivencia. La función del croquis como boceto o borrador da confianza al alumno, pues vale más que éste se divierta haciendo una lluvia de ideas antes que aburrirle con una composición pretenciosa; ya que ciertos croquis proporcionan una mejor solución que trabajos muy estudiados, pues el croquis fue ejecutado en un momento despreocupado, en una relación de gusto, de curiosidad o de objetiva información.



1.4.2. Trazo: Delimita una superficie que sugiere su contenido racional, espiritual o sensual. Es la delineación con que se forma el diseño o la planta de cualquier cosa. Dibujar al trazo es señalar con una línea los contornos de una figura.

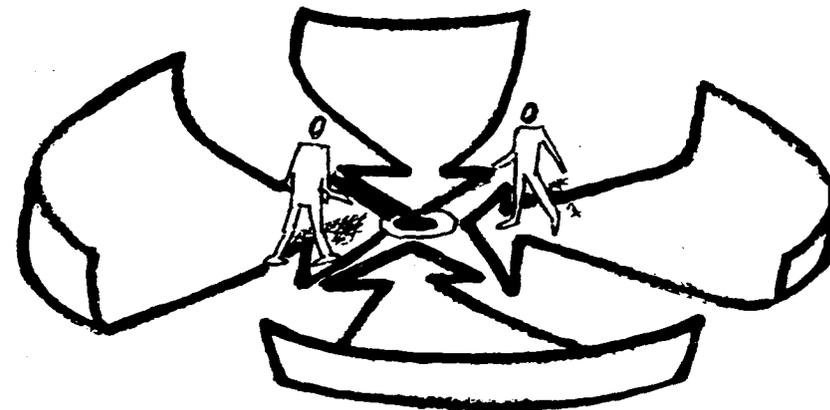
El trazo en el dibujo de figura humana se realiza a manos alzadas y también se conoce como croquizado.

Es un eficaz y rápido medio de representación en el estudio de las vistas de cualquier objeto o figura.

Las vistas se hacen más rápidamente a mano alzada que con el uso de instrumentos geométricos. Tales prácticas ayudan a desarrollar el espíritu de observación, el sentido de las proporciones y dan seguridad en el manejo del lápiz.

El dibujo a mano alzada es útil en ocasiones tales como:

1. Croquizar las diferentes piezas de un dibujo de conjunto, a fin de mostrar los detalles.
2. Hacer croquis parciales o completos para ayudar a leer un dibujo, para explicarlo o para exponer nuevas ideas.
3. Para proyectar cambios en máquinas o aparatos ya existentes.
4. Para crear nuevos diseños, propuestas, mecanismos, etc.
5. Para hacer bocetos antes de proceder a confeccioner el dibujo definitivo.



1.4.3. Compaginación o Composición: Cuando el estudio se componga de varias figuras la compaginación deberá agruparlos o acomodarlos de una manera interesante; debe buscarse un orden de magnitud para poder distinguir la figura principal, eligiéndola por la belleza de su forma o por el interés que provoque.

Para sugerir la ilusión de profundidad, se cuidará la relación de las diferentes formas entre sí, estableciendo esto por el efecto de perspectiva y por el gusto del dibujante.

1.4.4. Valores tonales: Se refieren al desarrollo de una luz en transición de lo más claro a lo más oscuro. Todo objeto colocado en la luz está sometido a una intensidad de iluminación que transforma a cada instante la expresión de su volumen.

Los valores se expresan plásticamente por contrastes y transiciones. Cuando una parte del objeto se destaca por su valor sobre un fondo oscuro o inversamente, se da un contraste, que puede ir de la extrema claridad a la oscuridad total, por lo que hay que buscar una intensidad de intercambios proporcionales al valor de expresión buscado por el dibujante.

La transición enlaza el contraste de lo más oscuro a lo más claro.



JOSE BARDASANO

1.5. TIPOS DE DIBUJO

Heinrich Wölfflin ha elaborado la diferencia entre un estilo de dibujo lineal y uno pictórico. El estilo dibujístico ve las líneas, dice, en cambio el pictórico ve los volúmenes o masas. Ver de forma lineal quiere decir buscar el sentido y la belleza de las cosas en su contorno, en su delimitación. Por el contrario, el estilo pictórico se orienta más en las manchas, colores, luces y sombras, no es decisiva. 3

El dibujo es un conjunto de trazos que no solo tiene la misión de transmitir la ilusión del objeto, sino que convierte a la forma en portadora de expresión.

Por lo que tratar de establecer diversos tipos o clases de dibujo, es como querer analizar el modo, la razón y el fin de dibujar de cada persona que se aplique a ello, lo que generaría miles de apartados; por este motivo sólo se tratarán algunas variedades, más por denotar sus características - que pueden modificarse, ampliarse, o combinarse - que por hacer diferencias precisas.

Recordando el pensamiento del maestro Jean Clot René que dice: "Existen muchas maneras de VER y, por consiguiente, muchas maneras de enseñar a dibujar o a pintar. Cualesquiera que sean los objetivos que persiga, cualesquiera que sean sus éxitos, la educación artística posee el gran privilegio de poder beneficiarse del impulso creador, de la curiosidad y del FUROR DE VIVIR...". 4

3. WOLFFLIN, Henrich. *Conceptos Fundamentales en la Historia del Arte*. Editorial Espasa-Calpe, Madrid, España. 1985.

4. RENE, Jean Clot. *La Educación Artística*. Editorial Luis Miracle, S.A. Barcelona, España. 1968.



Se debe tomar muy en cuenta que el problema de la educación dibujística debe plantearse respecto a múltiples posibilidades interpretativas, todas ellas igualmente válidas, puesto que cada alumno adquiere y desarrolla su sensibilidad en el estado de receptividad que le es propio. Desde el principio, el respeto y la aceptación de la personalidad del alumno constituirán la pauta para poder trabajar sobre una auténtica educación artística, que puede orientarse hacia la animación, la historieta, el diseño gráfico o las ilustraciones en general, que no son sino derivaciones de la idea original de la que parte el dibujo artístico, enmarcándolos bajo las denominaciones de ilustración y diseño. En el caso de la ilustración, cuyos orígenes se remontan a los primitivos componentes gráficos de los manuscritos, se pretende realizar la explicación a una narración mediante imágenes que comuniquen una información concreta. En la actualidad, no obstante, el campo de la ilustración se amplía a técnicas tan diferentes como el grabado, publicidad, fotografía, editorial, etc. Sin embargo, la ilustración, partiendo de los postulados del dibujo, se enriquece con las técnicas artísticas tradicionales y también de vanguardia, usando medios y materiales como el aerógrafo, acrílicos o tintas, entre muchos otros.

La educación a través de la búsqueda de la forma artística puede revelar al alumno el poder que posee cuando aspira a su propia satisfacción, a su propio conocimiento, puede dar la experimentación de experiencias como la sensación de satisfacción, manifestación, proposición, el logro de codificar un mensaje, etc. que le brinden magnitud a su carrera, al diseño gráfico y sobre todo a la condición humana.



Lo más importante es desarrollar dos cualidades esenciales que todo dibujante debe poseer:

1. Ser capaz de imaginarse la forma y dimensiones de una figura u objeto, es decir, leer en un dibujo, que consiste en estudiar las vistas de un objeto para ver lo que cada línea significa, deducir la forma de las superficies que cierran el objeto, y la posición relativa de ellas. 5

De este modo se obtiene una imagen mental del objeto (se visualiza su forma), y para obtener imágenes mentales es muy importante la imaginación que no ve las cosas con la misma excelencia con que las ve la vista, porque el ojo recibe la imagen, verdadera semejanza de los objetos, la lleva a la retina y de ella al entendimiento, sino que en cuanto va a la memoria, allí permanece y muere, si lo imaginado no es de mucha excelencia.

2. Ser capaz de describirlo de forma que una tercera persona lo pueda comprender.

Es posible clasificar a la extensa variedad de dibujos dentro de cualquiera de estos cinco tipos de dibujo:

1.5.1. Dibujos del natural.

Entre 1780 y 1910 fue práctica común trabajar sólo ante el modelo, por ello puede resultar difícil darse cuenta de la verdadera naturaleza de lo que es dibujar sobre un modelo o motivo.

La adhesión total a esta práctica implica el sacrificio de grandes posibilidades imaginativas, tales como la composición basada en una

S. FRENCH, Thomas E.. SVENSEN, Carl L.. Dibujo Técnico, Editorial Gustavo Gili, S.A.. México, D.F., 1981. No. Págs. 552.



dramática interacción humana que necesite tiempo para completarse, la fantasía o las imágenes de lugares remotos y tiempos pasados.

El dibujo del natural parece que ha tenido siempre por objeto unir estrechamente la idea visual a lo realmente visible, para dar carácter "verificable" a la obra.

En el proceso de elaboración de un dibujo hay quienes van trabajando versiones cada vez más elaboradas de sus dibujos, incorporando en alguna etapa los resultados de la observación de detalles o figuras al natural.

Para lograr condiciones apropiadas para la realización de un retrato al natural Leonardo Da Vinci hizo dos recomendaciones.

1. Colocarse a la distancia de tres veces el tamaño de lo retratado.
2. Utilizar luz vespertina, para no tener variaciones, si es mediodía tener la ventana velada, para que el sol que la ilumina no haga mutación, la luz se debe de situar de tal modo que cada cuerpo de en tierra una sombra de igual longitud que su altura. 6

1.5.2. Dibujo de observación o documental.

Una copia fiel no tiene el encanto que da satisfacción en un dibujo. La característica especial de un dibujo es dada por unos ojos, un cerebro y una mano que observan, registran y ejecutan, una síntesis en la que se elige entre formas aparentes y formas reales. El dibujo documental no obedece solamente al deseo de captar el exterior, sino que analiza la razón de ser aquella forma.

6. DA VINCI, Leonardo. *El Hombre Universal. Ensayo biográfico y selección de Zamarripa Gaitán Jesús. Editorial Secretaría de Educación Pública. México, 1946. No. Págs. 91.*



TOULOUSE LAUTREC. "YVETTE GILBERT". 1894. 186 X 93 CMS

El estudio documental se determina por una elección , excenta detalles superfluos o sobrecargas que llevan a la confusión. Elige los elementos que despiertan curiosidad o emoción.

Frente al modelo se busca el ángulo de visión que revele donde alcanza su más expresivo parecido; para lo cual la iluminación tiene un papel considerable, puede desfigurar o poner en evidencia los rasgos dominantes que dan carácter a la fisonomía.

La plenitud en la expresión plástica de un dibujo se puede alcanzar por medio de observar todo como si fuera un escribano.

El dibujo documental no se complica con teorías ni con especulaciones estéticas, es solo impulso y sinceridad basado en una disciplina gráfica (es decir, en conocimiento de los medios de expresión) que responde a una agudeza visual estricta.

Aunque la habilidad de hacer al dibujo una identidad con la realidad debe manejarse con cuidado, es al copiar directamente a los modelos preciso no olvidar buscarle su sentido oculto, el carácter, la personalidad, ya que el dibujo documental requiere un prejuicio visual basado en la intensión expresiva.

1.5.3. Dibujo imaginativo.

Brinda la posibilidad de escapar a todo lo establecido, de expresarse uno mismo, elegir un tema, de dibujar según las aptitudes y gusto personal, de elegir un formato, un sustrato, una técnica.

“Cualquiera que sea la edad de los alumnos, el dibujo imaginativo permite al educador comunicarse casi instantáneamente con ellos. Es un campo libre de intercambio donde se fortalece la vitalidad, lejos de todo



PAUL ANTRAGNE. "ARMIDA", 1972.

formalismo. Todas las tendencias son buenas y todas pueden ser inteligentemente utilizadas. Las adquisiciones técnicas deben precisamente favorecer el desenvolvimiento afectivo. El narrador, el místico, el dramático, el científico y el poeta revelan sus verdaderas tendencias.

Los sueños de igual manera que las relaciones sociales vendrán expresados mediante movimientos lineales simples o complejos, pero representarán en todos los casos el papel de estimulante visual". 4

El dibujo imaginativo es útil para valorar la capacidad para dibujar, ya que quienes no tienen facilidad en ejercicios analíticos de proporciones precisas en la figura humana, en sus escorsos, etc. pueden encontrar un incentivo sorpresa, ya que la fuerza y la decisión de los trazos se puede representar con absoluta libertad y armonía, todo torso surge libremente.

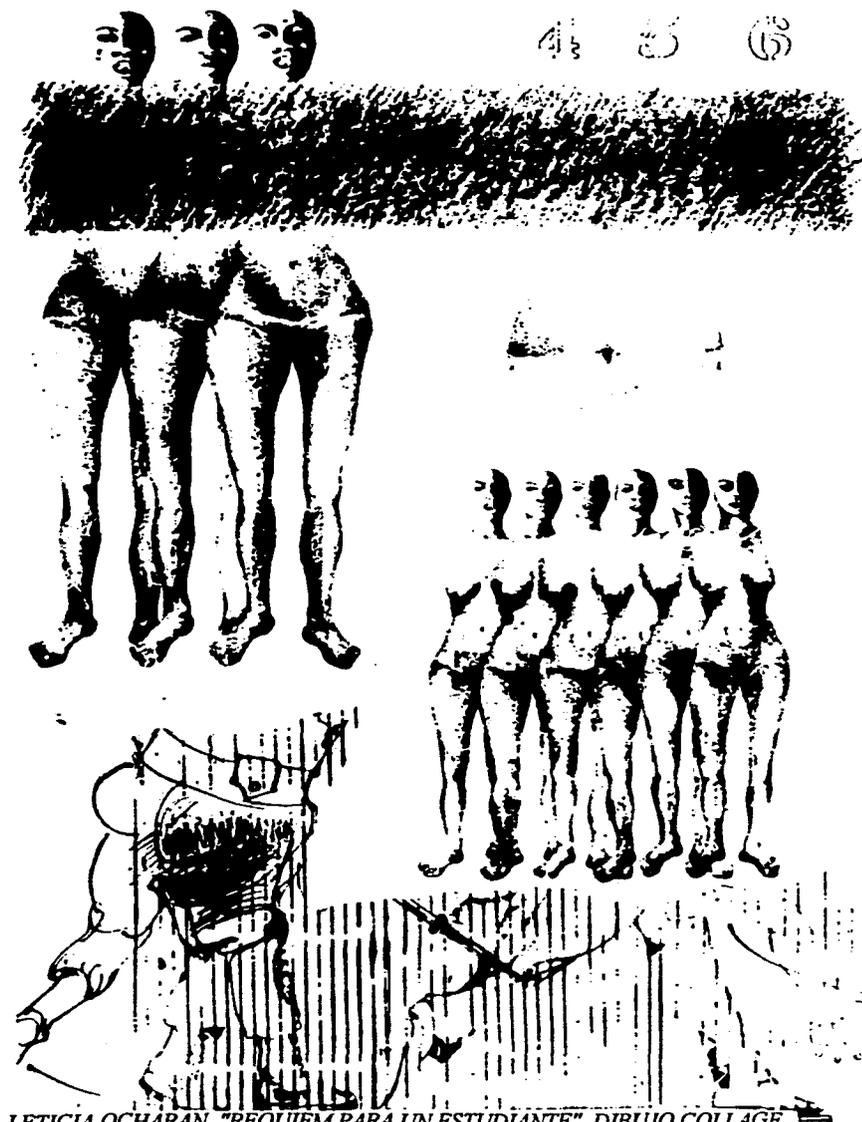
Aunque tampoco es raro que alumnos hábiles en el uso de las proporciones, no sepan que hacer al darles tanta libertad de expresión.

1.5.4. Dibujo independiente.

Sirve para comunicar géneros especiales de experiencias mediante sus líneas ritmos, zonas, tonos y texturas que podrían desaparecer en dibujos más trabajados.

Junto a su tema concreto un buen dibujo presenta una iconografía con sus propias formas especiales. Así, en la mayoría de los buenos dibujos, las líneas iniciales de orientación que se trazan contribuyen a la imagen.

4. RENE, Jean Clot. *La Educación Artística*. Editorial Luis Miracle, S.A. Barcelona, España. 1968.



LETICIA OCHARÁN. "REQUIEM PARA UN ESTUDIANTE". DIBUJO COLLAGE.



Este tipo de dibujo es el que involucra cierta postura o modo de pensar del ejecutante ante cualquier aspecto económico, político, social, cultural, etc.

A este respecto Wilhelm Worringer opina : “El arte genuino ha satisfecho en todos los tiempos una profunda necesidad psíquica, pero no el puro instinto de imitación, el gusto juguetón por la reproducción del modelo natural. La aureola que rodea el concepto de arte, toda la amorosa devoción de que ha gozado a través de los tiempos, sólo puede motivarse psíquicamente pensando en un arte que brote de necesidades psíquicas y satisfaga necesidades psíquicas”. 7

1.5.5. Dibujo subyacente.

Es un dibujo contorneado con algunas notas de color, donde es posible que el dibujo quede totalmente cubierto por capas sucesivas de pintura.

También puede ser un boceto subyacente monocromo, que tal vez resulte visible como parte integrante de la composición final, debido a que sólo se aplican barnices con color.

7. WORRINGER, Wilhelm. *Abstracción y Naturaleza*. Editorial Fondo de Cultura Económica. México, 1985. No. Págs. 137.



圖 九

CAPITULO II

Dibujo de figura humana

2.1. IMAGEN CORPORAL

Antes de comenzar por primera vez a plasmar en el papel trazos que pretendan representar un dibujo de figura humana, es conveniente tratar de poseer una imagen mental del cuerpo, de las estructuras de sus partes, de sus potencias y sus destrezas, con el fin de conocer sus proporciones y sus posibles posiciones. Aunque esta tarea en realidad, debe asumirse por siempre pues es un medio para ir perfeccionando nuestra visualización de la imagen corporal.

Esta imagen comprende lo orgánico, lo funcional y lo simbólico; sirve al hombre como su elemento de orientación tanto para el mundo exterior (absique) como para el mundo interior (autosique), otorga seguridad, fuerza, tranquilidad, clarificación de las motivaciones, ajusta la relación con otros cuerpos y el ambiente y la planificación para su acción. 8

El origen de la imagen corpórea es producto de un flujo continuo de experiencias a lo largo de la vida de un individuo.

Para detener en cada dibujo un carácter propio hay que considerar que la imagen del cuerpo se estructura con base en una conjunción de informaciones que parten de las impresiones visuales, táctiles, térmicas, olfativas, gustativas, sensaciones energéticas, sensaciones de dolor, sensaciones provenientes de los músculos y de las sensaciones viserales,

8. HALL, Edward. *The Anthropology of Space: An Organizing Model*. Ed. Anchor Press-Doubleday. New York. 1969.



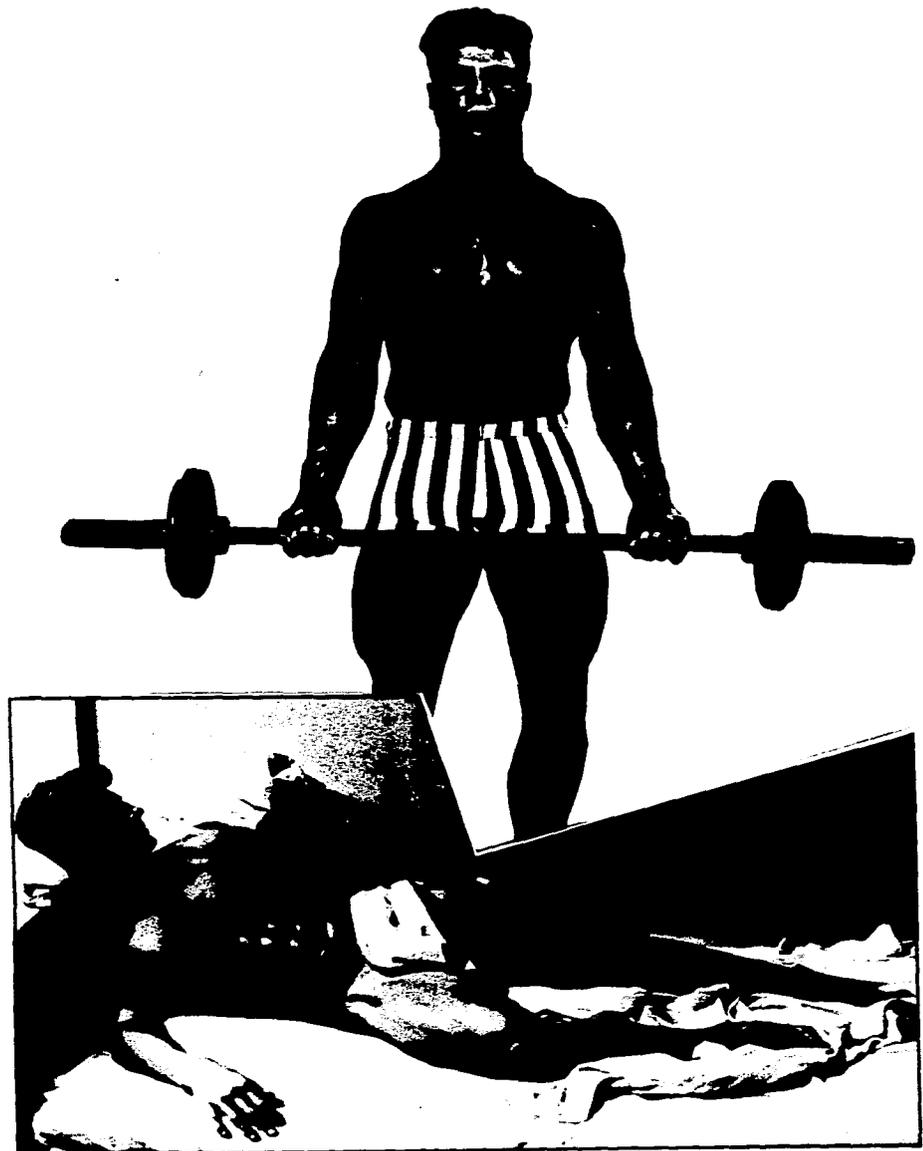
- SANTOS BALMORI. "MUJER". 1971. 60 X 50 CMS. DIBUJO AL OLEO.

auditivas, de equilibrio, etc., complementan esta información todo el mundo psíquico y el simbólico, las impresiones pasadas que han permanecido en nuestra conciencia aportan también su caudal, por lo que puede asegurarse que en nuestra imagen corporal, existen mayor cantidad y tipo de factores que los que conscientemente podemos llegar a conocer en nuestro cuerpo. La imagen corporal, aún acumulando diversas informaciones, guarda la conciencia de unidad a través de la cual podemos reconocernos y reconocer a los demás, no obstante las posibilidades de cambio, como cuando conocemos un bebé y observamos como cambia hasta convertirse en adulto. ésta continua modificación, representa también una nueva vía de conocimiento dado que la imagen corporal se enriquece con la continua reconstrucción de los esquemas sucesivos.

De acuerdo a la temática que se pretenda imprimir a los dibujos de figura humana, la imagen corporal se puede modificar voluntariamente para dar un sentido expresivo concreto: ya que no es el mismo corte de cuerpo para un bailarín, que para un pesista, o el de una patinadora y una nadadora; se debe considerar, para darle expresividad a un cuerpo, que cada estado psíquico o emocional genera un cambio en la imagen corporal, que asume el carácter expresivo correspondiente a la situación emocional.

Así, por ejemplo, un sentimiento de desafío o súplica, implica una intensa tensión contra o hacia el punto u objeto determinado que genera ésta actitud; la tristeza torna los músculos más pesados a raíz de la relación de los músculos y la disminución del tono muscular; el odio o la ira producen una fuerte contractura que afirma los límites individuales segregando al "yo" de su contorno, por el contrario, la alegría y el amor dilatan el contorno corporal en un impulso de participación y expansión.

La imagen corporal es proyectiva, es decir, excede al cuerpo es como una prolongación que manifiesta las posibilidades de un ser; por ello es



que se explota tanto a la figura humana en el ámbito publicitario. Tal condición se interrelaciona con los modelos de cuerpos y posturas de los demás, generando en cada individuo cierta predilección por determinado tipo de cuerpo, posturas y movimientos de éste, que generalmente será el tipo que trate de plasmar en sus representaciones gráficas.

Las vinculaciones de una imagen corporal con otras, se hayan determinadas principalmente por factores de proximidad y lejanía. Considerados estos factores desde un punto de vista espacial o físico, así como por el toque emocional que se desee expresar.



ALAIN LE QUERREC. "LA PUBLICIDAD MATA". 120 X 176 CMS.

2.2. PROPORCION

Para poder crear figuras humanas en dibujo, debe entenderse como funciona nuestro proceso de percepción, ya que al contemplar, registrar, detectar, discernir y captar, con la idea de transportar la imagen a un papel, es más fácil controlar la inclinación (de la "constancia" en la percepción que afecta negativamente), a desproporcionar las formas de los cuerpos .

El desproporcionar el cuerpo humano, al momento de hacer una copia al natural de un modelo es muy común y esto sucede en parte por "el fenómeno de la constancia" que según lo explica la psicología, es una tendencia a percibir un cuerpo tal como es a pesar de los cambios de las impresiones sensoriales. Se captan la dimensiones del cuerpo u objeto con bastante exactitud aunque sean muy diferentes las distancias entre el ojo y el objeto.

Se percibe la forma de un cuerpo correctamente, aunque dicho cuerpo esté sesgado o inclinado respecto de una línea visual, es decir, escorzado.⁹

Con el nombre de escorzo se designa la aplicación de la perspectiva a un objeto o cuerpo determinado. Por ejemplo, de un brazo colocado en perpendicular al espectador de forma que solo se distingue la mano, se dice que está sometido a un escorzo violento. Con la utilización extremada de este mecanismo se obtienen a veces efectos de gran riqueza emocional.

La manera de proporcionar un cuerpo está ligada a como vemos la profundidad y la distancia, es decir, la llamada tercera dimensión del espacio, hay que tratar de distinguir la percepción tridimensional de la sensación bidimensional, sin olvidar que el problema de como vemos los cuerpos en

profundidad está acompañado por el de que manera vemos la disposición constante del mundo que nos rodea. Ya que el espacio como tal, el espacio vacío, no es visible: son los cuerpos, los objetos, las superficies lo que vemos.



LETICIA OCHARAN. "CRUCIFIXION".

⁹ GOMBRICH, E.H., *Art and Illusion: A study in the Psychology of Pictorial Representation*. Ed. Pantheon. New York. 1960.

2.3. DIVISION PROPORCIONAL

Para lograr una representación armónica de la figura humana debe existir la proporción, es decir, la disposición o correspondencia debida entre las partes del cuerpo.

Según el alemán Zeysing en su llamada ley de las proporciones (Proportional Gesetz) declara que: "Para que un todo, dividido en partes desiguales parezca hermoso desde el punto de vista de la forma, debe haber entre la parte menor y la mayor la misma razón que entre la mayor y el todo". 10

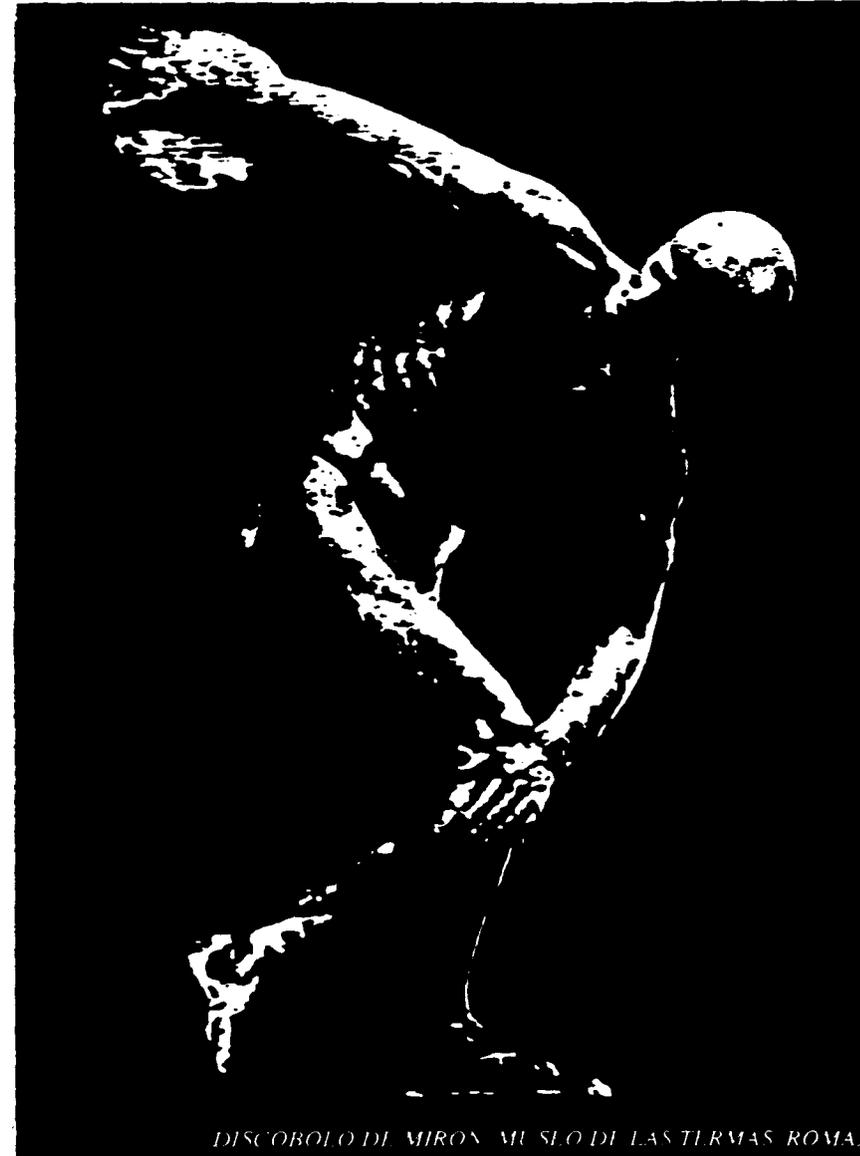
Esto se cumple en las proporciones del cuerpo humano y de las especies animales que se distinguen por la elegancia de sus formas, en ciertos templos griegos (particularmente en el Partenón), en botánica y hasta en música.

En las estatuas antiguas y en los hombres perfectamente bien proporcionados, el ombligo divide su altura total según la sección áurea.

Esta comprobación, que está de acuerdo con los cánones muy estudiados de Durero y de Leonardo Da Vinci, fue hecha en las estatuas griegas de la época de Fidias (entre 490 y 485-431 a.C.) quien ha sido considerado el más grande de los escultores áticos.

Zeysing efectuó medidas sobre miles de cuerpos humanos y encontró que este cánón ideal parece ser la expresión de una ley estadística media para los cuerpos sanamente desarrollados .

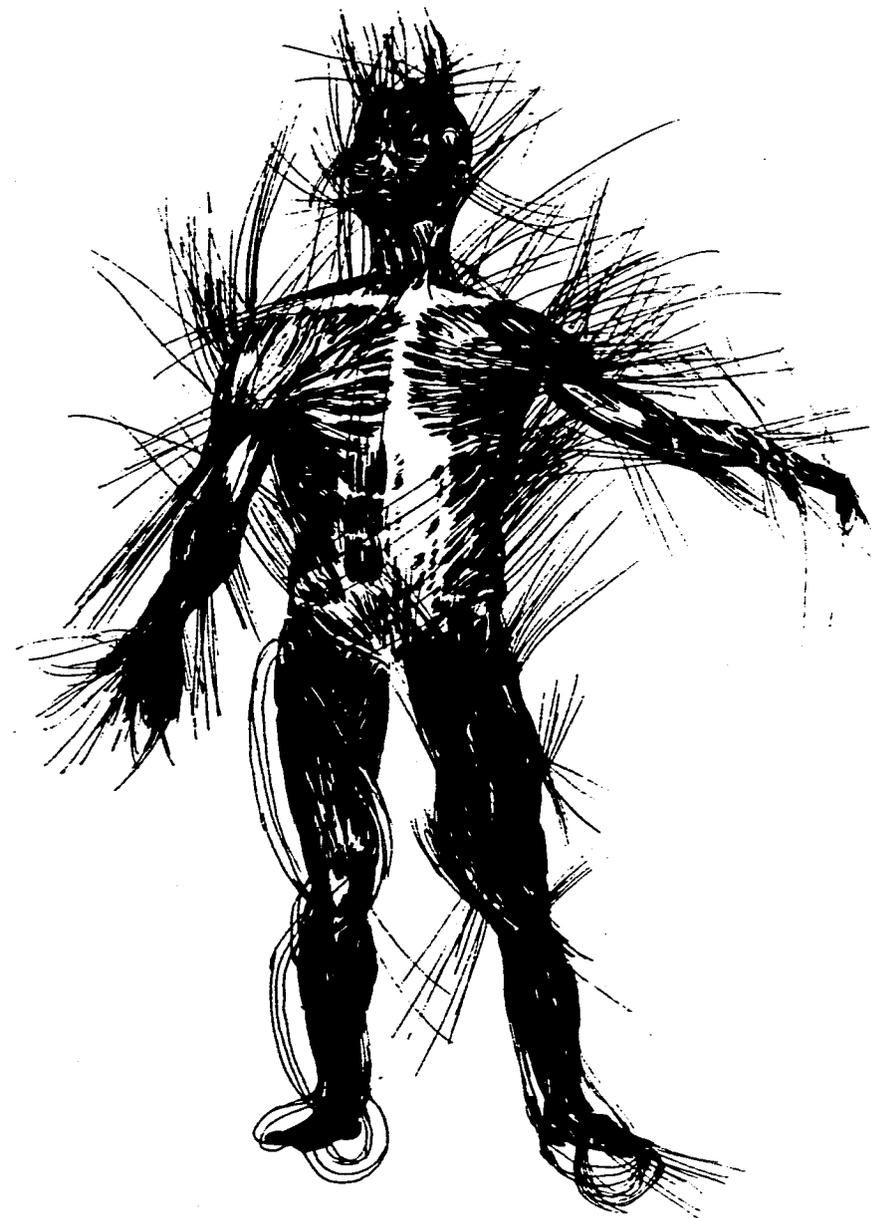
10. GHYKA, Matila C. *Estética de las Proporciones en la Naturaleza y en las Artes*. Editorial Poseidón. Buenos Aires, Argentina.



DISCOBOLO DE MIRON. MUSEO DI LAS TIRMAS ROMA.

La división determinada por el ombligo es la manifestación más importante de la sección áurea en el cuerpo humano, pero se encuentra también fácilmente en las proporciones de las demás partes del cuerpo.

Proporcionar el dibujo de figura humana es uno de los problemas constantes y comunes para los alumnos que se inician; a lo que Betty Edwards hace la siguiente observación: "La mayoría de los estudiantes principiantes tienen problemas con la proporción: dibujan algunas partes demasiado grandes o de masiado pequeñas en relación con la forma completa. Al parecer, la razón es que la mayoría de nosotros tendemos a ver las partes de una forma jerárquica. Las partes importantes (es decir, las que contienen mucha información) pueden verse más grandes de lo que realmente son. Lo mismo sucede con las partes que decimos que son mayores. Y al contrario, las partes que no consideramos importantes, o que decimos que son pequeñas, las vemos como si fueran más pequeñas de lo que realmente son". 11



11. EDWARDS, Betty. *Aprender a Dibujar*. Editorial Herman Blume. Primera reimpresión. España. 1985.

2.4. EL ORIGEN DEL CANON

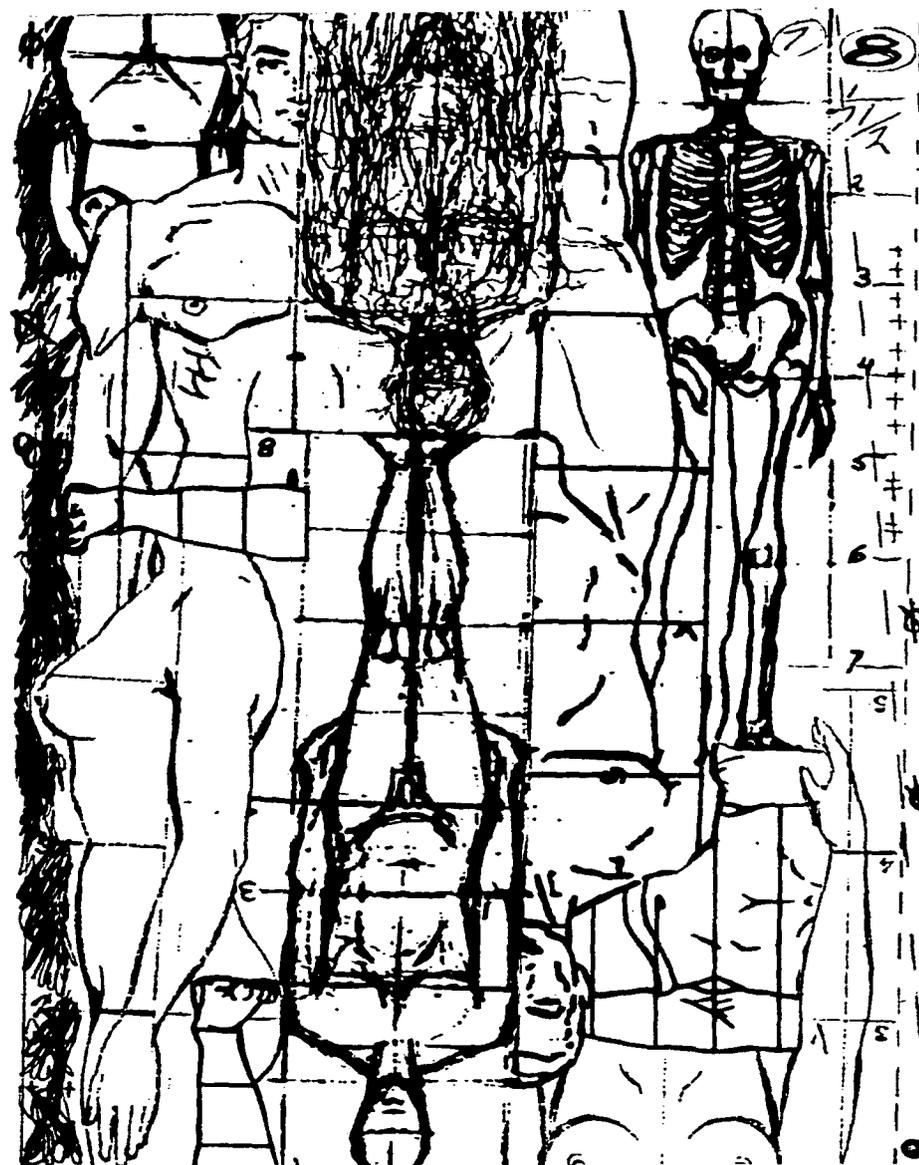
Para poder dibujar a la figura humana de una manera proporcionada se utiliza una medida que va a dividir al cuerpo llamada "CANON (del latín canon y este del griego, regla, modelo). Regla, precepto. Regla de las proporciones del cuerpo humano." 12

El filósofo griego Diódoro apunta que los egipcios se servían de un cánon que aplicaban a la figura humana. Lepsius habla de tres cánones diferentes aplicados en diversas épocas de la historia egipcia; el primero divide en seis partes a la figura humana, cada una correspondiente a la longitud total del pie. El segundo dividiendo el pie en tres partes, daba un total de 19 módulos. El tercero estaba constituido por la división de la figura humana en siete pies, obteniendo por consiguiente 21 módulos.

Aunque quien es considerado como el iniciador del uso de un canon fue el escultor griego Policlete (Siglo V A.C.) que manejaba una figura atlética, el desnudo masculino juvenil, sólido y bien proporcionado en actitud tranquila y serena.

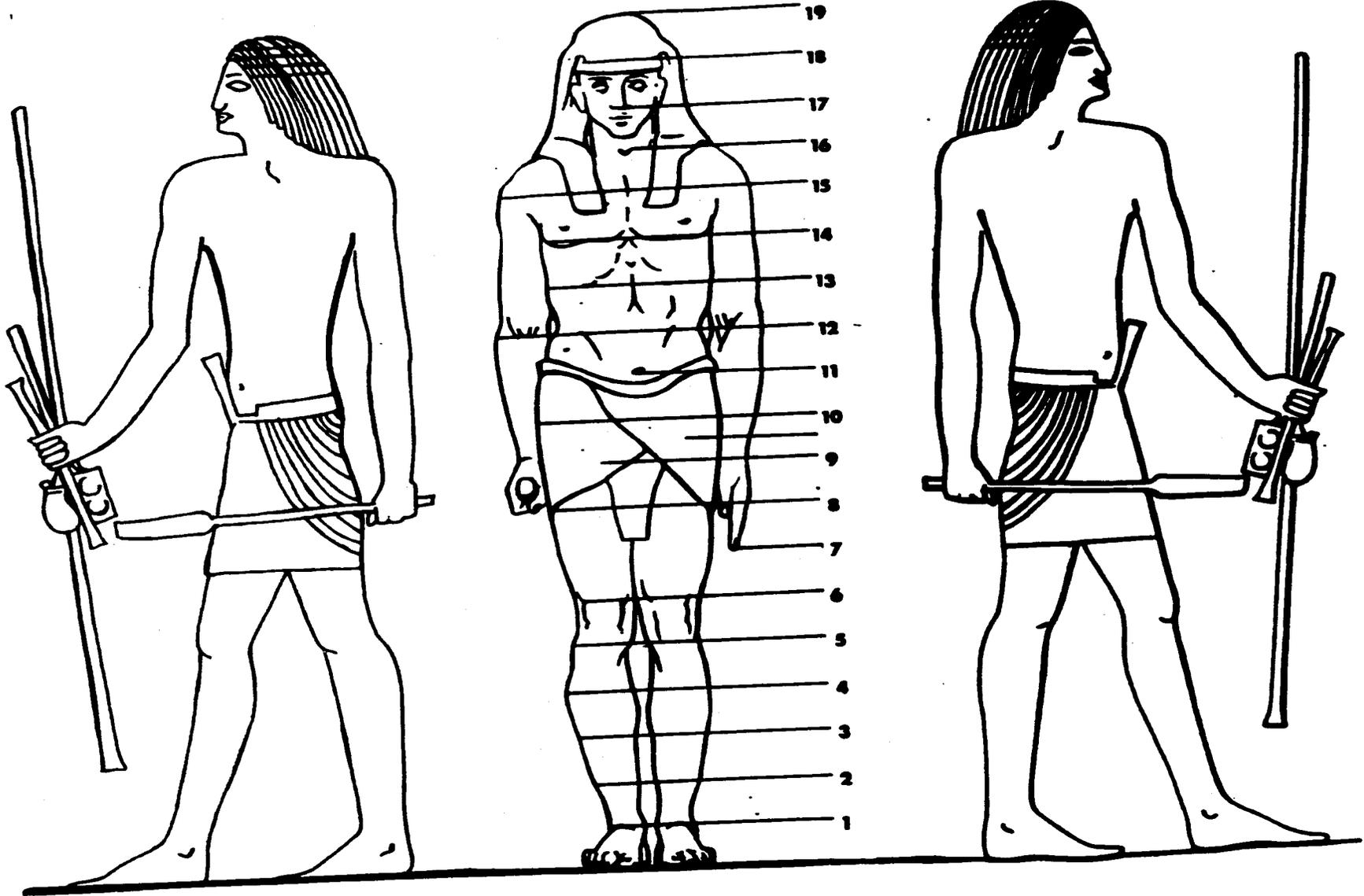
La realidad natural según Policlete se rige y guía por reglas, de las que él había encontrado el canon compuesto de 7 1/2 módulos (cada módulo equivale a la altura de una cabeza), ésta proporción se toma de personas que miden de 1.60 cm a 1.70 cm de altura, para la perfección formal que describió en un libro de ese título.

Después el escultor helénico Praxíteles (Siglo IV A.C.) establece una proporción de 8 cabezas.

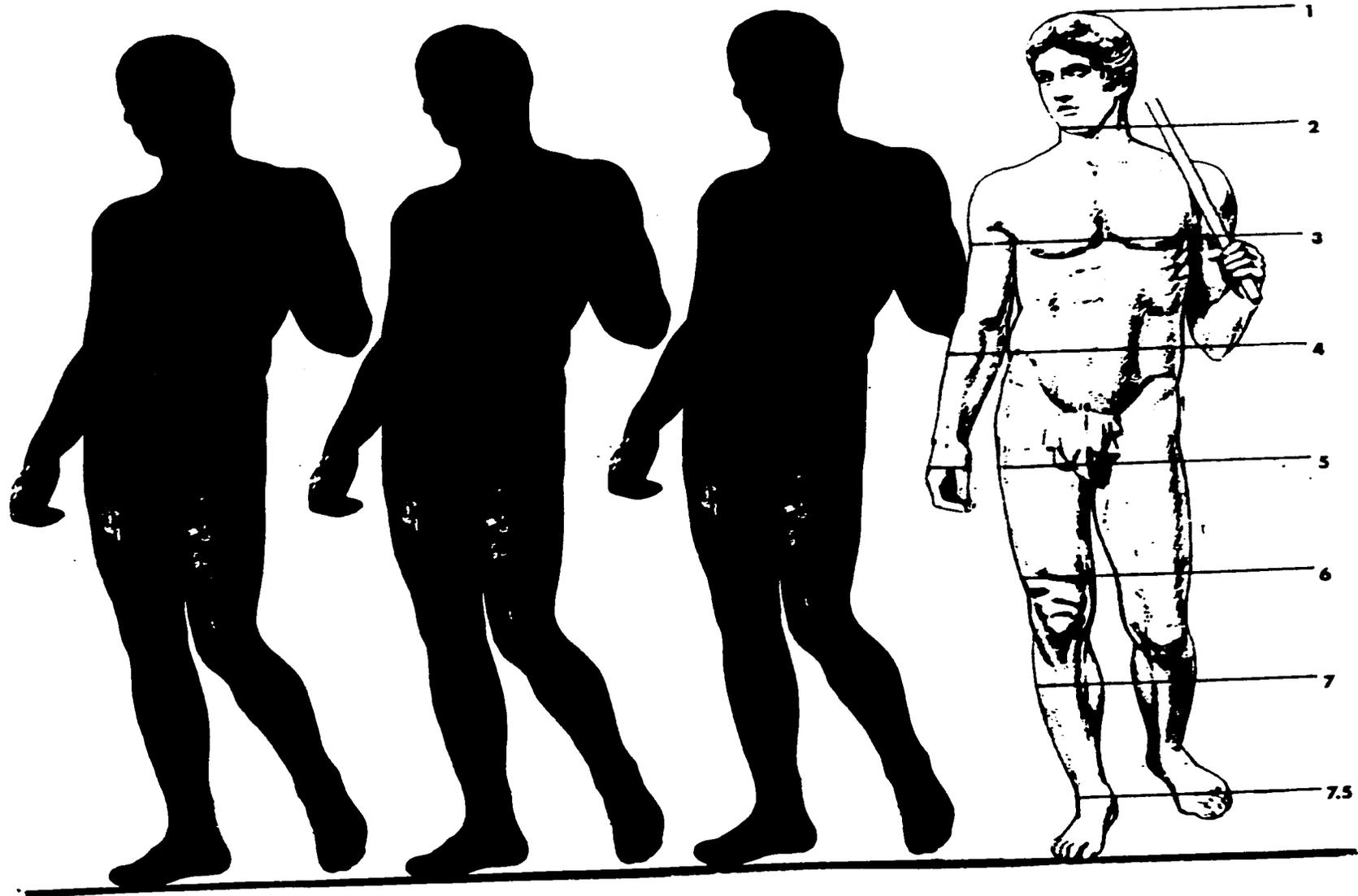


12. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado Selecciones del Reader's Digest. Editorial Selecciones del Reader's Digest. México. 1982.

CANON EGIPCIO

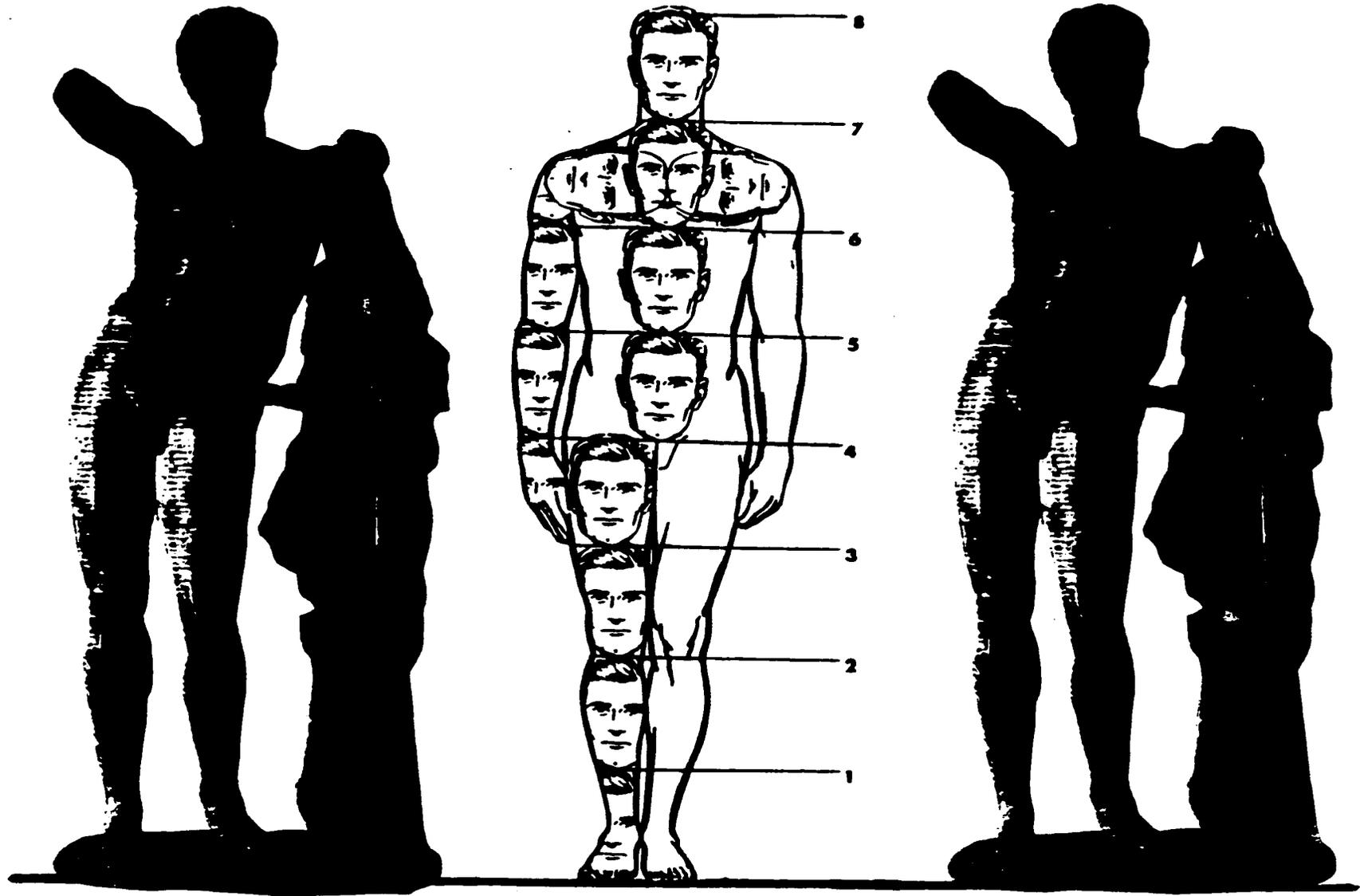


CANON DE POLICLETO





CANON DE PRAXITELES



El escultor ateniense Leócares (Siglo IV A.C.) da un canon de 8 1/2 cabezas, con la escultura del Apolo de Belvedére que suele atribuírsele.

Con estos tres iniciadores en las investigaciones del canon del cuerpo humano surge una gran polémica porque cada uno establece diferente medida.

Ya en el renacimiento, Sandro Botticelli da un módulo de 9 cabezas; Leonardo Da Vinci de 7 1/2 y el Greco crea el de 11 cabezas ya que su estilo de figura humana es muy alargado. Pero el canon que se distinguió en esta época fue el de Vitruvio, usado por muchos artistas de ese período, este canon encierra al cuerpo humano en un círculo inscrito en un cuadrado en el cual el ombligo es el centro, y la figura humana corresponde a 8 partes, de las cuales la cabeza es la unidad.

A finales del siglo XIX un antropólogo belga llamado Quelet (13), establece una relación con treinta personas de diferente compleción y región, llegando por vía científica, en el año 1870, a la conclusión que el canon de la figura ideal del hombre había de ser como el de Policleto, es decir, de 7 1/2 cabezas.

Generalmente para establecer un canon como medida del cuerpo humano, se hace una investigación con unas treinta o cuarenta personas y se saca una media.

La medida del cuerpo se toma con relación al tamaño de la cabeza y en algunos casos se puede tomar con el largo de una mano, que es el mismo de la cabeza (de la barbilla alrededor de 3/4 de la frente) en una persona bien proporcionada.



13. *El Nuevo Tesoro de la Juventud. Tomo XVII. Págs. 100-101. Editorial Cumbre. S.A. Décimosexta Edición. México, 1982.*

No obstante los dibujantes han actuado con entera libertad algunos se apegan a alguno de los cánones dados y otros han creado el propio.

La conclusión a la que se ha llegado es que existen tres cánones base para el dibujo de figura humana:

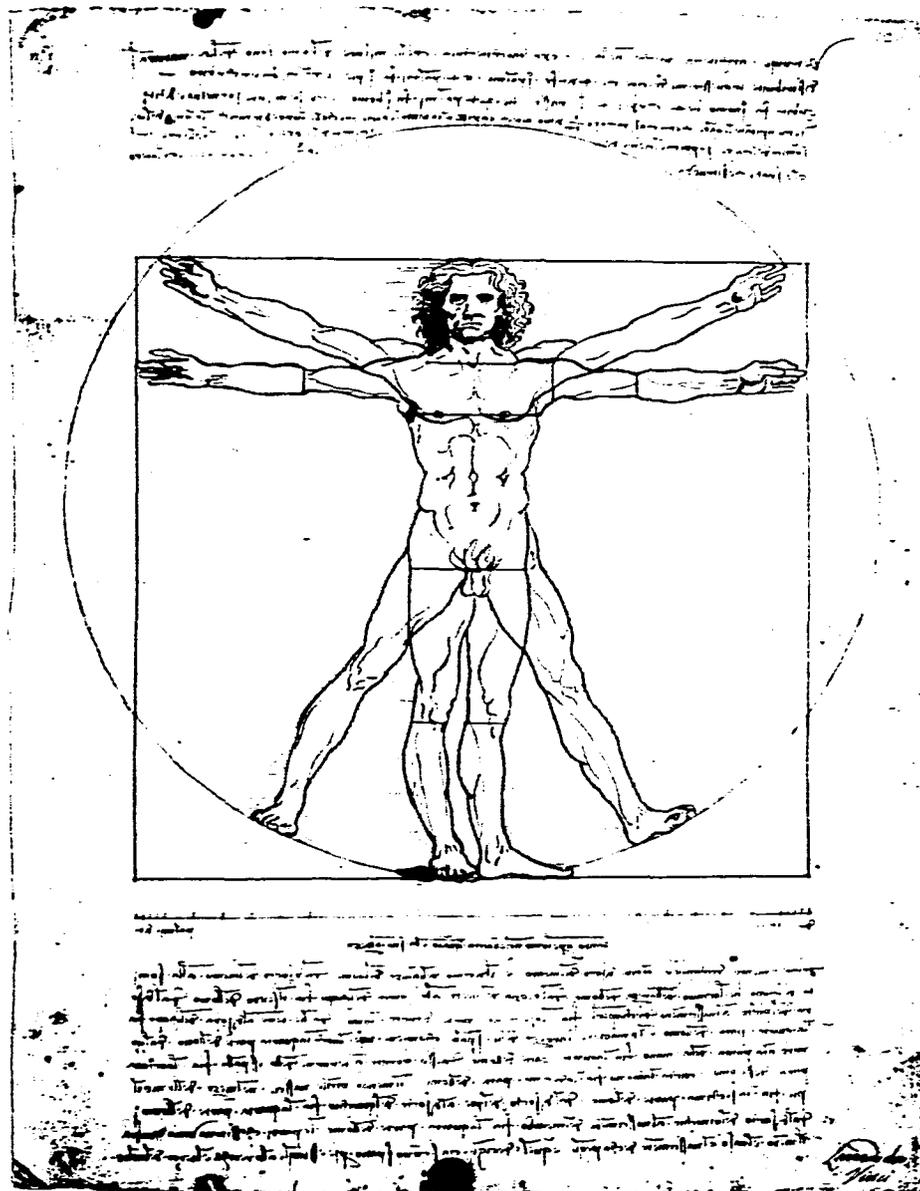
1. 7 1/2 cabezas - figura normal o complexión común.
2. 8 cabezas - figura ideal o complexión atlética bien proporcionada.
3. 8 1/2 a 9 cabezas - figura heroica, para casos de complexión excepcionalmente grande. 14

Aunque existe la posibilidad de ser modificados ya que la edad, raza, sexo, etc. son variables que se deben considerar y sobre todo en esta época en que la complexión del ser humano está marcando cambios en las últimas generaciones. Pero generalmente con fines didácticos se establecen ciertos parámetros que se aplican de acuerdo a los objetivos que se pretendan cubrir en la enseñanza de la figura humana.

Se tiene que aclarar que el canon ayuda a entender las proporciones de la figura humana pero que conlleva a algunas limitaciones, lo que hace pensar en una frase de Leonardo Da Vinci, "es en la vista donde se hace la medición que proporciona al cuerpo humano". 15

14. PARRAMON, José Ma. *Cómo Dibujar la Figura Humana*. Col. *Aprender Haciendo*. Instituto Parramon Ediciones. Barcelona, España. 1971.

15. DA VINCI, Leonardo. *Traitado de Pintura*. Editorial Col. Austral. Cuarta Edición. 1964.



2.5. LINEAS DIRECTRICES

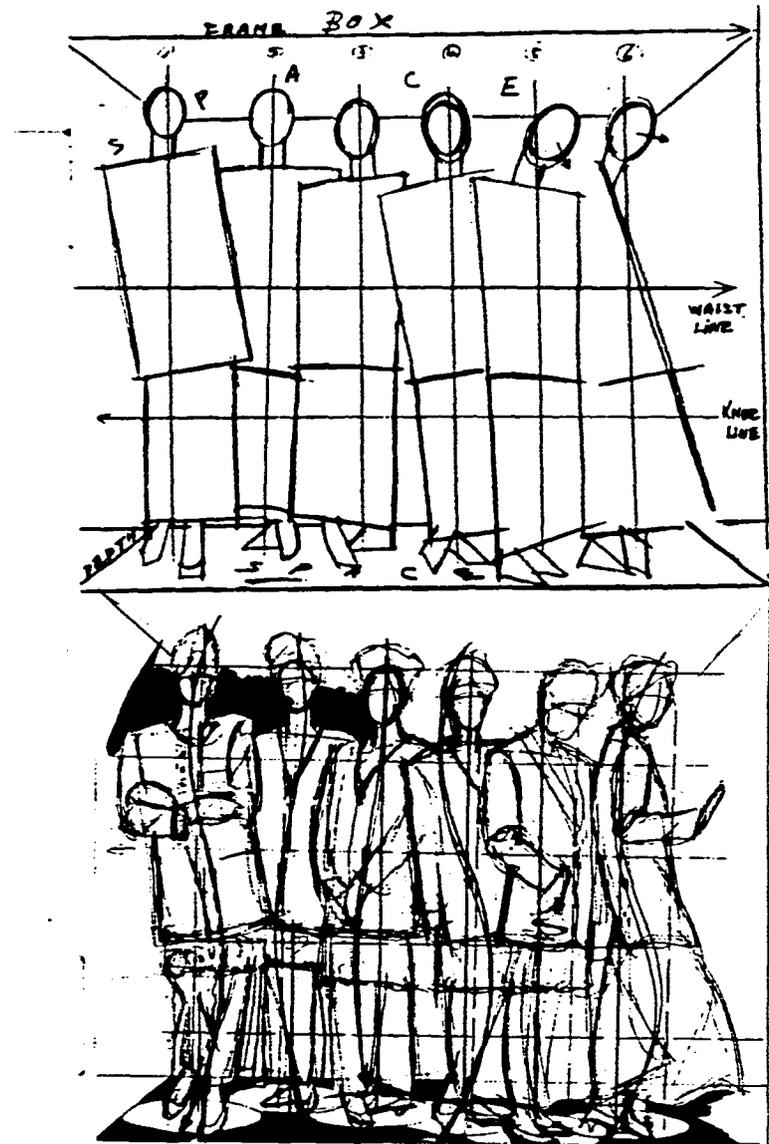
Para representar correctamente las posiciones que adopta el cuerpo humano en un dibujo es importante analizar las modificaciones que se dan en el acomodo de la estructura ósea, al ser desviado de su centro de gravedad (línea ilusoria que parte del nacimiento del cuello hacia el piso) o de su equilibrio horizontal sobre todo en secciones como la cadera y los hombros que son eje y sostén de las extremidades .

Las líneas directrices se refieren a la línea central de gravedad que es útil para ubicar la posición de la estructura corpórea en su sentido vertical, y las líneas de la cadera y los hombros que lo hacen en sentido horizontal o diagonal.

Por ejemplo, si una persona deja de sostenerse con la pierna derecha la cadera se inclina en ese sentido , y al apoyar su peso en la pierna izquierda, la cadera se levantará del lado izquierdo. El torso en vez de seguir la misma dirección de la cadera va hacia atrás para compensar el equilibrio, cuando sube un extremo de la cadera el hombro correspondiente baja, porque el volumen del pecho se desplaza en dirección contraria al volumen abdominal en relación al centro de gravedad.

Existen algunas excepciones llamadas "posturas forzadas", como cuando ambos pies están firmemente plantados en el suelo y se inclina el torso hacia un lado, la pierna que soporta la mayor parte del peso tiene la cadera más baja.

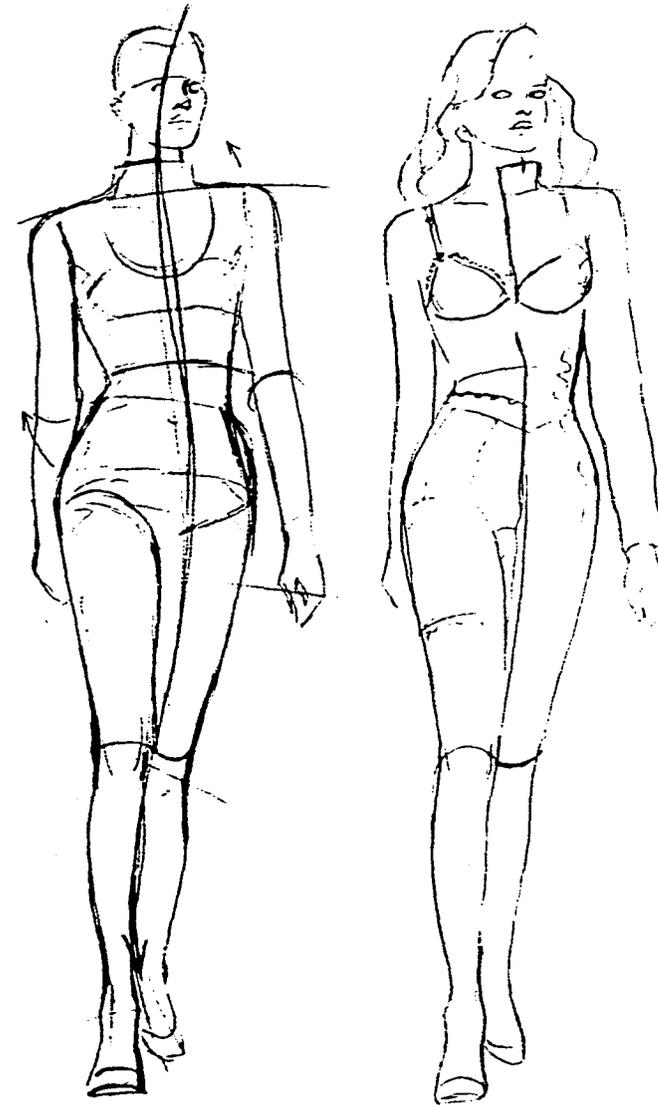
Cada posición del cuerpo humano tiene ciertos puntos de apoyo, un centro de gravedad o plomada líneas direccionales o directrices que nos proporcionan lineamientos generales en la estructura de una figura, para tomarlos como referencia y facilitar su representación.



Aunque se debe de tomar en cuenta no sacrificar la expresividad del modelo al ser representado; a este respecto Worringer opina: "En las formas de una obra de arte nos gozamos a nosotros mismos. El goce estético es goce objetivado de su mismo. El valor de una línea, de una forma, consiste para nosotros en el valor de la vida que contiene también para nosotros. Lo que le da belleza, es sólo nuestro sentimiento vital, que oscuramente introducimos en ella".

Según Leonardo Da Vinci cuando se retratan desnudos, se deben retratar enteros, luego terminar el miembro que más agrada y así sucesivamente, pues de otro modo nunca se conseguirá ajustar bien los miembros uno con otro. Nunca se debe dirigir la cabeza hacia el pecho, ni el brazo en igual actitud que la pierna; si la cabeza se dirige al hombro derecho, el hombro izquierdo debe quedar más abajo que el derecho, y si se hace resaltar el pecho, mirando la cabeza hacia la izquierda, las partes de la derecha deben ser más altas que las de la izquierda. 5

Las medidas del hombre se varían en cada miembro según se pliegen más o menos y en diversas posturas, disminuyéndolos o agrandándolos tanto más o menos de un lado cuando crecen o disminuyen en el lado opuesto.



5. FRENCH, Thomas E.. SVENSEN, Carl L.. Dibujo Técnico, Editorial Gustavo Gili, S.A., México, D.F., 1981. No. Págs. 552.

2.6. EL CUERPO HUMANO Y LA GEOMETRIA

Ejes, puntos simétricos, línea media, derecha e izquierda, constituyen una red de trazados geométricos que asumidos por el cuerpo determinan modalidades perceptuales. La percepción del espacio se realiza a partir del núcleo de la imagen corporal; ésta, con base en los datos y experiencias que la integran, reconoce fundamentalmente un sistema tridimensional de ejes. Dos de ellos son de carácter netamente dinámico (el vertical y el frontal), el tercero es de carácter predominantemente temporal (el horizontal). Estos ejes no constituyen en sí direcciones estables, sino más bien tendencias o pulsiones emocionales que gravitan en la conducta a través de la polaridad cuerpo-ámbito.

El eje vertical resume un impulso de elevación y caída, de ascensión y descenso; el frontal gobierna el avance y el retroceso, la agresión y la defensa; el horizontal, en cambio, se desarrolla como un panorama envolvente generalizado, como una sucesión de elementos que se desarrollan en el contorno y en el tiempo.

Claro está, que actuando el organismo en un espacio tridimensional, estas direcciones básicas se multiplican en combinaciones laterales y oblicuas, materializando sobre el esquema corporal un centro de radiación y generando en el espacio un potencial dinámico total, que lo convierte en un espacio-impulso multidireccional. "Por su parte, el cuerpo se organiza en función de un principio de simetría y de un centro de radiación común que se halla en la intersección de los movimientos extensores y flexores, aductores y abductores con la línea media del cuerpo, tan importante para la orientación sobre el propio cuerpo como sobre el mundo exterior". 16

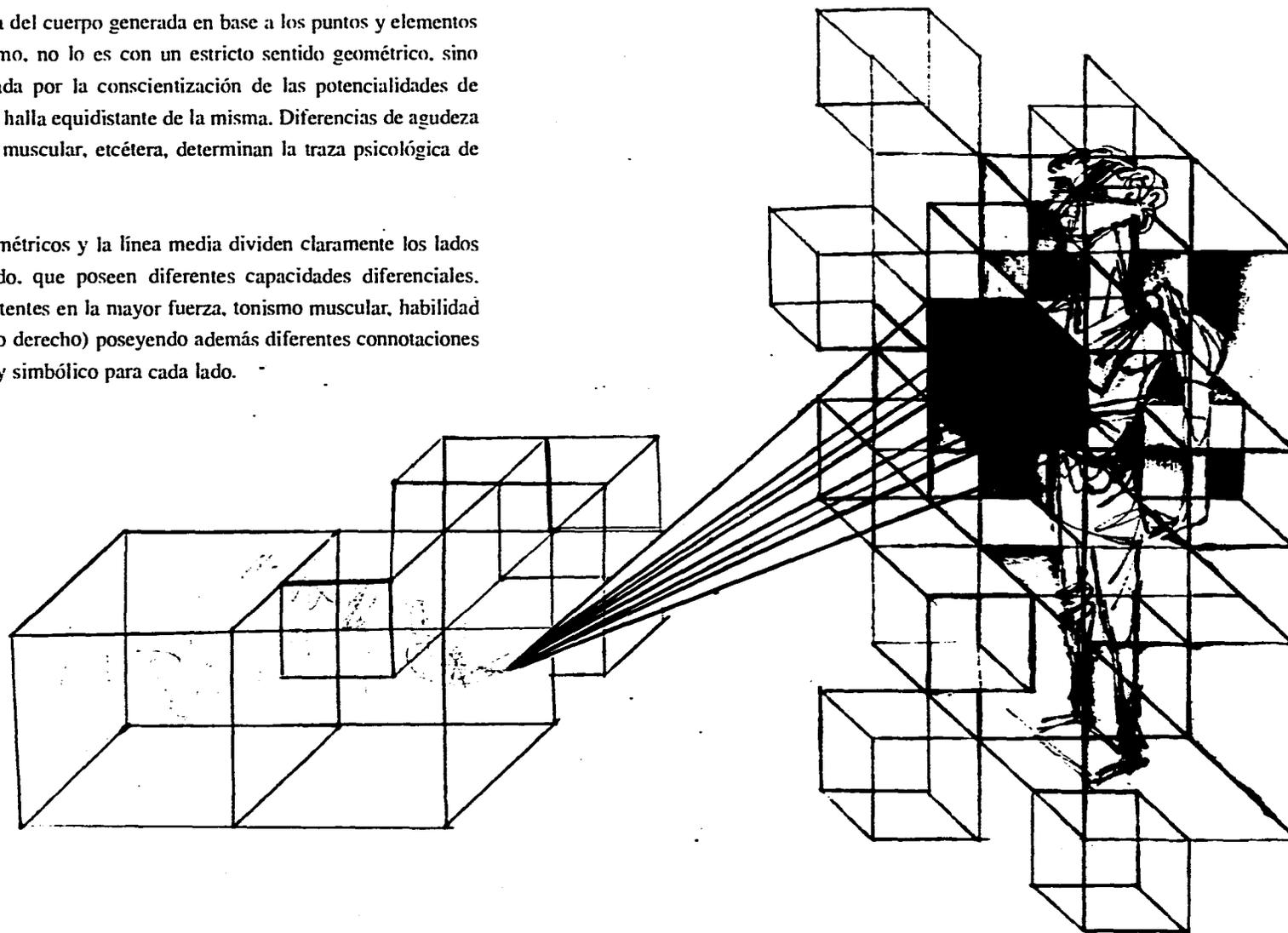
16. SHILDER, Paul. *Imagen y Apariencia del Cuerpo Humano*. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina. 1958.



ARNALDO COEN

La línea media del cuerpo generada en base a los puntos y elementos simétricos del mismo, no lo es con un estricto sentido geométrico, sino que está determinada por la conscientización de las potencialidades de cada órgano que se halla equidistante de la misma. Diferencias de agudeza visual, de tonismo muscular, etcétera, determinan la traza psicológica de esta línea.

Los puntos simétricos y la línea media dividen claramente los lados derecho e izquierdo, que poseen diferentes capacidades diferenciales, básicamente consistentes en la mayor fuerza, tonismo muscular, habilidad ("destreza" del lado derecho) poseyendo además diferentes connotaciones de tipo emocional y simbólico para cada lado.



ARNALDO COEN

2.7. SIMPLIFICACION GEOMETRICA

El dibujo es una manera personal de comunicar las emociones o los pensamientos, como expresión de formas que se manifiestan mediante sombras y luces.

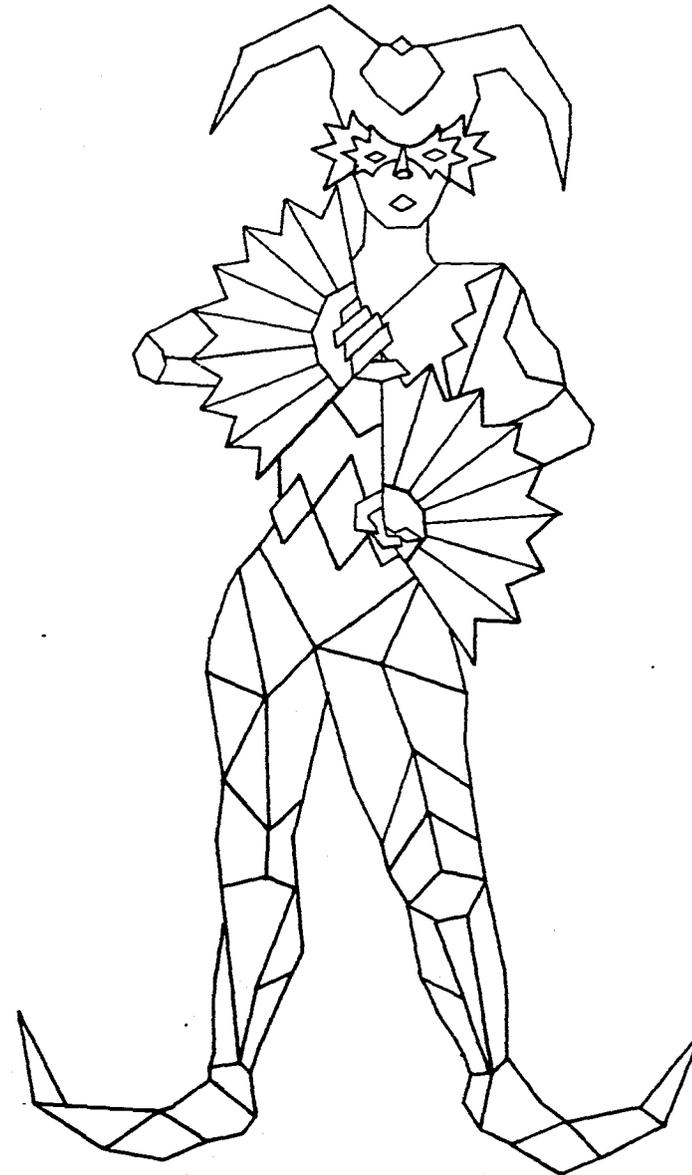
Sus medios de expresión son múltiples, pero todos contribuyen a desarrollar la imaginación o la observación.

La simplificación geométrica es un medio de expresión que se aplica fácilmente al dibujo, ya que cualquiera que sea el objeto de estudio, generalmente está compuesto por masas grandes y masas pequeñas que siempre pueden ser reducidas a una forma geométrica simple. Tales masas están enlazadas entre sí por una relación de proporciones, por detalles que convergen en un sentido general y por el ritmo que acusa a todo. Por lo cual es conveniente buscar la dirección del objeto estudiado mediante verticales, horizontales y oblicuas que pueden constituir un eje de simetría que será utilizado como eje de construcción.

Simplificar es hacer más sencilla una cosa, y se pueden dar varios niveles hasta llegar a reducir algo a su mínima expresión.

Wilhem Worringer sostiene que: "Del objeto natural se distingue la línea geométrica precisamente por el hecho de no hallarse dentro de ningún nexo natural. Es cierto que lo que constituye su esencia sí pertenece a la naturaleza: las fuerzas mecánicas son fuerzas naturales. Pero en la línea geométrica y en general en las formas geométricas, estas fuerzas mecánicas están desprendidas del nexos natural y de la infinita mutación de las fuerzas naturales y se expresan aisladamente". 6

6. DA VINCI, Leonardo. *El Hombre Universal. Ensayo biográfico y selección de Zamarripa Gaitán Jesús. Editorial Secretaría de Educación Pública. México, 1946. No. Págs. 91.*



NITZARINDANI VEGA

Si se considera al cuerpo humano como objeto natural se puede explotar esa línea geométrica de la que habla Worringer, para darle un carácter simplificado al dibujo de figura humana.

Para geometrizar la figura del cuerpo humano con formas básicas (círculo, cuadrado y triángulo) es preciso tomar en cuenta el eje central. es decir, la columna y la dirección de los hombros y la pelvis, ya que la cabeza y los miembros superiores dependen en su movimiento de los hombros al igual que las piernas dependen de la pelvis, por lo que cualquier movimiento por mínimo que sea que se produzca en la columna, repercutirá en todo el cuerpo.

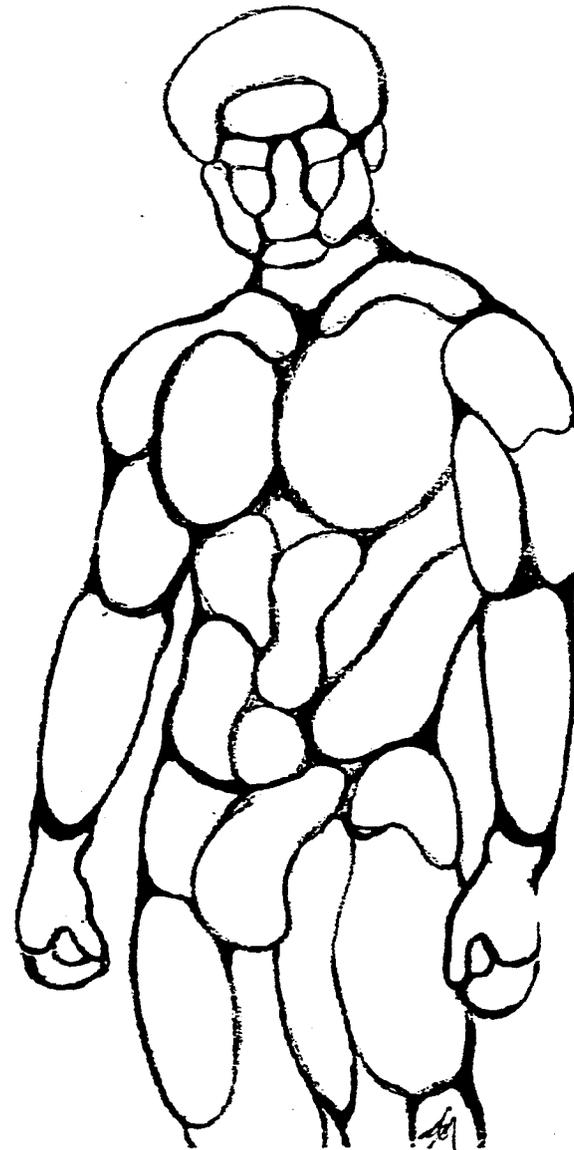
2.8. SIMPLIFICACION ORGANICA

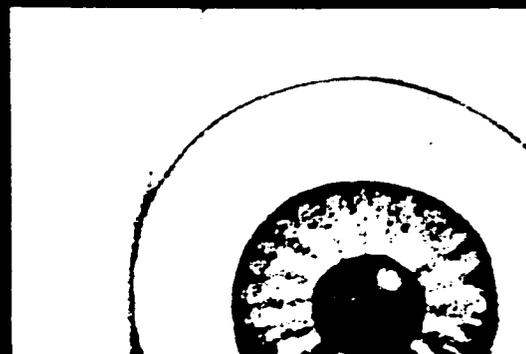
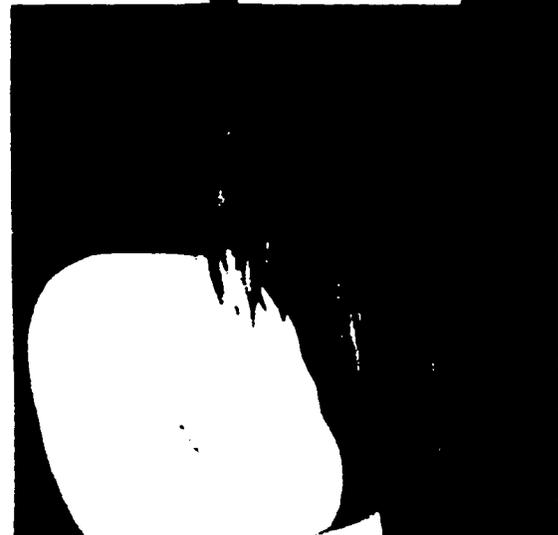
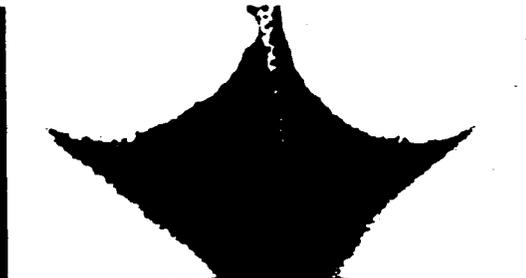
Al descomponer organismos vivientes, en formas elementales no dan figuras exactamente iguales, como las estructuras geométricas, sino formas semejantes o al menos de la misma naturaleza.

Arnheim nos dice que "la apariencia de cualquier elemento depende de la función y lugar que tiene en la configuración total". 17

De esto se concluye que existe un orden o estructura básica que ordena todos los elementos y les da sentido. Esta característica aparece tanto en las configuraciones visuales creadas por los hombres como en sus propios cuerpos y sistemas nerviosos. Por lo cual la simplificación orgánica es otro de tantos medios de expresión que se puede utilizar para el dibujo de figura humana. Resulta sencillo captar la estructura muscular dentro de formas orgánicas simples y caracterizar estas con una similitud que las familiarice.

17. ARNHEIM, Rudolf. *Arte y Percepción Visual*. Editorial EUDEBA. Buenos Aires, Argentina. 1962.





3.1. LA ILUMINACION PARA EL DIBUJO

La luz es un agente físico que ilumina los cuerpos y los hace visibles. Para poder representar las formas y su volumen es necesaria la iluminación, pues debe estar de acuerdo a la dirección e intensidad, será el grado de nitidez o definición que se da a una forma.

La iluminación provoca un problema compositivo, por ser un elemento importante en la distribución de masas y espacios vacíos, además de ser responsable de la definición de todos los elementos presentes en la escena.

El dibujo se apoya básicamente en la representación de la forma, y el volumen que se relaciona directamente con la iluminación.

De la variación de la iluminación dependerá no sólo el volumen, sino la propia forma si esta se interpreta como "mancha". Por lo que se tiene que cuidar la intensidad y dirección en función de una plena definición del motivo que se dibuje.

3.2. ILUMINACION DE LA FIGURA HUMANA

Al dibujar al cuerpo humano se debe de elegir qué partes de la anatomía deben resaltarse y cuales atenuar, por lo que la forma en que se definen sus contornos o contribuyan a la intención del dibujo depende en gran medida de la iluminación.



FEDERICO SILVA

Una iluminación intensa y directa generalmente es inadecuada porque exagera la textura de la piel y limita su gama de tonos, originando fuertes sombras que disminuyen la suavidad.

La luz difusa es adecuada para el redondeamiento y sutileza de formas, se puede crear por medio de luz reflejada con pantallas o sombrillas blancas, o difundiéndola a través de tela o plástico traslúcido, puede aplicarse direccionalmente para revelar al máximo la forma, o hacerla pareja para disminuir el efecto escultórico y dejar que el contorno y la posición del cuerpo sean aspectos dominantes. 18

Lo más recomendable es crear un ambiente lumínico adecuado a cada composición y la intensidad de ésta, de una manera agradable.



18. BUSSELLE, Michael. Master Photography. Part of the Collection of Joy of Living Library. Mitchell Beazley Publishers Limited. London, England. 1985.

3.3. ILUMINACION NATURAL

Trabajando en el exterior no se puede modificar la dirección ni la intensidad de la luz al antojo, pero si se puede elegir la hora del día, pues el trabajo a pleno sol nos dara una luz muy dura y sin degradaciones o con sombras muy contrastadas, y en zona de sombra nos dara una matización tonal mayor, el dibujo queda siempre muy matizado y las formas de los objetos no se concretan mucho, no existen brusquedades de tono, porque la luz no es directa, las sombras tampoco son concretas, ni los brillos resultan totalmente blancos, se puede producir ambientación de tranquilidad, es muy suave y natural. Tanto en la zona de luz a pleno sol como en la zona de sombra podemos lograr ciertas modificaciones haciendo uso de sombrillas, papeles, plásticos, lonas, espejos, etc., para aumentar o disminuir la intensidad, o modificar la dirección de la luz.

En términos generales la luz natural provoca en las formas una buena escala de color, sombras difuminadas, brillos claros casi totalmente blancos y un ambiente de tranquilidad y naturalidad.

Las fuentes de luz natural son el sol y la luna y provocan la sombra propia o básica.



3.4. ILUMUNACION ARTIFICIAL

La iluminación artificial se utiliza comúnmente en el dibujo para iluminar a los modelos o las formas, ya que generalmente las composiciones para dibujar se realizan en salones o estudios.

Utilizando luz artificial el dominio de la iluminación es controlable, se pueden concretar mucho más las formas que con la luz natural, definiendo más intensamente los objetos. Los contrastes tonales son más acusados y los brillos más intensos. La mayor o menor distancia entre los objetos y el foco de luz influye en la claridad y concreción de estos. La ambientación que se produce no es muy suave, pero si el foco de luz no es muy potente se puede lograr una sensación tranquila y natural.

Las modificaciones en la luz artificial se pueden lograr a través de la situación de la fuente, es decir, la distancia, la altura y el punto de perspectiva con respecto a la forma en la que se ubica; y la clase de luz, neón, tungsteno, gas, infraroja, vela, negra, etc. Provoca sombra proyectada y complementaria.

Los elementos básicos para lograr una buena iluminación artificial son:

1. Foco puntual o spot, que da un haz de luz estrecho y duro.
2. Luz de ambiente, que da una luz suave y general.
3. Reflectores, para dar luz difusa a nuestro modelo.

Para lograr un buen manejo de la luz sobre las formas lo más importante es obtener un claroscuro, es decir, una buena distribución de luces y sombras. 19

19. HEDGE COE, John. *Manual de Técnica Fotográfica*. Tursen, S.A.. Hermann Blume Ediciones. Madrid; España. No. Pags. 352.





3.5. ASPECTOS FISICOS DE LA LUZ

Los aspectos físicos de la luz permiten conocer la forma y el tamaño de los cuerpos.

1. Las clases de luz se dividen en:

a. Luz natural, que se propaga en sentido paralelo.

b. Luz artificial, que se propaga en sentido radial.

2. Todo cuerpo iluminado ofrece:

a. Sombra propia o básica, que proviene de fuentes de luz natural como el sol y la luna.

b. Sombra proyectada o complementaria, que proviene de fuentes de luz artificial, luz eléctrica, de gas, de una vela, etc.

3. La forma de la sombra proyectada depende de:

a. La situación de la luz, es decir, la distancia y la altura en la que se ubica.

b. La clase de luz, ya sea natural o artificial y su potencialidad.

c. El punto de vista respecto al modelo, que supone la existencia de una línea de horizonte dentro o fuera del cuadro. 20

4. El Reflejo, que es la luz adicional, en la sombra propia del modelo, proporcionada por una superficie clara situada junto al mismo.

3.6. ASPECTOS PSICOLOGICOS DE LA LUZ

Cuestiones de la física de la luz, se pueden utilizar para dar determinada impresión psicológica, como lo que se menciona a continuación.

1. Las condiciones básicas que permiten expresar con luz son: dirección, cantidad y calidad.

2. La luz frontal - lateral es la de uso más común.

3. El factor "cantidad de luz" afecta el contraste y el claroscuro.

4. "Claroscuro" significa luz en la sombra.

5. La luz puede ser dirigida, proporcionando violentos contrastes; o difusa proporcionando una suave transición entre la luz y la sombra. 20

20. PARRAMON, José Ma. Luz y Sombra en Dibujo Artístico. Instituto Parramon Ediciones. Octava Edición. Barcelona, España. 1976.



CAPITULO IV

El cuerpo

4.1. EL MODELO

El modelo en principio, es una figura, objeto o forma destinado a ser reproducido o utilizado como base para ser recreado.

Es un ejemplar o forma que uno elige y sigue en la ejecución de un dibujo u otra obra artística.

En el arte el modelo es catalogado comúnmente como la persona que se coloca delante de un artista, en traje o desnuda, y que le sirve de tipo para el cuadro, dibujo o escultura que está ejecutando. ¹

Hay dos clases de modelos, el modelo vivo y el muerto. El modelo vivo es la persona o animal que sirve de tema en el estudio o en una locación exterior a el dibujante. Y el modelo muerto es cualquier objeto inanimado. ²¹

Los artistas griegos que en los Juegos Olímpicos tenían siempre ante sus ojos los cuerpos desnudos, necesitaban menos de los modelos profesionales como los concebimos actualmente, sin embargo tenían bastante aceptación.

¹. *Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-Americana Tomo XVIII Primera parte*. Editorial Espasa-Calpe, S.A., Madrid, España.

²¹. CABANNE, Pierre. *Hombre. Creación y Arte. Enciclopedia del Arte Universal*. Editorial Argos-Vergara, S.A., Aragón 390. Barcelona, España. Publicación Enciclopedia Británica, 1983.



BEATRIZ GONZALEZ SIMON

Muchas estatuas romanas demuestran que los artistas conocían también el uso de los modelos, y hasta en estatuas del primer período artístico de Egipto se advierte que los artistas egipcios usaban modelos. Cuando el modelo llegó a estar más en boga fue en el Renacimiento, especialmente entre los pintores italianos que en sus cuadros copiaron frecuentemente a sus amistades. Tampoco se desconocían los modelos a sueldo.

4.1.1. POSE Y ENCUADRE DEL MODELO

Los estudios de etología humana, ciencia de las costumbres o del carácter moral del hombre, nos dicen que a través de cada posición adoptada por el cuerpo o el rostro se capta un mensaje determinado. Por ejemplo un mismo modelo puede expresar sumisión, provocación, miedo, enojo, tristeza, etc. 22

Dibujar una figura humana desnuda y cargarla de un mensaje específico se encuentra muy ligado a la pose del modelo, pues una misma figura puede enviar mensajes e imágenes distintas.

Un dibujante, para conseguir que una figura exprese y comunique un cierto estado de ánimo, debe conocer los significados de ciertos gestos, de la mímica facial, de los movimientos de las manos, del torso o de cualquier parte del cuerpo.

Se debe saber individualizar en una persona aquello que esconde su espíritu. Como cuando una persona sonríe con la boca, pero de sus ojos brota una profunda tristeza.

22. MAIOTTI, Ettore. *Manual Práctico del Desnudo*. Gruppo Editoriale Fabbri, Bompiani, Sonzogno, Etas. S.p.A., Milán, 1991. No. Págs. 160.

W. Worringer nos dice que: "El arte genuino ha satisfecho en todos los tiempos una profunda necesidad psíquica, pero no el puro instinto de imitación, el gusto juguetón por la reproducción del modelo natural. La aureola que rodea el concepto de arte, toda la amorosa devoción de que ha gozado a través de los tiempos, sólo puede motivarse psíquicamente pensando en un arte que brote de necesidades psíquicas y satisfaga necesidades psíquicas". 6



MANUEL ZAVALA. "JESUSA RODRIGUEZ".

6. DA VINCI, Leonardo. *El Hombre Universal. Ensayo biográfico y selección de Zamarripa Gaitán Jesús*. Editorial Secretaría de Educación Pública, México, 1946. No. Págs. 91.

4.2. MOVIMIENTO

El movimiento, desde un punto de vista físico estricto, es cambio de posición respecto a un sistema de referencia de coordenadas espaciales.

El movimiento, se relaciona con la dinámica. Que es la acción de una fuerza sobre un objeto, un organismo o un acontecimiento.

Existen formas de arte determinadas, ligadas o influidas por el movimiento, como el cubismo, el futurismo, el dinamismo plástico y la pintura que trata de introducir la dimensión tiempo en lo estático del lienzo.

También está el arte dinámico presente en obras de artistas como Vasarelli, Soto, Rot y Bury, que buscan un elemento dinámico o por lo menos vibratorio, explotando artificios de textura que hacen inestable la imagen, y de este modo la dinamizan.

La sugestión de movimiento en formulaciones visuales estéticas es más difícil de conseguir sin distorsionar la realidad, pero está implícita en todo lo que vemos. Deriva de nuestra experiencia completa de movimiento en la vida. En parte, esta acción implícita se proyecta en la información visual estética de una manera a la vez psicológica y cinestética, al igual que el universo tonal del film en blanco y negro que aceptamos con tanta facilidad, no son naturales en nuestra experiencia. 23

23. KEPES, Gyorgy. *El movimiento: su esencia y su estética*. Organización Editorial Novaro, S.A. México, 1970. Págs. 193.



4.2.1. Dibujo del movimiento

Para poder dibujar el movimiento de la figura humana existen diferentes ejercicios como son los siguientes:

1. Basándose en fotografías, de modelos reales en acciones que manifiesten movimiento, que muestran el cuerpo con bastante fidelidad en su dinámica y puede ayudar a solucionar o presentar totalmente resueltos problemas de proporción, claroscuro y hasta composición.

Pero este tipo de ejercicios deben realizarse con plena conciencia de que lo importante no es obtener una copia fiel de la fotografía sino representar en la imagen el tipo de movimiento que se este ejerciendo, ya sea de esfuerzo, ritmo, suavidad, velocidad, etc.

Aunque el tipo de movimiento no está fijado en ninguna parte del cuerpo que pueda dar esa imagen, la idea de cada movimiento se obtiene con un conjunto o con la totalidad de partes de la figura, la clave es ordenar adecuadamente cabeza, tronco, brazos y piernas, auxiliándose de los ejes imaginarios o directrices que los recorren, de captar la situación de las principales masas y de la contracción o relajación de los músculos.

2. Tomándolo de un modelo vivo quieto, que simule una fracción del recorrido del movimiento. En este tipo de ejercicio, se tienen que resolver problemas de tres dimensiones: alto, ancho y grueso.

Para captar el movimiento deben trazarse las posiciones con sus ejes fundamentales o masas principales y con base en ello dibujar al modelo rápidamente viéndolo como un todo.

3. Dibujar a modelos que realmente se mueven, ya sea observando su movimiento, reteniéndolo en la memoria y dibujándolo rápidamente, o mirando y dibujando simultáneamente.

En cualquier método para practicar el dibujo de la figura humana en movimiento se deben de tomar ampliamente en cuenta la situación de articulaciones, posibilidades de movimiento o postura de cada parte del cuerpo y no romper el equilibrio que este necesita, para no caer en posiciones imposibles. 24



FRANCISCO EPPENS. "EL HERRERO". 1985. 122 X 94 CMS.

24. VELASCO, José Luis. Dibujando la Figura Humana en Movimiento. Ediciones CEAC. S.A.. Primera Edición 1971. España. No. Págs. 236.

4.3. HISTORIA DEL DESNUDO

El desnudo es la manifestación más pura de la figura humana, es la imagen del cuerpo que no se limita a representarlo, sino que lo relaciona, por semejanzas entre cosas distintas, por proporciones, afinidades o correspondencias, a todas las estructuras que han llegado a formar parte de nuestra experiencia.

Las civilizaciones más antiguas intentaron representar personajes desnudos, porque el cuerpo humano se ha considerado, desde siempre, como una de las obras maestras de la Creación. Hace aproximadamente veinte mil años, los hombres del Paleolítico quisieron rendir homenaje a los misterios de la fecundidad, y esculpieron para ello estatuillas femeninas en las que acentuaban determinados caracteres morfológicos.

Los egipcios dieron a sus dioses formas humanas más o menos veladas, sometidas a la idealización y a los principios convencionales que regían todo lo que estaba fuera de lo común. El arte egipcio faraónico tenía motivos monumentales en la figura humana, y esquemas y técnicas para su representación. El método egipcio alinea la visión frontal del rostro con una de las caras de un bloque cúbico, para articular la figura y lograr una mayor expresión. Se basaron en un sistema estructural abstracto e inorgánico de ejes horizontales y verticales.

Los griegos vieron sólo en el cuerpo humano la apariencia externa; la serie de los curas que, desde la época arcaica, se encuentran en la plástica helénica, constituyen un testimonio de esa obstinada voluntad de circunscribir lo real. Los griegos fueron los primeros en representar el cuerpo de acuerdo a una esquematización racional, incorporando un orden sobre el caos de la observación natural, que en dado momento puede llegar a generalizar y perder al imperfecto personaje individual, la gran aportación griega al desnudo son las formas cada vez más atrevidas y dinámicas,



VENUS DE WILLENDORF. NATURHISTORISCHE MUSEUM, VIENA.

librando así al cuerpo de la rigidez. El desnudo femenino se da relativamente tarde en el arte griego, el erotismo aparecía más sublimado cuando se dirigía a los hombres que a las mujeres.

A partir del clasicismo, la gracia femenina se convirtió en el tema predilecto de los artistas. Antes de alcanzar el desnudo total los artistas se sentían más inclinados a recubrir las formas con ropajes adheridos, consiguiendo acentuar así la presencia carnal.

A través de los modelos de los más grandes escultores (Mírán, Fidias, Policeto, Escopas, Lisipo), el hombre parecía querer dictar a la naturaleza las proporciones que él juzgaba ideales. Róida por una sorda y profunda incertidumbre, la época helenística sólo concibió la representación de desnudos masculinos en una especie de instantaneidad inacabada; la representación del desnudo femenino constituía, a su juicio, un himno a una nueva sensualidad.

Entre los romanos, el tema de Venus triunfante inspiró, durante más de cuatro siglos, a los artistas de la pintura al fresco y del mosaico.

En la India, el desnudo femenino se evocó desde los primeros siglos, con una plenitud que, en aquélla época hubiera parecido provocadora en Occidente. En la religión budista existía, una categoría de divinidades inferiores, las apsaras, cuyo cuerpo ondulante debía sugerir ciertos movimientos rítmicos de la danza, y cuyos senos, pesados pero firmes, pretendían evocar la presencia del atman, principio mismo del alma.

El cristianismo perjudicó, durante mucho tiempo, la forma artística del desnudo. Con objeto de marcar distancias con los desnudos paganos, las primeras imágenes de la Crucifixión representaban a Jesús vestido con el paño latino, cuando no con la técnica siria llamada colobio.



AFRODITA ATANDOSI SU SANDALIA

Durante la época romántica, el desnudo fue muy raro, aunque se dio en algunas representaciones de Adán y Eva expulsados del Paraíso.

La plástica gótica reservó el desnudo para las representaciones de los condenados en los enormes Juicios Finales de las catedrales, y otro tanto hicieron miniaturistas y fresquistas.

El estilo cortesano internacional, cuyo apogeo se sitúa en el s. XV, permitió que el desnudo femenino alcanzara una nueva popularidad. Los maestros flamencos (Van Eyck, Van der Weyden, Van der Goes) impusieron un tipo de mujer muy peculiar, de pecho alto y pequeño, vientre redondo y largas piernas que obsesionó a Lucas Cranach el Viejo.

En 1507, Durero pintó dos tablas que representaban a Adán y a Eva, se trata de dos grandes y armoniosos desnudos, algo rebuscados, que ponen de manifiesto una viva influencia italiana.

Ya antes Botticelli, Piero di Cosimo y Masaccio, habían dado libre expresión a una imaginación liberada de viejos prejuicios religiosos. Abrieron así, el camino a los grandes maestros del Renacimiento (Giorgione, Tiziano, Miguel Angel), cuyos desnudos son ante todo, la expresión de un poderoso lirismo, una especie de himno panteísta que exalta la pulsación íntima y cósmica de la carne. Al lado de estos artistas italianos, el francés Jean Cousin, presenta ya esa faceta un tanto ácida y afectada que los manieristas de la Escuela de Fontainebleau y algunos otros autores habían de cultivar con evidente complacencia.

Durante el s. XVII triunfó, la influencia de Tiziano. La obra de Jacques Blanchard, ofreció visiones soberbias, apenas menos suntuosas que las de Rubens; este sin duda alguna, uno de los máximos pintores de desnudos femeninos, no tuvo rival cuando se trataba de representar el aspecto nacarado



ALBERTO DURERO. "ADAN Y EVA". GRABADO A BURIL.

de la carne, la elocuente flexibilidad de un cuerpo o la frescura de los tonos sanguíneos.

Su contemporáneo Velázquez prefirió a la opulencia flamenca, la elegancia de pintor de la corte, para quien el desnudo no dejó de ser algo accidental.

En la obra de Rembrandt, la riqueza de los oros se suma a la pleniud de las formas para suscitar así una atmósfera de intensa voluptuosidad, pero también se representa en ella, con cruel realismo el ocaso de la carnal belleza.

En el s. XVIII, los pintores pusieron de moda el desnudo y esbozaron algunas escenas realmente audaces. Ya fueran pintadas en interiores o al aire libre, los desnudos de aquella época constituyeron siempre indiscretas revelaciones sobre las que se proyectaba una iluminación nacarada, una especie de instantáneas hechas como por azar, para sugerir mejor el aspecto rebuscado, curiosamente preromántico, de la puesta en escena.

Goya pintó La maja desnuda, cargada de un sensualismo muy poco hispánico, mientras que Ingres encontró en lo armonioso, un pretexto para dedicarse a turbadores ensayos gráficos o formales. Tras él, la mayoría de los románticos practicaron este delicado género, entremezclado en muchas ocasiones, con el orientalismo entonces de moda, que también se encuentra presente en la obra de Fortuny.

Con Coubert, el realismo expresó, a través del desnudo, el aspecto carnal, estrechamente vinculado con las fuerzas ocultas de la naturaleza y con el trabajo que las libera.

A partir de Degas, que pintó escenas del aseo íntimo y de los impresionistas, especialmente Manet -autor de dos desnudos que causaron



FRANCISCO DE GOYA. "LA MAJA VESTIDA". 95 X 190 CMS. 1797-1798.



"LA MAJA DESNUDA". 97 X 190 CMS. 1797-1798.

escandalo: El almuerzo campestre y Olimpia-. puede afirmarse que no hubo artista que no rindiera homenaje al esplendor de la belleza femenina, aunque para Cézanne, el desnudo, como por otra parte la naturaleza muerta o el paisaje, sólo fuera un medio para expresar las relaciones existentes entre los volúmenes coloreados en el seno de la luz.

A las desnudeces plenas de Reinor, abiertas a la promesa de la vida, se oponían los modelos de Toulouse Lautrec o de Bonnard, que en ocasiones consistían en un cruel mentís.

Para los escultores (Miguel Angel, Canova, Rodin), el desnudo, ya sea masculino o femenino, incluso cuando es la encarnación de algún símbolo, ha de ser ante todo plástico. Preocupaciones semejantes expresaron Modigliani, creador de marfileñas desnudeces de elocuentes deformidades, y la mayoría de los pintores de su generación: Matisse, Van Dongen, etc.

Los expresionistas alemanes desarticularon las desnudeces y expresaron, con gran violencia, las laceraciones de la carne (Nolde, Schmidt-Rottluff, Otto Muller, etc.), mientras que Picasso, con las cinco mujeres desnudas de *Les demoiselles d'Avignon* (1907), afirmó una serie de postulados plásticos que ya nada tienen que ver con la sensualidad ni, en el caso de *Desnudo bajando una escalera*, de Marcel Duchamp (1911), con la realidad.

El desnudo no era ya un desnudo, sino un medio de experimentación, un pretexto, que debía recuperar su verdadera naturaleza en el pincel de los surrealistas. Delvaux, Masson, Magritte, Dalí, Bellmer y Max Ernst encontraron, en el erotismo del desnudo, una forma de expresión totalmente liberada de los tabúes que ellos rechazaban.

Las visiones terroríficas de De Kooning (en Estados Unidos) y de Bacon (en Inglaterra) o burlescas de Dubuffet y temerosas de Cremonini,



PICASSO. "LAS SEÑORITAS DE AVIGNON". 1907. MUSEO DE ARTE MODERNO DE NUEVA YORK.

conferen al desnudo moderno una dimensión más intensamente humana, dimensión que se encuentra asimismo en los escultores Henry Moore, Germaine Richier, Giacometti, César Marino Marini, Ipousteguy, etc.

Pero el desarrollo del arte abstracto, que sustituye la forma por la idea, el advenimiento del pop-art y su iconografía impersonal, el nuevo realismo y el lugar capital que la tecnología urbana ha alcanzado en el arte contemporáneo han privado al desnudo de su seducción secular.

Para un Rosenquist, un Lichtenstein, un Martial Raysse o un Wasselman, ya sólo existe el símbolo o el signo femenino en un mundo en mutación. O, tal vez, una imagen, reflejo último de un regocijo milenario de la vista y de los sentidos, que por otra parte, en las revistas especializadas, es adornada con todos sus artificios o todos sus atractivos: el último refugio del desnudo para ser popularizado lo constituyen las revistas como Play Boy, y en otro ámbito los pintores naifs, símbolos en cierto sentido del primitivismo moderno.

El idioma culto conspira para tapar al desnudo con un velo de respetabilidad: en español la palabra "estudio", en inglés "a study", en alemán "der Akt", denotan la representación de un modelo desnudo. Estas palabras connotan anonimato y desinterés, el cuerpo como objeto, el artista como estudioso. Ninguna persona preparada se sonreirá al contemplar un desnudo, y únicamente el individuo tosco o ingenuo reaccionará más intensamente a la sexualidad que a la perfección técnica de las figuras.

En nuestros días la serie de Tom Wesselman, El Gran Desnudo Americano desarrolla variaciones sobre el tema de las zonas desnudas como forma decorativa; aún más, degrada el desnudo femenino a la categoría de bodegón, vinculado a la cultura de la misma forma que un queso de Edam en un desayuno holandés, mercancía del consumista Sueño Americano.

PLAYBOY

MEXICO

11529.00
U.S. DOLL. 5.95

ANGELICA
GAVALDON:
MAXIMA
ESTRELLA
DEL
DEPORTE
DE LAS
MINIFALDAS

JOAQUIN
LOPEZ BORIGA
HABLA
DEL DESTINO
DE LOS
EXPRESIDENTES

LA DUEÑA
DE LAKERS
SE QUITA EL
UNIFORME

SOLO PARA ADULTOS
AÑO 5 NUM. 58



Allen Jones desafía la división entre el elevado arte del desnudo y la pornografía barata. Sylvia Sleigh ha pintado hombres como objetos pasivos y narcisistas según su visión femenina.

Estas nuevas apreciaciones no han afectado a la mayoría de los consumidores o admiradores del arte del desnudo, como tampoco a muchos productores, de cualquier modo, la persistencia ha permitido continuar representando en la gráfica artística un homenaje al valor estético del desnudo. 25,26.

4.4. LA REPRESENTACION DEL DESNUDO: EROTISMO, SENSUALIDAD O PORNOGRAFIA.

Durante miles de años no fue posible tratar la representación del cuerpo humano sin prejuicios por el dualismo "cuerpo y espíritu" existente en la cultura occidental.

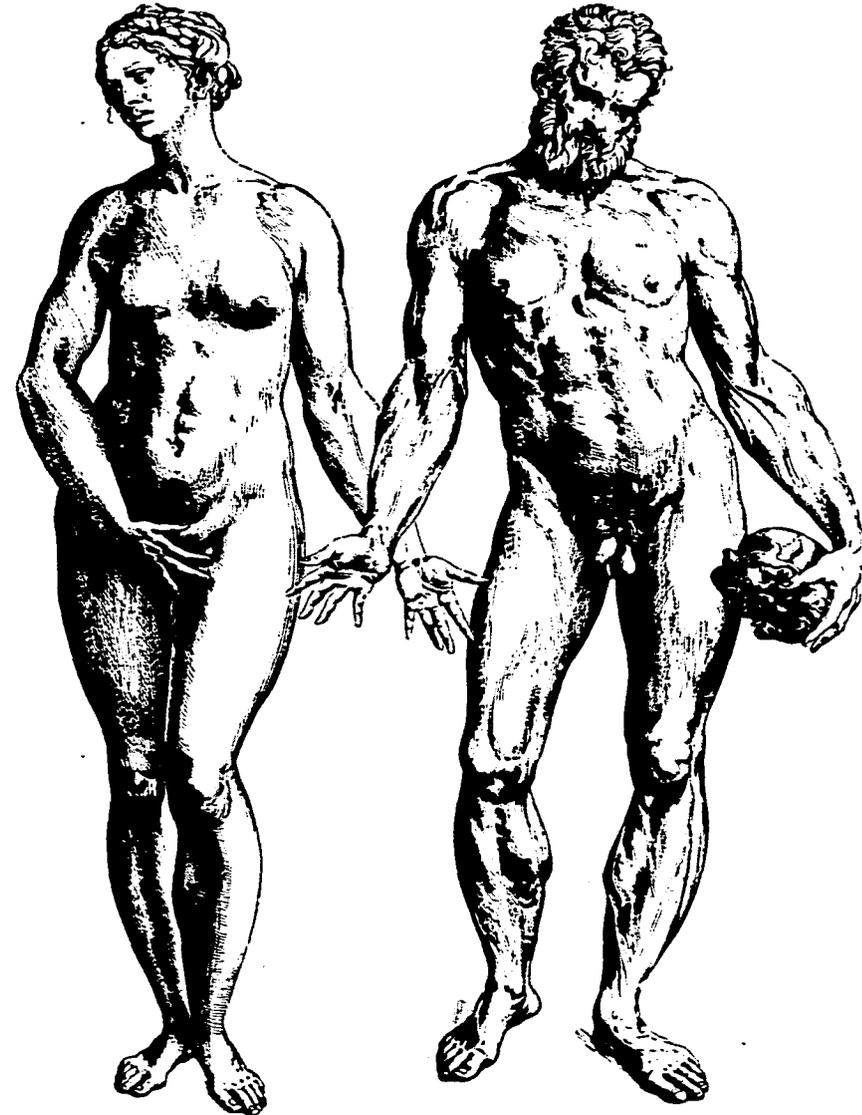
Grecia tomó desde el siglo V.a C. la representación del cuerpo humano como tema subordinando la efímera apariencia a la espiritualidad eterna.

Con la idea de que lo visible está condenado a la decadencia, el cuerpo y la sensualidad se consideraban sin valor.

Aunque se implantaron tabúes, la sensualidad humana siempre ha podido justificar la representación del cuerpo, convirtiendo la belleza en metáfora de lo divino, por lo que los dioses griegos legitiman la belleza del cuerpo y su representación en las artes plásticas.

25. *Enciclopedia de las Bellas Artes. Tomo II. Primera Edición. Editorial Cumbre, S.A., México, 1984.*

26. *KENNETH, Clark. El desnudo, un estudio de la forma ideal. Editorial Alia, Madrid, 1981.*



VESALIUS. "FEMALE NUDE, MALE NUDE".

Durante más de 1500 años, los pintores no tomaron como modelo vivó al cuerpo humano, por tantas reprimendas.

Los esquemas bizantinos son rígidos, en el primer milenio cristiano las formas pictóricas son repetitivas y sin sensualidad, esta relación se observa hasta la Edad Media y empieza a relajarse hasta el siglo XIV.

En el Renacimiento, junto con el Humanismo, comienza la historia tradicional académica del desnudo a causa de los estudios a las producciones artísticas grecolatinas.

Hasta la Edad Moderna que buscó la inducción, analizando cada caso y buscando leyes naturales y leyes generales, se cuestionaron las formas antiguas del cuerpo humano y se compararon con la naturaleza, surgiendo el interés por la estructura anatómica, que se representó libre de dogmas y convenciones, coincidiendo así con lo que el Renacimiento estudió anteriormente.

Aunque el desnudo siguió resistencias religiosas y morales a mediados del siglo XVII se introdujo oficialmente el dibujo del desnudo en la Escuela de Arte de Amberes Belgica, y en 1703 en la Academia de Nuremberg - Alemania-, aunque sólo se admitían modelos masculinos. Fue hasta 1759, en París, que comenzaron a posar modelos femeninas vestidas.

En el siglo XVIII durante el Rococó se hicieron más frecuentes los motivos de costumbres de la época o profanos. La representación de la figura humana adquirió una dimensión erótica con los juegos pastoriles y la vida cortesana.

A mediados del siglo XIX, el cuerpo humano desnudo se trataba sin prejuicios, en la realidad y podía desprenderse de su envoltura mitológica. Se convirtió en un objeto cualquiera sobre el que se reflejaba la luz en



GUSTAV COURBET. "EL SUEÑO". 1866. MUSEO DEL PETIT PALAIS, PARIS.

suaves gradaciones. Esto permitió un dibujo suelto e individualizado. Los principales fundadores de este modo de dibujar y pintar fueron los impresionistas, como Renoir, Degas y Toulouse Lautrec.

Cézanne dió el paso decisivo del contenido a la forma, en sus obras deforma las figuras a fin de hallar la forma del cuadro.

Gauguin fue de los primeros en descubrir el arte primitivo y en preferir la expresión sobre la impresión.

A principios del siglo XX, el concepto de Hegel que entendía el arte y la belleza como "la apariencia sensual de una idea", se empezó a difundir entre los artistas que intentaron representar lo "esencial", aquello que no es visible pero que está en todas las cosas, el ser, no la apariencia cotidiana.

El dibujo adquiere mayor importancia en la libertad y espontaneidad de sus líneas, puntos y superficies, que en la representación correcta de la ilusión espacial.

Surge la preferencia por el arte primitivo y el naif, representación ingenua y sensible; en Francia las obras de arte africano o de Oceanía, inspiran la nueva representación de la figura humana, en Alemania el grupo "Blaue Reiter" da como base para la expresión, la libertad de experimentación y el desarrollo de la originalidad. 27

En esta época existe una gran libertad para representar al cuerpo humano, masculino o femenino desnudo, aunque no deja de existir la diversidad de pensamientos ante el tema, que de alguna forma implican cuestiones religiosas, moralistas, naturalistas, simplistas, científicas,

27. DAUCHER, Hans. *Modos de Dibujar 3 (Figuras)*. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona. 1987. No. Págs. 127.



artísticas, etc. Como la postura de Simon Wilson, por ejemplo, que indica que en la iconografía cristiana: "El cuerpo dejó de ser... el espejo de la perfección divina para convertirse sobre todo en un objeto de humillación y vergenza", o la postura popular que dice: "Estar desvestido es ser uno mismo. Estar desnudo es ser visto sin ropa por otros... y para que un cuerpo sin ropa llegue a convertirse en un desnudo tiene que ser visto como objeto". 28

La importancia de que existan diversas opiniones, radica en dar paso a la libertad de expresión del desnudo, que ya en sí mismo contiene facetas polémicas como son: el erotismo, la pornografía y la sensualidad, totalmente independientes a otras cuestiones del que hacer humano.

El erotismo, en el dibujo de figura humana, tiene una tendencia en la que priman los temas del amor entrelazados con otros elementos de la obra, su objetivo no es excitar al espectador ni despertarle pensamientos lascivos, sino incluir el amor y el sexo en el contexto de la obra con una intención expresiva y estética.

"Aunque no está constituido como un movimiento o escuela, el erotismo en las artes plásticas se identifica con la representación de la figura humana con un contenido insinuante del acto amoroso." 29

El erotismo puro exige una concepción, en muchas ocasiones estrictamente limitada, que busca obras adecuadas para ser expuestas públicamente, aceptables para el gusto de los mecenas o coleccionistas, psicológicamente profundas, formalmente bellas, etc. sin perder sutileza.

28. SCIPIONE FERRERO, Carlo. *Eros en los cinco sentidos*. Ediciones Grijalbo, S.A. Barcelona 1989. Págs. 271.

29. ALVAREZ DEL REAL, Ma. Eloisa. *Diccionario de Términos Literarios y Artísticos*. Editorial América, S.A., República de Panamá. 1990.



ANDRZEJ PAGOWSKI. "ZAPOLSKA, ZAPOLSKA". 100 X 70 CMS.

espontaneidad o sensibilidad, por lo que el arte erótico es difícil de concebir y comprender, siendo, tal vez, este sentido lo que hace al arte erótico tan especial.

En cambio, la pornografía tiene la intención de provocar placer sexual, de tratar aspectos de la prostitución o de carácter impúdico. En ocasiones se presenta como un arma para luchar contra el agobio y mitigar la soledad, o se dirige a quienes por diversas razones o circunstancias viven una sexualidad solitaria que no es de su agrado.

Puesto que la pornografía cumple con una función evidentemente física, los críticos plásticos, literarios o de artes visuales, se han negado en gran mayoría a considerarla una forma artística.

Aunque algunos como el catedrático George Steiner, del Churchill College -Cambridge-, apuntan que: "No hay diferencias esenciales entre la pintura o literatura erótica y la pornografía como no sea en el terreno de la sutileza visual o verbal".

La sensualidad, en el dibujo, trata de alterar física y/o moralmente los gustos o disgustos de los sentidos, valiéndose de imágenes que los incitan o satisfacen, para accionar en el observador la facultad de sentir, independientemente de que los sentimientos que surjan sean de aceptación o rechazo.

4.5. HISTORIA DEL RETRATO

Dentro del dibujo de figura humana, el apartado del retrato ha sido sobresaliente, a pesar de que surge mucho después que la representación del cuerpo completo.



En la época paleolítica el rostro sólo se representaba mediante esquemas muy sencillos y en algunos casos se llegaba a omitir.

Los retratos más antiguos se originaron en Mesopotamia y poseían carácter religioso, subrayaban rasgos físicos permanentes y de tipo social, modificando los esquemas de representación humana sólo lo necesario para reconocer al sujeto.

Se ha ubicado el inicio de la historia del retrato con la cabeza de Uruk, porque posee rasgos individuales. En la historia egipcia, el retrato del rey es el que marca la evolución del arte retratista, desde el Imperio antiguo (2600-2160 a.C.) se empiezan a caracterizar los individuos, en el Imperio medio (2040-1650 a.C.) el retrato del Faraón adquiere predominio, hasta el Imperio nuevo (1551-1070 a.C.) que la representación personal en el retrato alcanza su primer punto culminante. La acentuación de las características individuales llega casi a caricaturizarse en los retratos de Eknatón, pero este parecido se realiza en contadas ocasiones en los siguientes siglos.

Basándose en los cánones egipcios, el arte griego arcaico da poca importancia al parecido físico, más bien recrea el temperamento y la personalidad.

En Grecia probablemente el origen del retrato fue la esquiografía o pintura de sombra, hay una historia de una joven griega que trazó sobre el muro la silueta de su amante que iba a partir.

Hasta el siglo IV a.C., el retrato de gobernantes se convierte en parte importante del arte, y un artista de la corte de Alejandro Magno, llamado Lisipo inicia un tipo de retrato, que reflejaba el carácter y la reacción emotiva con mayor relieve que el aspecto físico o el rango social. Alejandro



CABEZA DE MUJER TAMAÑO CASI NATURAL PROCEDENTE DE URUK. MUSEO DE IRAQ.

Magno también decretó al pintor Apeles y al grabador Pirgóteles, como artistas exclusivos que podían ejecutar retratos de él.

Al pasar la época de Alejandro Magno (300 a.C.) el arte griego decae rápidamente. Roma saquea al arte Eleno, ya que estos no poseían aptitudes innatas para el arte, a excepción de las efigies de sus antepasados hechas con cera que dieron origen a los bustos retratos; no producían artísticamente, de modo que la influencia artística griega fue avasalladora.

La invasión de los bárbaros del norte da fin al arte grecorromano, y durante los primeros siglos no hubo expresión artística hasta que el Cristianismo se libró de sus prejuicios ascéticos se usaron pinturas y esculturas para el arte religioso.

Las representaciones de los hombres del pasado, pueden volver a ser retratos inventados por los iconoclastas de la Edad Media.

En contra de la estilización idealista del Medievo con el Renacimiento Italiano se busca la corrección de la forma humana, aunque las primeras obras se inclinaron a expresar dogmas de la Iglesia, la observación de la naturaleza los llevó a incluir en obras religiosas retratos de sus contemporáneos, como en las obras de Benozzo Gozzoli y Ghirlandaio.

Se dieron dos posturas opuestas, algunos críticos decían que "en las épocas de imaginación opulenta y de fervor religioso en que el arte aparece como una expresión espontánea de una sensibilidad colectiva, no se entretiene en las minucias del retrato, sino que pretende fijar en forma magnífica y popular un ensueño unánime: el exvoto de un pueblo o la imagen de su potencia. Para esos críticos filósofos, el arte nacido en los momentos de entusiasmo en que los pueblos creen en su destino y sus dioses, tiene más amplitud y mayor valor humano que el desarrollado en una civilización crítica y mercantil y que prescindiendo del ideal común



DOMENICO GHIRLANDAIO. "CABEZA DE ANCIANA". 37 X 22 CMS.

expresa solo la visión particular que un artista aislado tiene del universo y de los hombres. Entonces, el gusto y la boga del retrato aparecen como síntoma de decadencia y como prueba de que la fuerza creatiz de una escuela y de un pueblo empiezan a declinar. Teoría ingeniosa pero como todo razonamiento sobre estética no debe generalizarse, porque si es verdadera en una escuela, en otra marra y es contradicha por los hechos. Si es cierto que el arte de un pueblo es necesariamente la expresión de su propio genio, y existe un pueblo cuyo talento especial consiste en analizar el alma humana y consignar sus infinitas variedades, el arte de ese pueblo se manifestará en todo su apogeo en el retrato, que es la manifestación plástica de ese talento psicológico, y precisamente la época en que domine el retrato será de apogeo no de decadencia.” 30

Al librar al retrato de los cuadros de devoción, el deseo del artista fue trasladar la fisonomía del modelo en busto, posteriormente incluyeron las manos hasta llegar al tronco y el comienzo de las piernas. El arte veneciano influyó en todos los retratistas de Europa, y por esto los pintores de diversas escuelas reproducían la pose característica de los personajes italianos.

Los retratos de cuerpo entero comenzaron a usarse, según una anécdota garcias a Tiziano en Venecia en 1541 que pintó la figura entera del embajador de España, Diego Hurtado de Mendoza.

En Florencia, el pintor ya no era considerado un artesano sino una personalidad artística, cuyo encuentro con el prójimo es importante, por lo cual el retrato recibe gran impulso. Es así como llegan a la cima en el campo del retrato Leonardo Da Vinci, Rafael y probablemente el más famoso en esta especialidad Tiziano. Algunos artistas como Miguel Angel, no se incorporan a esta propuesta retratista pues se sentían limitados por la exigencia de parecido y temían esclavizarse al modelo prefiriendo una perfección idealizada en el retrato.



LEONARDO DA VINCI. "AUTORETRATO.

30. IBIDEM I. Tomo 50 (REF./REUZ).

En España, el retrato en un principio fue semejante al que se determinó en Holanda, Francia e Italia, donde se fue nacionalizando por lo que el retrato español llegó a ser el más poderoso prolongando su influencia hasta la época moderna a través del Greco.

Los artistas de las escuelas primitivas alemana y flamenca se distinguen por su tendencia a la fealdad, aún siendo interesantes en otros aspectos, como los retratos hechos por Schuagauer, Durer y Lucas Cranach, hasta que Holbein muestra belleza y delicadeza de dibujo y un profundo conocimiento del carácter de sus modelos.

Holanda impone en el siglo XVII una extrema fidelidad al parecido, y retratos de grupos de gremios y corporaciones, culminando en los de Rembrandt, Franz Hals y Van Der Helst. Se les llamaban retratos o escolle, porque cada individuo del retrato pagaba una parte correspondiente convenida de antemano.

En Inglaterra los principales pintores de retrato fueron extranjeros hasta Reynolds y Gainsborough, que hicieron excelentes retratos de mujeres y niños.

Francia en el siglo XVIII y principios del XIX tiene retratistas distinguidos como Bucher, Luis David, Gerard e Ingres, pero rara vez llegan a cautivar como los retratos holandeses e italianos. En Francia contemporánea el retrato está dignamente representado por Manet, Monet, Renoir, Degas, entre otros.

Por otro lado en 1840 se abre el primer estudio público fotográfico en Nueva York y al siguiente año en Londres, quitándole al pintor la exclusividad del retrato.



VINCENT VAN GOGH. "AUTORETRATO".

Otros artistas, precursores del arte moderno producen en este tiempo, aunque su tema principal no sea el retrato, como Van Gogh con su expresionismo y Cézane con el planteamiento de que todo lo de la naturaleza se puede reducir a la esfera, el cono y el cilindro, premisa que floreció en el cubismo, donde Pablo Picasso creó varios retratos, el constructivismo y el arte abstracto.

Hacia 1900 la ciencia comienza a influir fuertemente al arte, con sus adelantos tecnológicos, y la mayoría de los artistas se inclinan a experimentar en este campo, por lo que el retrato pierde popularidad.

Pero existen algunos artistas que siguieron considerando fascinante el tema del retrato como Pablo Picasso (1881-1973) y Oskar Kokoschka.

Actualmente la crítica de Werner Haftmann apunta "lo esencial de los retratos no es una semejanza exterior concreta, ni siquiera el descubrimiento de una verdad psicológica. La esencia de los retratos es el rostro interior, una posibilidad poética que el pintor ve en su interior, un reflejo de su propio ser." 31



31. DAUCHER, Hans. *Modos de Dibujar 4 (Retratos)*. Editorial Gustavo Gili. S.A. Barcelona 1987.

PICASSO. "CABEZA DE MUJER LLORANDO". 1937.



5.1. INICIO DE UN CURSO

En la primer clase, lo más importante para poder abordar la materia, en este caso de dibujo de figura humana, es anular ese aislante transparente entre el profesor y los alumnos para entablar una comunicación y ambiente propicio para una materia donde la creatividad es predominante y a su conocimiento solo se llega prácticamente, premisas para las que se requiere tiempo y paciencia que solo se otorga a lo que se presenta de manera agradable.

En el trayecto de un curso existen dos factores, que engloban múltiples variables, de importancia vital por ser la base sobre la que se apoyarán todos los integrantes de un grupo.

1. El proceso Enseñanza -Aprendizaje: Donde se determinarán los lineamientos a seguir sobre aspectos técnicos, metodológicos e interpretativos del programa de estudio.
2. La relación Maestro-Alumno: Determinada por la situación institucional, la variable social, la conformación ideológica y los mecanismos psicológicos que se ponen en juego en el proceso educativo, tanto por parte de los alumnos como del maestro. 32

Estos aspectos se irán moldeando conforme el grupo se integre y según las oportunidades que se presenten, ya que fortuitamente surgen

32. POLLARI A., Roberto. CADA Primavera de 1979.

eventos como concursos, congresos, conferencias, exposiciones, etc. que dan diversas expectativas a la materia.

Sin embargo, existen circunstancias que son de esperarse y que tienen una marcada influencia en el proceso Enseñanza-Aprendizaje y en la relación Maestro-Alumno, como pueden ser las reacciones ante la impuntualidad, la inquietud, la solicitud de ayuda extra clase, etc. En donde se ubica el primer encuentro entre alumnos y maestro que es fundamental por ser el primer impacto o impresión; sobresaliendo la identidad del profesor en sus modos de operación tanto profesional como personal, por el rol preponderante que se le asigna en este proceso.

Es en este momento adecuado comenzar a exponer conceptos que inviten al alumno a meditar y analizar sobre los objetivos que persigue la materia de dibujo de figura humana. Como puede ser lo que la Investigadora Artística Ida Rodríguez Prampolini expresa sobre esta actividad:

“El método de pensar no es el método de dibujar como patéticamente parecen creerlo ciertos estudiantes cuando al enfrentarse a algún problema recurren a formular uno y otro esquema para representar algo que, en realidad no han pensado todavía. No se trata, igualmente de que los grandes pintores nos enseñen a ver, nos enseñan a pensar. El dibujo que llamamos artístico tiene su origen en una reflexión sobre el objeto. Ni es producto de la habilidad o el método, ni está tampoco de alguna manera preexistente en la realidad misma, es una interpretación, es el razonamiento de la forma.

Trazar líneas es producir la forma que ha determinado la razón y esa forma no puede ser nunca impersonal porque la razón que la piensa es una razón concreta

ubicada en un contexto social determinado. El dibujo es apenas el instrumento que nos ayuda a pensar sobre la forma y su función está lejos de ser la de un mero reproductor de la realidad.” 33

CARTAS DESCRIPTIVAS

Para organizar clase por clase un programa de estudio y guardar una relación equilibrada entre los aspectos técnicos, metodológicos e interpretativos, son de gran utilidad las cartas descriptivas, que son formatos en los que se detallan las actividades de todo el grupo, como el tipo y número de ejercicios o prácticas a realizar, teoría a tratar, etc. de tal forma que si un miembro se ausentara con sólo consultar las cartas no perdería la continuidad del curso.

Estas cartas descriptivas basan su contenido y secuencia sobre las necesidades que en un grupo surgen al practicar el dibujo, tomando los temas del programa de la Escuela Nacional de Estudios Superiores Acatlán como guía modificable, ya que no existe el requisito de cubrirlos en su totalidad o en un orden determinado, se pueden suplantar a criterio del profesor para beneficio del aprendizaje de los alumnos, por la libertad de cátedra que brinda la institución, ofreciendo así la posibilidad de elegir los temas más apropiados ante la demanda de conocimientos de cada grupo.

En las cartas de este trabajo todas las instrucciones de las actividades se dirigen concretamente a la realización de dibujos de figura humana, por ser el objetivo en cuestión sin dar indicaciones acerca de la aplicación o del tipo de acabado en la variedad de técnicas que se utilizan ya que son un gran apartado temático que guarda estrecha relación con el dibujo pero

que debe estudiarse a profundidad en la materia correspondiente (técnicas de representación gráfica, técnicas de expresión o elementos de ilustración), lo que merece mención es que el apoyo expresivo, representativo y psicológico que brindan al incorporarse al dibujo es invaluable ya que confirma la premisa de que es totalmente válido dibujar con cualquier sustancia y/o instrumento capaz de marcar una superficie y porque una de las aportaciones del diseño a la gráfica es la experimentación técnica, compositiva y propositiva en la creación de imágenes.

33. RODRIGUEZ PRAMPOLINI, Ida. *Ensayo sobre José Luis Cuevas y el dibujo. Editorial. Instituto de Investigaciones Estéticas, de la U.N.A.M.. Primera edición México 1988. 140 Págs.*

CARTA DESCRIPTIVA 1

TEMA

Inicio de un curso

OBJETIVO

El alumno conocerá el temario del curso, los lineamientos que contempla y la forma de participación que requiere.

ACTIVIDADES PROFESOR

- 1.1 Comentaré sus planteamientos profesionales y personales con relación al curso.
- 1.2 Expondré las bases para hacer un encuadre. (Ver anexo 1)
- 1.3 Daré a conocer el programa de materia con temas, objetivos y bibliografía.
(Ver anexo 2)

ACTIVIDADES ALUMNO

- 1.1 Atenderé y cuestionaré.
- 1.2 Aportaré sugerencias para el encuadre.
- 1.3 Atenderé, anotaré y cuestionaré.

TAREA

- Investigará en la biblioteca de la Universidad las fuentes de consulta disponibles y útiles para el curso.
- Traerá para la próxima clase: papel revolución en pliegos, lápices de grafito, plumones y/o crayolas, cepillo para dibujo y goma blanca.

TIEMPO APROXIMADO

- 1.1 20 Minutos
- 1.2 60 Minutos
- 1.2 40 Minutos

ANEXO 1

ENCUADRE: Es una especie de contrato, elaborado con previa discusión entre participantes y coordinador de un grupo, que ambas partes se comprometen a cumplir.
(1)

El encuadre se trata en dos niveles :

1. Nivel Institucional : Referente al horario, número y duración de las sesiones, asistencias, criterios de acreditación etc...
2. Nivel Grupal: Discusión del panorama, explicación de las tareas, metodología del trabajo, responsabilidades de alumnos y maestro, criterios y momentos de evaluación, etc...

1. Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-Americana Tomo XVIII Primera parte. Editorial Espasa-Calpe, S.A., Madrid, España.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
 ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES

"ACATLAN"

COORDINACION GENERAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES

DIVISION DE: DISEÑO Y EDIFICACION

PROGRAMA DE: DISEÑO GRAFICO

CARRERA DE: DISEÑO GRAFICO

PROGRAMA DE MATERIA

ASIGNATURA: DIBUJO III CLAVE: 1304

CARACTER: OBLIGATORIO (PRACTICA) UBICACION: 3er. SEMESTRE

CLASIFICACION	H O R A S	
	S E M A N A	S E M E S T R E
TEORICAS		
PRACTICAS	<u>6</u>	<u>96</u>
LABORATORIO		
T O T A L	<u>6</u>	<u>96</u>
CREDITOS		<u>6 (SEIS)</u>

S E R I A C I O N

MATERIA ANTECEDENTE: DIBUJO II

MATERIA CONSECUENTE: DIBUJO IV

REQUISITOS:

OBJETIVO GENERAL

El alumno: ANALIZARA LA FIGURA HUMANA Y SERA CAPAZ DE REPRESENTARLA GRAFICAMENTE EN REPOSO Y MOVIMIENTO APLICANDO LAS TECNICAS PREVIAMENTE ADQUIRIDAS.

A C T U A L I Z A C I O N

PARTICIPANTES: COMISION REVISORA DE PROGRAMAS CON LA PARTICIPACION

ESPECIAL DE: PROF. JAVIER PALACIO MANJARREZ

D.T. JOSE MANUEL LIRA RAMOS

FECHA: MAYO-91

T E M A T I C A

TENAS Y SUBTEMAS	OBJETIVO ESPECIFICO	HORAS
1. ESQUEMATIZACION Y SINTESIS DE LA FIGURA HUMANA	Analizará la figura humana logrando una representación y simplificación para un buen estudio.	12
2. PROPORCION DE LA FIGURA HUMANA 2.1 CANONES	Representará la figura humana tomando en cuenta su proporción.	12
3. PARTES DEL CUERPO HUMANA 3.1 ESCORSOS	Representará fiel y formalmente las partes externas que integran el cuerpo humano. En distintos ángulos y posiciones.	12
4. EL CUERPO HUMANO SU PROPORCION Y SUS MOVIMIENTOS CARACTERISTICOS	Ejercitará su habilidad manual para reproducir la figura humana y su componente en movimiento.	24
5. TIPOLOGIA DE LA FIGURA 5.1 SEXO 5.2 RAZA 5.3 EDAD	Conocerá la variedad de características que se presentan en las diferentes edades, razas y sexo.	12
6. VALORACION TONAL Y TEXTURA DE LA FIGURA HUMANA EN RELACION A LA SUPERFICIE ILUMINADA	Detectará las áreas de luz y sombra, así como las texturas que se conservan en la superficie que se pretende reproducir. MATERIALES: Ejercitará su habilidad con las siguientes técnicas: grafito, carbón, tinta, lápiz de color, gouche y acuarela. INSTRUMENTO: Aplicará los materiales sugeridos con los siguientes instrumentos (lápiz, bolígrafo, pincel, plumilla, rapidografo, crayones, espátula). SOPORTES: Discriminará el soporte adecuado para la aplicación de la técnica elegida. TECNICAS: DIFUMINADO, SOMBREADO, AGUADA, ACUARELA, ESGRAFIADO.	12

BIBLIOGRAFIA

G E N E R A L

COMO DIBUJAR LA CABEZA HUMANA Y EL RETRATO
José Ma. Parramon

COLECC. APRENDOER HACIENDO

DIBUJANDO LA FIGURA HUMANA EN MOVIMIENTO
J. L. Velasco
C.E.A.C.

PSICDLOGIA DEL DIBUJO
Meili Oweretzki Gertrud

EL DIBUJO DE LA FIGURA EN TODO SU VALOR
Andrew Loemis

BIBLIOGRAFIA

G E N E R A L

ATLAS DEL CUERPO HUMANO, A FRAILE QUEJERO, BARCELONA;
JOVER, 1973.

ANATOMIA PARA ARTISTA, U. BENEDICTS, BARCELONA;
LEDA, 1980.

ANATOMIA ARTISTICA DEL CUERPO HUMANO, JENO BARCSAY, BARCELONA;
DAIMON, 1979.

COMO DIBUJAR LA FIGURA HUMANA, JOSE MARIA PARRAMON,
BARCELONA: PARRAMON, 1980.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
 ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES

"ACATLAN"

COORDINACION GENERAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
 DIVISION DE: DISEÑO Y EDIFICACION
 PROGRAMA DE: DISEÑO GRAFICO
 CARRERA DE: DISEÑO GRAFICO

PROGRAMA DE MATERIA

ASIGNATURA: DIBUJO IV CLAVE: 1404
 CARACTER: OBLIGATORIO (PRACTICA) UBICACION: 4º SEMESTRE

CLASIFICACION	H O R A S	
	S E M A N A	S E M E S T R E
TEORICAS		
PRACTICAS	<u>6</u>	<u>96</u>
LABORATORIO		
T O T A L	<u>6</u>	<u>96</u>
CREDITOS		<u>6 (SEIS)</u>

S E R I A C I O N

MATERIA ANTECEDENTE: DIBUJO III
 MATERIA CONSECUENTE: _____
 REQUISITOS: HABER ACREDITADO LA MATERIA ANTECEDENTE

OBJETIVO GENERAL

El alumno: ENTENDERA LA IMPORTANCIA QUE TIENE EL CONOCER LA FIGURA HUMANA Y LA REPRESENTARA GRAFICAMENTE PARA APOYAR DIFERENTES ASPECTOS DEL DISEÑO GRAFICO.

A C T U A L I Z A C I O N

PARTICIPANTES: COMISION REVISORA DE PROGRAMAS CON LA PARTICIPACION
 ESPECIAL DE: PROF. JAVIER PALACIO MANJARREZ
D.T. JOSE MANUEL LIRA RAMOS
 FECHA: MAYO-91

T E M A T I C A

TEMAS Y SUBTEMAS	OBJETIVO ESPECIFICO	HORAS
1. LA FIGURA HUMANA SU ANATOMIA Y SU ENTORNO 1.1 RAZA NEGRA 1.2 RAZA BLANCA 1.3 RAZA AMARILLA 1.4 RAZA INDIGENA AMERICANA	EL ALUMNO: Analizará la F.H. y su entorno en relación con sus diferentes características etnográficas para lograr un estudio de la anatomía de la figura humana con las características que determina la raza, clima, y el lugar donde vive.	24
2. CONTRASTE DE FORMA, DIMENSION, TONS Y TEXTURAS DE LA FIGURA Y EL ENTORNO	Representará gráficamente la figura y el entorno, tomando en cuenta el contraste que debe existir entre forma, dimensión, tonos y texturas.	13
3. RELACION Y PROPORCION DE LA FIGURA HUMANA CON EL REINO VEGETAL, REINO ANIMAL Y OBJETOS	Ejercitará su habilidad para representar gráficamente la figura humana en relación con el reino vegetal, animal y objetos, sin dejar de tomar en cuenta la relación que guardan con el entorno.	24
4. FIGURA HUMANA EN MULTITUDES	Representará la figura humana en relación a un contexto de multitud tomando en cuenta los diferentes planos existentes.	12
5. ESTILIZACION Y GEOMETRIZACION DE LA FIGURA HUMANA	Dibujará estilizaciones y geometrizará la figura humana acentuando las características de comunicación e impacto visual que pueden proporcionar. MATERIALES: Ejercitará su habilidad con las siguientes técnicas: lápices de colores, lápiz común, pastel, acuarela, gouche, chapopote y mixta. INSTRUMENTOS: Aplicará los materiales con los siguientes instrumentos: lápices, dínzel y sin instrumento.	13

T E M A T I C A

TEMAS Y SISTEMAS	OBJETIVO ESPECIFICO	HORAS
	<p>SOPORTES: Discriminará el soporte adecuado para la técnica elegida.</p> <p>TECNICAS: Difuminado, sombreado, aguada, acuarela, esgrafiado.</p>	

B I B L I O G R A F I A

G E N E R A L

THE HUMAN FIGURE BY ALBRECHT DUPER. THE COMPLETE DRESDEN SKETCHBOOK, WALTER L. STRACAS, NUEVA YDRK; DOVER, 1972.

COMO DIBUJAR LA ANATOMIA DEL CUERPO HUMANO, JOSE MA. PARRAMON BARCELONA: PARRAMON 1965.

ANATOMIA ARTISTICA DEL HOMBRE, ARNDULD.MOREAUX, MADRID: NDRMA, 1991.

LA FIGURA HUMANA EN EL ARTE, C.H. STRATZ, BARCELONA: SALVAT, 1952.

ESTA TESIS NO DEBE SALIR DE LA BIBLIOTECA

TEMA

5.2. Qué es un dibujo.

OBJETIVO

El alumno conocerá acerca de los principios generales del dibujo, y ejercitará acerca de los diversos niveles de un dibujo.

ACTIVIDADES PROFESOR

Explicará sobre el dibujo:

- 1.1 Qué es.
- 1.2 Sus niveles.
- 1.3 Sus componentes fundamentales.
- 1.4 Materiales para su ejecución.
- 2.1 Dará instrucciones para que los alumnos realicen los ejercicios.
- 2.2 Revisará el proceso de los ejercicios.
- 3.1 Dará instrucciones sobre la tarea.

ACTIVIDADES ALUMNO

- 1.1-1.4 Tomará notas y cuestionará.
- 2.1 Elaborará cinco bocetos de un plano medio (toma de la cabeza a la cintura) de una persona.
(Modelaje entre compañeros).
- 2.2 Seleccionará uno de los cinco bocetos y realizará de este el dibujo acabado.
- 2.3 Realizará un estudio de una sección del dibujo acabado.
- 2.4 Elaborará el cartón (dibujo en contorno) del estudio, en un formato de

102 cms. X 77 cms. sobre un pliego de papel bond grueso.

3.1 Cuestionará sobre la tarea.

TIEMPO APROXIMADO

1.1-1.4 20 Minutos

La administración del tiempo para las demás actividades se deja a criterio del profesor, dependiendo de la dinámica grupal que se establezca para un mejor aprovechamiento del alumno y pueden realizarse en dos sesiones.

EVALUACION

Se tomarán en cuenta las notas sobre el tema, los cinco bocetos, el dibujo acabado el estudio y el cartón para obtener un total de ocho ejercicios.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Papel revolución o ledger comercial (28.5 X 43.5), dos pliegos de papel bond blanco grueso, lápices grafito, goma blanca, cepillo para dibujo.

TAREA

- Terminar los ejercicios y traerlos a revisión.
- Traer un pliego de cartulina batería, o algún otro cartón similar, para hacer las pastas de una carpeta, manta, yute u otra tela resistente para forrarla, exacto, resistol blanco, escuadras para corte, dos broches para hojas, cordel, copias de pequeños planos y gráficas.

TEMA

5.3. Categorías para dibujos.

OBJETIVO

Principios básicos del dibujo:

El alumno conocerá acerca de los principios generales del dibujo, estudiará las categorías de los dibujos y realizará material para organizar y archivar los trabajos del curso.

ACTIVIDADES PROFESOR

- 1.1 Explicará las categorías de los dibujos.
- 1.2 Dará instrucciones para que los alumnos ejemplifiquen cada categoría del dibujo.
- 1.3 Supervisará el desarrollo de los ejercicios.
- 2.1 Dará instrucciones para armar una carpeta.
- 2.2 Trazará en el pizarrón el formato de la ficha para láminas de ejercicios. (Ver anexo I).
- 3.1 Dará instrucciones sobre tarea.

ACTIVIDADES ALUMNO

- 1.1 Tomará notas y cuestionará.
- 1.2 Realizará la lámina No. 9 de apuntes caligráficos y de figuras de todo tipo, utilizando bolígrafos.

1.3 Realizará la lámina No. 10 de diagramas, planos y signos gráficos, utilizando lápices y bolígrafos.

1.4 Realizará la lámina No. 11 copiando la posición de las piernas de algún compañero y su entorno, utilizando lápices grafito.

2.1 Armará una carpeta. (Ver anexo II).

2.2 Copiará el formato de la ficha de láminas, que ubicará en la parte posterior de cada hoja de ejercicios en la esquina inferior izquierda.

TIEMPO APROXIMADO

- 1.1 10 Minutos
- 1.2-2.2 El tiempo será controlado por el profesor según se requiera.

EVALUACION

Se checarán notas y las láminas No. 9, 10 y 11.

MATERIAL Y/O TECNICA

- Cartulina batería o similar, tela, cordel, broches para hojas, exacto, escuadras para corte, resistol blanco, lapices grafito, goma blanca, cepillo para dibujo, copias de pequeños planos y gráficas, bolígrafos de colores.

TAREA

- Terminar de armar la carpeta.
- Fichar todas las láminas.
- Traer para la próxima clase un muñeco articulado, pelota de esponja mediana, un cubo y una pirámide de cartón de tamaño aproximado al del muñeco, caja de crayolas.

TEMA

5.4. Etapas de un dibujo.

OBJETIVO

El alumno conocerá acerca de los principios generales del dibujo y realizará diversos bocetos y composiciones.

ACTIVIDADES PROFESOR

- 1.1 Explicará las etapas base en la elaboración de un dibujo.
- 2.1-2.5 Dará instrucciones para realizar bocetos y composiciones para decidir sobre la propuesta más adecuada y revisará el proceso de elaboración de los ejercicios.
- 3.1 Dará instrucciones sobre la tarea.

ACTIVIDADES ALUMNO

- 1.1 Tomará notas y cuestionará.
- 2.1 Realizará la lámina No. 12 de un dibujo rápido del muñeco y una figura geométrica.
- 2.2 Realizará la lámina No. 13 de un dibujo rápido del muñeco y dos figuras geométricas.
- 2.3 Realizará las láminas No. 14, 15 y 16 de dibujos rápidos del muñeco y tres figuras geométricas, con diferente composición en cada propuesta.
- 2.4 Analizará los cinco ejercicios y tomará lo mejor logrado de cada uno para dar origen a la lámina No. 17 con una propuesta de mejor composición y acabado.
- 2.5 Fichará todas las láminas.

TIEMPO APROXIMADO

- 1.1. 10 Minutos
- 2.1-3.1 El tiempo se administrará en una sola sesión.

EVALUACION

Se checarán las láminas No. 12 a 17.

MATERIAL Y/O TECNICA

- Papel revolución en cuartos, crayolas, muñeco articulado, pelota de esponja, cubo y pirámide de cartón.

TAREA

- Papel revolución (28.5 X 43.5), lapices grafito, goma blanca, cepillo para dibujo, lapices de color, una fruta, una revista con fotografías.

TEMA

5.5. Tipos de dibujo.

OBJETIVO

El alumno conocerá acerca de los principios generales y diversos tipos o clases de dibujo.

ACTIVIDADES PROFESOR

- 1.1 Hará referencia a los diversos tipos de dibujo.
- 1.2 Dará indicaciones para realizar un dibujo tomado del natural.
- 1.3 Dará indicaciones para realizar un dibujo de observación documental .
- 1.4 Dará indicaciones para realizar un dibujo imaginativo.
- 1.5 Dará indicaciones para realizar un dibujo independiente.
- 1.6 Dará indicaciones para realizar un dibujo subyacente.

ACTIVIDADES ALUMNO

- 1.1 Tomará notas y cuestionará.
- 1.2 Realizará la lámina No. 18 de un dibujo tomado del natural de su mano con una fruta utilizando la técnica de grafito.
- 1.3 Realizará la lámina No. 19 con un dibujo de observación documental tomado de una revista utilizando la técnica de grafito.
- 1.4 Realizará la lámina No. 20 con un dibujo imaginativo.

TIEMPO APROXIMADO

- 1.1. 15 minutos
- 1.2 1a. Sesión
- 1.3 y 1.42a. Sesión
- 1.5 y 1.63a. Sesión

EVALUACION

Se evaluará con las láminas 18, 19, 20 y 21.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Hojas de papel revolución o ledger (28.5 X 43.5).
- 8 hojas de papel fabriano de grano mediano u otro similar, lápices de grafito, cepillo para dibujo, goma blanca, lápices de color.
- Una fruta natural.
- Revista con fotografías.

TAREA

- Se trabajará en las láminas de la 18 a la 22 de modo que se terminen en tres sesiones, al finalizarlas los materiales para el próximo ejercicio serán revistas donde las imágenes exploten la figura humana (deportes, belleza, moda, salud), lápiz adhesivo, cutter, folders, broches para hojas, hojas bond tamaño carta y tijeras.

TEMA

5.6. Imagen corporal.

OBJETIVO

El alumno conocerá sobre la imagen corporal.

ACTIVIDADES PROFESOR

1.1 Dará referencias sobre la imagen corporal.

- Dará indicaciones sobre la elaboración de archivos de imágenes documentales de:

2.1 Cuerpos femeninos de diferentes edades (de bebés a ancianas).

2.2 Cuerpos masculinos de diferentes edades (de bebés a ancianos).

2.3 Diversos cuerpos femeninos según su actividad (deporte, trabajo, etc.).

2.4 Diversos cuerpos masculinos según su actividad (deporte, trabajo, etc.).

2.5 Figuras femeninas y masculinas que expresen diferentes estados de ánimo. (alegría, odio, tristeza,enojo, etc.).

ACTIVIDADES ALUMNO

1.1 Tomará notas y cuestionará.

- Realizará un archivo de imágenes documentales de:

2.1 Cuerpos femeninos de diferentes edades (de bebés a ancianas).

2.2 Cuerpos masculinos de diferentes edades (de bebés a ancianos).

2.3 Diversos cuerpos femeninos según su actividad (deporte, trabajo, etc.).

2.4 Diversos cuerpos masculinos según su actividad (deporte, trabajo, etc.).

2.5 Figuras femeninas y masculinas que expresen diferentes estados de ánimo (alegría, odio, tristeza,enojo, etc.).

TIEMPO APROXIMADO

1.1 15 minutos

2.1 a 2.5 Se administrará en dos sesiones.

EVALUACION

Se evaluará con apuntes de imagen corporal y los ejercicios 22, 23, 24, 25 y 26.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Revista con imágenes que exploten la figura humana (deportes, moda, belleza, salud, etc.), lápiz adhesivo, cutter, 5 folders, broches para hojas, hojas bond tamaño carta, tabla de corte y tijeras.

TAREA

- 1 Pliego de cartón kraft, 1 moldura de madera balsa (1 pulg.), tornillos y tuercas (2 pulg.), pintura vinílica blanca, cutter, lija mediana, hilo transparente o blanco, linterna, lápices grafito, carboncillos, papel revolución, goma blanca y figurón de madera.

TEMA

5.7. Proporción.

OBJETIVO

El alumno conocerá acerca de la proporción y realizará ejercicios para evaluar el manejo que tiene de éste.

ACTIVIDADES PROFESOR

- 1.1 Explicará a que se refiere la proporción.
- 2.1 Dará instrucciones para fabricar un foro cúbico de cartón.
- 2.2-2.6 Dará instrucciones para realizar cuatro diferentes escorzos.

ACTIVIDADES ALUMNO

- 1.1 Tomará notas y cuestionará.
- 2.1 Fabricará un foro cúbico rectangular de cartón a escala de su figurón de madera, al cual se le pueda quitar y poner cualquiera de sus caras, en base a una estructura de refuerzo y ensamble, y lo pintará de blanco.
- 2.2 Dentro del foro ubicará al figurón en escorzo de acuerdo a una de las caras amarrando con hilo blanco o transparente al modelo de la estructura, para mantener la posición de este. Realizará la lámina No. 27 copiando al escorzo con un punto de luz superior, de fuente natural o artificial.
- 2.3 Realizará la lámina No. 28 variando al escorzo anterior y con un punto de luz lateral.
- 2.4 Realizará la lámina No. 29 variando los escorzos anteriores y con un punto de luz de fondo.
- 2.5 Realizará la lámina No. 30 variando los escorzos anteriores y con un punto de luz inferior.

TIEMPO APROXIMADO

- 1.1 10 minutos
- 2.1 a 2.5 Se administrará en dos sesiones.

EVALUACION

Se evaluará con apuntes de proporción, el foro de cartón y las láminas 27 a 30.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- 1 Pliego de cartón kraft, 1 moldura de madera balsa (1pulg), tornillos y tuercas (2 pulg), pintura vinilica blanca, cutter, lija mediana, hilo transparente o blanco, linterna, lápices grafito, carboncillos, papel revolución, goma blanca y figurón de madera.

TAREA

- Terminar el trabajo de las láminas 27 a 30.
- Traer papel revolución 28.5 X 43.5, dos pliegos de cartulina bristol blanca 57 X 72 cms., lápices grafito, goma blanca, cepillo de dibujo, tira lineas, rapidógrafos, tinta china negra, cutter.

TEMA

5.8. División proporcional.

OBJETIVO

El alumno conocerá en que consiste la división proporcional del cuerpo humano.

ACTIVIDADES PROFESOR

- 1.1 Explicará que son las divisiones proporcionales.
- 2.1-2.3 Dará indicaciones para realizar la lámina No. 31, 32, 33.
- 2.2 Cuerpos masculinos de diferentes edades (de bebés a ancianos).

ACTIVIDADES ALUMNO

- 1.1 Tomará notas y cuestionará.
- 2.1 Realizará la lámina No. 31: copiará la división proporcional de un cuerpo según Durero, sobre medio pliego de cartulina y la entintará.
- 2.2 Realizará la lámina No. 32: copiando la división proporcional de un cuerpo según Da Vinci, sobre medio pliego de cartulina y la entintará.
- 2.3 Realizará la lámina No. 33: copiará la división proporcional de un cuerpo de acuerdo a una escultura de Fidias, sobre medio pliego de cartulina y la entintará a base de ashurados para dar claroscuro.

TIEMPO APROXIMADO

- 1.1 5 minutos
- 2.1 a 2.2 Toda la sesión.
- 2.3 Queda de tarea.

EVALUACION

Apuntes y láminas 31 a 33.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Traer papel revolución 28.5 X 43.5 , dos pliegos de cartulina bristol blanca 57 X 72 cms., lápices grafito, goma blanca, cepillo de dibujo, tira lineas, rapidógrafos, tinta china negra, cutter.

TAREA

- Realizar la lámina No. 33 .

TEMA

5.9. El origen del cánon.

OBJETIVO

El alumno conocerá que es un cánon y su origen.

ACTIVIDADES PROFESOR

- 1.1 Explicará que es un cánon y su origen.
- 2.1 Dará indicaciones para copiar al cánon egipcio.
- 2.2 Dará indicaciones para copiar al cánon de Policleteo.
- 2.3 Dará indicaciones para copiar al cánon de Praxíteles.

ACTIVIDADES ALUMNO

- 1.1 Tomará notas y cuestionará.
- 2.1 Realizará la lámina No. 34: copiará el cánon egipcio y lo entintará sobre medio pliego de cartulina.
- 2.2 Realizará la lámina No. 35: copiará el cánon de Policleteo y lo entintará sobre medio pliego de cartulina.
- 2.3 Realizará la lámina No. 36: copiará el cánon de Praxíteles y lo entintará sobre medio pliego de cartulina.

TIEMPO APROXIMADO

- 1.1 10 minutos
- 2.1 a 2.3 Una sesión.

EVALUACION

Apuntes y láminas de 34 a 36.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Traer papel revolución 28.5 X 43.5 , dos pliegos de cartulina bristol blanca 57 X 72 Cms, lápices grafito, goma blanca, cepillo de dibujo, tira lineas, rapidógrafos, tinta china negra, cutter.

TAREA

- Lápices de grafito, plumones, crayolas, cepillo de dibujo, goma, papel revolución (28.5 X 43.5).

TEMA

5.10. Esquematzación del cónon.

OBJETIVO

Esquematzación y síntesis de la figura humana: el alumno analizará la figura humana para conocer sus proporciones y hacer una representación simplificada.

ACTIVIDADES PROFESOR

1.1 Explicará la división que se utiliza para equilibrar la proporción de un cuerpo de acuerdo a un cónon.

ACTIVIDADES ALUMNO

- 1.1 Atenderá la exposición del profesor.
- 1.2 Realizará la lámina No. 37: trazará guías de división en un espacio para dibujar figuras humanas simplificadas de frente y de perfil.
- 1.3 Realizará la lámina No. 38: Ejercitará trazos con el uso de un espacio dividido dibujando 18 figuras de medio cuerpo, tomandolo de la cabeza a la cintura.

TIEMPO APROXIMADO

- 1.1 10 minutos
- 1.2-1.3 Una sesión.

EVALUACION

Láminas No. 37 y 38

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Pizarrón, gises de color, borrador.
- Lapices de grafito, plumones, crayolas, cepillo para dibujo, goma, papel revolución.

TAREA

- 1 Pliego de cartulina bristol blanca, lápiz adhesivo, cutter, revistas para recortar, tabla de corte, bolígrafos de colores.

TEMA

5.11. Directrices.

TAREA

- Traer papel revolución 28.5 X 43.5 cms., plumones de colores de punto mediano.

OBJETIVO

El alumno conocerá que son las líneas directrices y ejercitará su uso.

ACTIVIDADES PROFESOR

- 1.1 Explicará que son las líneas directrices y como se utilizan.
- 2.1 Dará instrucciones para que el alumno localice las líneas directrices en recortes de posturas del cuerpo.

ACTIVIDADES ALUMNO

- 1.1 Tomará notas y cuestionará.
- 2.1 Realizará las láminas No. 37 y 38: Recortará figuras en diversas posiciones las pegará sobre media cartulina (10 por lámina) y marcará sobre ellas sus líneas directrices con bolígrafo.

TIEMPO APROXIMADO

- 1.1 10 minutos
- 2.1 Una sesión.

EVALUACION

Se evaluará con apuntes y láminas No. 37 y 38.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Un pliego de cartulina bristol blanca, lápiz adhesivo, cutter, revistas para recortar, tabla de corte, bolígrafos de colores.

TEMA

5.12. El cuerpo humano y la geometría.

OBJETIVO

El alumno conocerá la relación entre los trazos geométricos y la figura humana.

ACTIVIDADES PROFESOR

- 1.1 Explicará la utilidad de los trazos geométricos para facilitar el dibujo de una figura.
- 2.1-2.2 Dará instrucciones para dibujar cuerpos basándose en una sencilla estructura geométrica.

ACTIVIDADES ALUMNO

- 1.1 Tomará notas y cuestionará.
- 2.1 Realizará las láminas No. 39 y 40: marcará con puntos las articulaciones y uniones de miembros y los unirá con líneas para obtener una estructura en la cual basar la posición de su figura. (10 figuras por lámina).
- 2.2 Realizará las láminas No. 41 y 42: marcará posturas con algunos puntos que refieran la postura e intercambiará la lámina por otra, para completar en esta las líneas que originan las estructuras (10 figuras por lámina).

TIEMPO APROXIMADO

- 1.1 10 minutos
- 2.1-2.2 Una sesión.

EVALUACION

Se evaluará con apuntes y láminas No. 39 a 42.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Traer papel revolución 28.5 X 43.5 cms., plumones de colores de punto mediano.

TAREA

- Traer el archivo de imagenes de figura humana, papeles de colores, cemento iris, lápices grafito, un cuarto de cartulina ilustración.

TEMA

5.13. Simplificación geométrica.

OBJETIVO

El alumno conocerá como utilizar formas geométricas simples para representar un cuerpo humano.

ACTIVIDADES PROFESOR

1.1 Explicará en que consiste la simplificación geométrica dentro del dibujo de figura humana.

2.1-2.3 Dará instrucciones para representar a la figura humana en base a la simplificación geométrica y asesoría a la elaboración de láminas.

ACTIVIDADES ALUMNO

1.1 Tomará notas y cuestionará.

2.1 Realizará la lámina No. 43: seleccionará del archivo de imagenes un cuerpo completo sobre el cual adecuará figuras geométricas hasta completarlo todo, dando un espacio de interlínea y tratando de seguir su fisonomía.

2.2 Realizará la lámina No. 44: rediseñará la figura de una carta de jokey, con figuras geométricas procurando no alterar el contorno de cuerpo.

2.3 Realizará la lámina No. 45: seleccionará del archivo de imagenes un cuerpo completo sobre el cual adecuará figuras geométricas sin alterar en lo absoluto las líneas de contorno del cuerpo, y lo representará en alto contraste blanco y negro con tinta china.

2.4 Realizará la lámina No. 46: a la misma imagen de la lámina No. 45 le dará un acabado de contraste con dos colores de gouache.

2.5 Realizará la lámina No. 47: a la misma imagen de la lámina No. 45 le dará un acabado utilizando dos lápices de color para seguir la luz y la sombra del cuerpo en cada figura geométrica.

2.6 Realizará la lámina No. 48: a la misma imagen de la lámina No. 45 le dará un acabado utilizando varios lápices de color para seguir la luz y la sombra del cuerpo en cada figura geométrica.

TIEMPO APROXIMADO

1.1 15 minutos

2.1-2.6 Tres sesiones.

EVALUACION

Se evaluará con apuntes y láminas No. 43 a 48.

MATERIAL Y/O TECNICAS

-Traer el archivo de imagenes de figura humana, papeles de colores, cemento iris, tinta china, lápices de color y de grafito, seis cuartos de cartulina ilustración.

TAREA

- Traer un cuarto de cartulina ilustración, lápices de color y de grafito, bolígrafos de color, goma blanca y cepillo de dibujo.

TEMA

5.14. Simplificación orgánica.

OBJETIVO

El alumno conocerá como utilizar formas orgánicas simples para representar un cuerpo humano.

ACTIVIDADES PROFESOR

1.1 Explicará en que consiste la simplificación orgánica dentro del dibujo de figura humana.

2.1-2.2 Dará instrucciones de como representar a la figura humana en base a la simplificación orgánica y asesorará la elaboración de láminas.

ACTIVIDADES ALUMNO

1.1 Tomará notas y cuestionará.

2.1 Realizará las láminas No. 49 y 50: seleccionará del archivo de imagenes un cuerpo completo, sobre el cual adecuará figuras orgánicas dejando un espacio de interlinea, siguiendo la estructura muscular u osea para darle un claroscuro. (Técnica: prismacolor, soporte un cuarto de ilustración).

2.2 Realizará las láminas No. 51 y 52: seleccionará del archivo de imagenes un cuerpo completo del cual tomará la posición para hacer una recreación de la figura con una combinación de figuras geométricas y figuras orgánicas. (Técnica : bolígrafo soporte un cuarto de ilustración).

TIEMPO APROXIMADO

1.1 10 minutos

2.1-2.2 Dos sesiones.

EVALUACION

Se evaluará con apuntes y láminas No. 49 a 52.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Cuatro cuartos de cartulina ilustración, lápices de color y lápices grafito, bolígrafos de color, goma blanca, cepillo de dibujo.

TAREA

- Cuatro hojas de cartulina fiesta (28.5 X 43.5), carbonillos, algodón, lápices grafito laca fijadora, goma blanca y cepillo de dibujo.

TEMA

5.15. Iluminación del dibujo de figura humana.

OBJETIVO

El alumno conocerá el papel que juega la luz en el dibujo.

ACTIVIDADES PROFESOR

1.1 Explicará la relación de la luz, forma y volumen .

2.1 Dará instrucciones para realizar un dibujo con iluminación de baja intensidad.

2.3 Dará instrucciones para realizar un dibujo con iluminación de alta intensidad.

ACTIVIDADES ALUMNO

1.1 Tomará notas y cuestionará.

2.1 Realizará la lámina No. 53: dibujará una figura humana completa, en un ambiente sombrío donde esta se distinga por algunos toques de luz.

2.2 Realizará la lámina No. 54: dibujará una figura humana completa y la dividirá en dos secciones una con iluminación intensa y la otra con iluminación baja.

TIEMPO APROXIMADO

1.1 10 minutos

2.1-2.2 Dos sesiones.

EVALUACION

Se evaluará con apuntes y láminas No. 53 y 54.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Cuatro hojas de cartulina fiesta (28.5 X 43.5), carboncillos, algodón, lápices grafito laca fijadora, goma blanca y cepillo de dibujo.

TAREA

- Por cada alumno barras de sanguina, laca fijadora, tres pliegos de cartulina bristol blanca.

- El grupo traerá cuatro sombrillas de color claro liso, cuatro pliegos de papel albanene, tres plásticos grandes de color rojo, amarillo y azul, dos espejos, un ciclorama blanco y un ciclorama negro.

TEMA

5.16. Iluminación natural.

OBJETIVO

El alumno dibujará al modelo en locación exterior, utilizando la luz natural en su composición.

ACTIVIDADES PROFESOR

- 1.1 Explicará como aprovechar la iluminación natural y sus posibles modificaciones.
- 2.1 Dará instrucciones para iluminar y dibujar figuras humanas en exteriores.

ACTIVIDADES ALUMNO

- 1.1 Tomará notas y cuestionará.
- 2.1 Realizará la lámina No. 55 : buscará una locación agradable para ubicar al modelo y efectuará las modificaciones necesarias para lograr una adecuada iluminación de toda la composición.
- 2.2 Realizará la lámina No. 56: dibujará la misma locación variando la posición e iluminación del modelo.

TIEMPO APROXIMADO

- 1.1 10 minutos
- 2.1-2.2 Una sesión.

EVALUACION

Se evaluará con apuntes y láminas No. 55 y 56.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Por cada alumno barras de sanguina, laca fijadora, tres pliegos de cartulina bristol blanca.
- El grupo: cuatro sombrillas de color claro liso, cuatro pliegos de papel albanene, tres plásticos grandes de color rojo, amarillo y azul, dos espejos, un ciclorama blanco y un ciclorama negro.

TAREA

- Focos de 20 Wtts, spots o focos de colores, velas, papel celofán de colores, telas translúcidas, acetatos con tramas, cartones con retículas perforadas, proyector, transparencias. (Por todo el grupo).

TEMA

5.17. Iluminación artificial.

OBJETIVO

El alumno dibujará al modelo en el estudio utilizando diversas alternativas de la iluminación artificial.

ACTIVIDADES PROFESOR

- 1.1 Explicará como utilizar el equipo de iluminación artificial.
- 1.2 Explicará los aspectos físicos y psicológicos de la luz.
Dará instrucciones para iluminar al modelo con:
- 2.1 Fuente(s) de luz de alta intensidad (lámpara de alógeno).
- 2.2 Fuente(s) de luz de baja intensidad.
- 2.3 Luz reflejada.
- 2.4 Luz reflejada y direccional.
- 2.5 Velas.
- 2.6 Luces de color.
- 2.7 Varios puntos de luz y telas difusoras.
- 2.8 Luz tramada o texturizada.
- 2.9 Proyección de diapositivas.
- 2.10 Diversos puntos de luz.

ACTIVIDADES ALUMNO

- 1.1-1.2 Tomará notas y cuestionará.
- 2.1-2.10 Realizará los diversos ejercicios de iluminación.

TIEMPO APROXIMADO

- 1.1-1.2 20 minutos
- 2.1-2.10 Una sesión.

EVALUACION

Apuntes y trabajo en clase.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Focos de 20 Wtts, spots o focos de colores, velas, papel celofán de colores, telas translúcidas, acetatos con tramas, cartones con retículas perforadas, proyector, transparencias. (Por todo el grupo). Equipo de iluminación multiblitz (material escolar).

TAREA

- Realizar la lámina No. 57: un dibujo donde se ilumine la figura con varias fuentes de luz. Técnica libre soporte un cuarto de cartulina ilustración.
- Hojas bond blancas (28.5 X 43.5), lápices conté suaves, laca fijadora, objetos ornamentales grandes.

TEMA

5.18. El modelo.

OBJETIVO

El alumno conocerá el concepto del modelo.

ACTIVIDADES PROFESOR

- 1.1 Explicará que es un modelo y las clases de modelos.
- 2.1 Dará instrucciones para realizar un dibujo de un modelo humano en compañía de otra clase de modelo animado.
- 2.2 Dará instrucciones para realizar un dibujo de un modelo humano con otro modelo inanimado.

ACTIVIDADES ALUMNO

- 1.1 Tomará notas y cuestionará.
- 2.1 Realizará la lámina No. 58: un dibujo del modelo de clase en compañía de otra clase de modelo animado (algún animal), que se integrará de una copia al natural (por ejemplo: una jaula con aves) o de la copia de una fotografía.
- 2.2 Realizará la lámina No. 59: un dibujo del modelo de clase en compañía de un modelo inanimado (cualquier objeto).

TIEMPO APROXIMADO

- 1.1 10 minutos
- 2.1-2.2 Una sesión.

EVALUACION

Apuntes y láminas No. 57 (tarea), 58 y 59.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Hojas bond blancas (28.5 X 43.5), lápices conté suaves, laca fijadora, objetos ornamentales grandes.

TAREA

- Un pliego de papel fabriano grano mediano, laca fijadora, carboncillo, conté suave, lápices grafito.

TEMA

5.19. Pose y encuadre del modelo.

OBJETIVO

El alumno valorará la importancia expresiva del modelo.

ACTIVIDADES PROFESOR

1.1 Explicará como expresar un mensaje en base a la pose y encuadre del modelo.

ACTIVIDADES ALUMNO

1.1 Tomará notas y cuestionará.

2.1 Realizará la lámina No. 60: dibujará un mismo modelo en tres estados de ánimo (alegre, triste y enojado), con técnica mixta de grafito carboncillo y conté, soporte medio pliego de fabriano.

TIEMPO APROXIMADO

1.1 10 minutos

2.1 Una sesión.

EVALUACION

Apuntes y lámina No. 60.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Un pliego de papel fabriano grano mediano, laca fijadora, carboncillo, conté suave, lápices grafito.

TAREA

- Fotografías de deportistas en movimiento hojas de papel bond (28.5 X 43.5 cms.), cutter, lápiz adhesivo, bolígrafos azul, negro y rojo, plumones de colores.

TEMA

5.20. Movimiento.

OBJETIVO

El alumno conocerá el concepto de movimiento para las artes plásticas y como utilizarlo en el dibujo del cuerpo humano.

ACTIVIDADES PROFESOR

1.1 Explicará que es el movimiento y como se puede dibujar en la figura humana.

2.1 Dará instrucciones y supervisará la elaboración de ejercicios para captar el movimiento del cuerpo humano.

ACTIVIDADES ALUMNO

1.1 Tomará notas y cuestionará.

2.1 Seleccionará fotografías de deportistas en movimiento (del archivo de imágenes, de revistas, periódicos, fotocopias, etc.) para trabajar sobre ellas. Lámina No. 61: recortará y pegará 10 cuerpos de los cuales analizará y trazará sobre ellos los principales ejes directrices.

Lámina No. 62: recortará y pegará 10 cuerpos, analizará las posturas y trazará sobre ellos las principales masas (agrupándolas en bloques geométricos u orgánicos) para situar los movimientos.

Lámina No. 63: dividirá en tres espacios la lámina para realizar tres veces el siguiente ejercicio: observará una fotografía de un cuerpo en movimiento durante un minuto, lo retirará de su vista y lo dibujará rápidamente con un marcador de color claro, después con un marcador oscuro corregirá el dibujo comparándolo con la fotografía.

TIEMPO APROXIMADO

1.1 10 minutos

2.1 Una sesión.

EVALUACION

Apuntes y láminas No. 61, 62 y 63.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Fotografías de deportistas en movimiento hojas de papel bond (28.5 X 43.5), cutter, lápiz adhesivo, bolígrafos azul, negro y rojo, plumones de colores.

TAREA

- Realizar la lámina No. 64 : repetir el ejercicio de la lámina No. 63.

- Hojas de papel revolución (28.5 X 43.5), sanguina y laca fijadora.

TEMA

5.21. Dibujo del movimiento .

OBJETIVO

El alumno ejercitará el dibujo de figura humana en movimiento.

ACTIVIDADES PROFESOR

- 1.1 Organizará a los alumnos para que entre ellos mismos se modelen.
- 2.1 Asesorará a los alumnos para que realicen rápidos apuntes dibujísticos de personas que no les modelan especialmente.
- 3.1 Explicará como representar una multitud.

ACTIVIDADES ALUMNO

- 1.1 Realizará la lámina No. 65 (en varias hojas): modelarán alumnos moviéndose por todo el salón para ser dibujados por los demás turnándose hasta completar diez modelajes.
- 2.1 Realizará la lámina No. 66 (en varias hojas): saldrá del aula a captar diez personas en movimiento en las canchas deportivas, patios, corredores, etc.
- 3.1 Realizará la lámina No. 67: un apunte de una multitud.

TIEMPO APROXIMADO

1.1-3.1 Una sesión

EVALUACION

Láminas No. 65, 66 y 67.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Hojas de papel revolución (28.5 X 43.5), sanguina y laca fijadora.

TAREA

- Realizará la lámina No. 68: tomará como base el apunte de multitud para realizar un dibujo acabado, en técnica libre sobre un octavo de cartulina ilustración.
- Hojas de papel revolución, crayolas, marcadores, carboncillos y laca fijadora.

TEMA

5.22. El modelo, pose y movimiento.

OBJETIVO

El alumno practicará el dibujo con un modelo animado.

ACTIVIDADES PROFESOR

1.1 Modulará la sesión de modelaje para practicar con posiciones estéticas que simulen una fracción de una secuencia de movimiento, comenzando por posiciones con duración de cinco minutos, e ir disminuyendo el tiempo hasta llegar a poses de 30 segundos.

1.2 Modulará la sesión para que el modelo realice pequeñas secuencias de movimiento.

1.3 Denotará la importancia de planear una sesión de modelaje en cuanto a tema, poses, iluminación y ambientación.

ACTIVIDADES ALUMNO

1.1 Realizará la lámina No. 69 en varias hojas: copiará al modelo desde diferente ángulo en cada pose, al ritmo que se vaya marcando.

1.2 Realizará la lámina No. 70 en varias hojas: captará en varios pasos la secuencia de movimiento que realice el modelo.

TIEMPO APROXIMADO

1.1-1.3 Una sesión.

EVALUACION

Láminas No. 69 y 70.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Hojas de papel revolución, crayolas, marcadores, carboncillos y laca fijadora.

TAREA

- Realizar la lámina No. 71: 10 apuntes dibujísticos, de cualquier programa de acción de la televisión.

- Elegirá uno de los siguientes temas: deportes, espectáculos, trabajo físico o vida cotidiana y planeará y conseguirá todo lo necesario para llevarlo a cabo en la próxima sesión de modelaje.

TEMA

5.23. Trabajo con un modelo.

OBJETIVO

El alumno aprenderá a dirigir una sesión de modelaje.

ACTIVIDADES PROFESOR

1.1 Elegirá las mejores planeaciones de sesión con modelo (conservando una de cada tema) y organizará su realización por turnos con un tiempo delimitado.

1.2 Asesorará los procedimientos de trabajo.

ACTIVIDADES ALUMNO

1.1 Realizará la lámina No. 72 en varias hojas: con la cooperación grupal, dirigirá el montaje de ambientación escénica y corporal. así como las poses y tiempos para dibujar en cada uno de los temas de la sesión de modelaje.

TIEMPO APROXIMADO

1.1-1.2 De una a dos sesiones.

EVALUACION

Planeación de sesión, trabajo en el estudio y realización de dibujos correspondientes a la lámina No. 72.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Hojas de papel revolución. crayolas, marcadores, carbonillos, conté, sanguina y laca fijadora.

TAREA

- Realizar la lámina No. 73: dibujar a una persona que condiciona el movimiento de otra(s).

Ejemplo: una saltadora de cuerda, condiciona el movimiento de las dos personas que tiran la cuerda.

TEMA

5.24. Representación del desnudo.

OBJETIVO

El alumno trabajará sobre la expresión del desnudo.

ACTIVIDADES PROFESOR

1.1 Dará una plática sobre la historia y los conceptos del desnudo.

2.1 Asesorará la elaboración de dibujos de desnudo.

ACTIVIDADES ALUMNO

1.1 Tomará notas y cuestionará.

2.1 Bocetará y hará estudios, de acuerdo a su propuesta y tipo de dibujo, hasta trazar una composición final de un desnudo.

2.2 Realizará la lámina No. 74: de la composición final del desnudo realizará un dibujo acabado con técnica y soporte libre, en un formato de 76 X 51 cms.

TIEMPO APROXIMADO

1.1 30 Minutos.

2.1-2.2 De dos a tres sesiones.

EVALUACION

Lámina No. 73 (tarea) y proceso y realización de la lámina No. 74.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Para el proceso de elaboración: hojas de papel revolución, lápices grafito, carboncillos, goma blanca, cepillo de dibujo, cutter y laca fijadora.

- Para realizar el original: soporte de 76 X 51 cms. y material de acuerdo a la técnica seleccionada.

TAREA

- Hojas de papel revolución, lápices grafito, goma blanca, cepillo de dibujo, cutter y laca fijadora.

TEMA

5.25. El retrato.

OBJETIVO

El alumno trabajará en la elaboración de un retrato.

ACTIVIDADES PROFESOR

1.1 Dará una plática sobre la historia y los conceptos del retrato.

2.1 Asesorará la elaboración de retratos.

ACTIVIDADES ALUMNO

1.1 Tomará notas y cuestionará.

2.1 Bocetará y hará estudios, de acuerdo a su propuesta y tipo de dibujo, hasta trazar una composición final de un retrato.

2.2 Realizará la lámina No. 75: de la composición final del retrato realizará un dibujo acabado con técnica y soporte libre, en un formato de 76 X 51 cms.

TIEMPO APROXIMADO

1.1 30 Minutos.

2.1-2.2 De dos a tres sesiones.

EVALUACION

Proceso y realización de la lámina No. 75.

MATERIAL Y/O TECNICAS

- Para el proceso de elaboración: hojas de papel revolución, lápices grafito, carboncillos, goma blanca, cepillo de dibujo, cutter y laca fijadora.

- Para realizar el original: soporte de 76 X 51 cms. y material de acuerdo a la técnica seleccionada.

TAREA

- Organizar todo el material de la carpeta y proteger con buena presentación las láminas de diferentes formatos para la revisión final.

OBSERVACION

- La evaluación final se obtendrá mediante el trabajo realizado durante todo el curso. En caso de que dicha calificación no fuese aprobatoria se aplicará el examen extraordinario contenido en la carta descriptiva No. 27.

CARTA DESCRIPTIVA 26

TEMA

5.26. Actividades adicionales. (Ejemplos)

OBJETIVO

El alumno participará en diversos eventos que le permitan ejercitar el dibujo.

ACTIVIDADES

1. DIA DE LA GRAFICA MONUMENTAL

Elaboración de murales con una medida aproximada de 4 X 2 mts., con la participación de profesores y alumnos de la carrera de Diseño Gráfico.

2. MUESTRA GRAFICA

Exposición de trabajos realizados durante un curso de cada materia en la carrera de Diseño Gráfico.

3. PINTA DE BARDA

Diseño y pinta de propaganda en una barda de la calle.

4. EXPOSICIONES EXTERNAS

Casas de la cultura, otros planteles de la U.N.A.M., otras Universidades, etc.



ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
A C A T L A N

LA DIVISION DE DISEÑO Y EDIFICACION OTORGA

C O N S T A N C I A

A: PROFA. BEATRIZ GONZALEZ CORTES

POR SU VALIOSA PARTICIPACION EN
EL "DIA DE LA GRAFICA MONUMENTAL" Y POR HABER
ASESORADO AL GRUPO DE 4º. SEMESTRE QUE
OBTUVO EL 1er. LUGAR EN ESTE EVENTO.

ACATLAN, 26 de junio de 1992

M en I Victor Felipe Gómez
Director

M en I Miguel de la Torre C
Jefe de la División

México, D.F., a 8 de Junio de 1994.

Al Sr. Miguel de la Torre Carbó
C. D.F.

Estimado Sr. Miguel:

Por este conducto me es grato agradecer y reconocer su valiosa colaboración en el diseño y pintura de la nueva unidad en Av. Gustavo Baz Norta No. 11, Naucalpan Centro, con motivo de la presente sesión política electoral y sediento la cual he quedado maravillado que a través de la juventud que aplica las nuevas técnicas en el diseño y el arte, la propaganda política se actualiza y encuentra nuevas formas de expresión.

Es para mí un motivo de orgullo haber contado con su colaboración y esperando poder tener la oportunidad de hacer lo mismo, hago votos por que tenga éxito en su campo profesional.

ATENTAMENTE

POR MI PATRI... ORDENADA Y GENEROSA

Miguel de la Torre Carbó

Comité de Elecciones Federal
por el VII Distrito, Naucalpan
PARTIDO ACCION NACIONAL

PARTIDO ACCION NACIONAL



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
"CAMPUS ACATLAN"



1^o Lugar Gráfico

Otorga el presente Diploma

1^o Lugar Gráfico

a: **Profa. Beatriz González Ortés.**

Por su valiosa participación en la "5a. Muestra Gráfica" y por el apoyo al Diseño Gráfico en México

"POR MI RAZA HABLARA EL ESPIRITU"



Arq. Miguel de la Torre Carbó
Jefe de la División de Diseño y Edificación

D.L. José Manuel Lira Ramos
Jefe del Programa de Diseño Gráfico

Acatlán, Edo de México a 8 de Junio de 1994

CARTA DESCRIPTIVA 27

EXAMEN EXTRAORDINARIO DE DIBUJO

5.27. Realizar un dibujo que ilustre, a manera de portada (sin tipografía), el contenido de la leyenda "Dioses y Gigantes", de Thomas Carlyle.

LINEAMIENTOS:

- Tomar en cuenta las proporciones que se otorguen a los personajes, la tipología de la figura (raza, sexo, edad), y contexto histórico geográfico en el que se ubiquen.
- Hacer buen uso de la valoración tonal, textura, composición, contraste, técnica, perspectiva, etc. y todos aquellos elementos y principios básicos del dibujo que contribuyan al enriquecimiento del trabajo.
- Como mínimo deben aparecer dos personajes, máximo ilimitado, y por lo menos una figura tiene que ser captada en movimiento.
- Se pueden utilizar secciones de la figura humana, pero por lo menos un cuerpo debe aparecer en su totalidad.
- Se revisará el proceso de bocetaje.
- La técnica puede ser grafito, carbón, lápiz de color, bolígrafo, sanguina, o cualquier otra propia del dibujo, a condición de una correcta aplicación, si se desea pueden combinarse para presentar una técnica mixta.
- El dibujo se puede presentar en monocromía o policromía.

REQUISITOS:

- Formato: 51 X 38 cms. (equivalente a 1/4 de ilustración), en posición vertical u horizontal.
- Soporte: a elección personal, considerando la compatibilidad de la técnica(s) utilizada(s).
- Montaje: de buena presentación y que proteja el trabajo.

DIOSES Y GIGANTES

LOS DIOSES Y LOS GIGANTES SON LOS PROTAGONISTAS DE LAS ANTIGUAS LEYENDAS ESCANDINAVAS. DE LOS HUESOS DE LOS GIGANTES SE HICIERON LAS MONTAÑAS DEL MUNDO. Y LOS DIOSES FORMARON SOBRE EL, EL ALMA DE LOS HOMBRES. HE AQUI UNA AVENTURA SIMBOLICA, DE LOS GIGANTES Y DIOSES DEL NORTE, CONTADA POR EL GRAN ESCRITOR INGLES THOMAS CARLYLE EN SU LIBRO "LOS HEROES".

Thor, el dios del trueno, tiene una fuerza colosal, y maneja una formidable masa a cuyos golpes hace saltar las montañas. Tialfi, su escudero, es el dios del trabajo. Y Loke, su fiel amigo, es el alegre dios de las llamas.

Un día los tres dioses amigos salieron juntos en busca de aventuras, y se encaminaron hacia Utgard, patria de los gigantes que apacientan como rebaños las montañas de hielo.

Llegaron al fin, después de muchas jornadas, y vagaron largo tiempo por inmensas llanuras y por incultos lugares desiertos, atravesando montes y derribando peñascos, sin encontrar señal de vida en todo el país.

Al oscurecer divisaron una casa semejante a una gran caverna, y como la puerta, que era todo lo ancho de una fachada, estaba abierta, metieronse dentro y hayaron un gran salón completamente desmantelado y desierto. Cobijaronse allá para dormir; pero al cabo de un rato, y cuando más profundo era el silencio de la noche, despertaron sobresaltados oyendo unos extraños ruidos que hacían retumbar los muros.

Thor se levantó de un salto, y enarbolando su formidable masa se plantó, dispuesto a descargarla, tras el umbral de la puerta. Loke y Tialfi, presas de terror corrieron a esconderse en un rincón de la destartada estancia.

Pero Thor no tuvo necesidad de entrar en pelea, porque, a la mañana siguiente, se descubrió que los ruidos extraños, de la pasada noche no eran sino ronquidos de un gigante enorme, aunque pacífico: el gigante Skrimir, que dormía allí mismo. Lo que habían tomado por una caverna no era más que el guante del gigante tendido en el suelo a su lado; la puerta descomunal era el hueco de la muñeca, y el rincón donde los compañeros de Thor se refugiaron, el dedo pulgar.

Skrimir les saludó con una gran sonrisa al verles, y siguió el viaje con ellos, sirviéndoles de guía y llevando su equipaje. Pero Thor no se fiaba mucho de tan temible compañero, y determinó acabar con él por la noche, cuando se entregara al sueño.

En efecto, aquella noche cuando el gigante comenzó a roncar, Thor levantó su masa y descargó tan tremendo golpe en el rostro de Skrimir, que hubiera partido una montaña. Pero el gigante apenas y salió de su sueño para frotarse la mejilla, diciendo: "¿Ha caído alguna hoja?".

En cuanto volvió a quedarse dormido, Thor descargó sobre su cabeza otro golpe aún más fuerte que el anterior, y el gigante, entreabriendo los ojos de nuevo, volvió a preguntar: "¿Ha caído algún grano de arena?".

A la tercera vez, Thor empuñó su masa con las dos manos, y volteándola en el aire para tomar impulso, descargó un golpe tal, que hizo retumbar la tierra. Esta vez pareció dejar huella en el rostro de Skrimir, el cual cesó de roncar, exclamando: "¿Hay gorriones en este árbol? ¿Qué me han tirado a la cara?".

Al día siguiente prosiguieron su camino, y por la puerta de Utgard, que se pierde entre las nubes, entraron con Skrimir en el jardín de los gigantes, los cuales admitieron a Thor y a sus compañeros a presenciar los juegos que estaban celebrando, invitándoles a tomar parte en ellos.

A Thor le prestaron un enorme cuerno de cerveza para que bebiese, advirtiéndole que para ellos era costumbre vaciarlo de un solo sorbo. Por tres veces intentó Thor, valientemente, realizar la empresa; pero solo consiguió disminuir dos dedos.

-Eres una pobre y débil criatura- le dijeron los gigantes compasivamente-. Ni siquiera serías capaz de levantar ese gato que ves ahí.

A pesar de su fuerza sobrenatural, y por pequeña que pareciera la hazaña, Thor apenas si pudo levantar un poco el espinazo del animal, y a duras penas consiguió levantarle una pata.

-¡Bah! ¿Y tu crees ser un héroe?- le dijeron riendo a coro las gentes de Utgard. Mira ahí tienes una pobre vieja que está dispuesta a luchar contigo.

Rojo de rabia Thor se abalanzó sobre la vieja; las venas de sus brazos se hinchaban hasta estallar, rugía como un león. Pero por más esfuerzos que hizo no fue capaz de derribarla.

Al salir de Utgard, Skrimir les acompañó cortesmente un buen trecho. Thor y sus compañeros no se atrevían a levantar la cabeza, llenos de vergüenza. Entonces el gigante dijo, dirigiéndose a Thor:

- Al fin has quedado vencido. Pero no te avergüence tu derrota, porque todo ha sido ilusión de tus sentidos. El cuerno que probaste a agotar de un sorbo era el mismo mar, y, sin embargo, lograste hacerle menguar; pero, ¿quién podría beber lo insondable?. El gato que probaste a levantar del suelo era la gran serpiente del mundo, la cual, con la cola en la boca, ciñe y conserva la creación entera; si la

hubieras derribado todo se hubiera desplomado en confusión y ruinas. Y, por último, la vieja con quién luchaste era el tiempo, la Eternidad; ¿quién sería capaz de vencer al tiempo?, ni los hombres, ni los gigantes, ni los dioses. ¡El tiempo es más fuerte que todos! En cuanto a los tres golpes de tu masa..., mira esos tres valles. ¡Los han abierto tus tres martillazos!

Dicho esto, el gigante se despidió de ellos y se volvió a su patria. Y Thor y sus compañeros regresaron al palacio de los dioses, sin hablar una palabra, pensando en su misteriosa aventura. 34

FIN





0110941

CONCLUSIONES

El elaborar un programa de estudio de dibujo de figura humana sobre la hipótesis de que esta materia, en la carrera de Diseño Gráfico, puede estudiarse mediante métodos tradicionales apegados a la academia artística y métodos de gráfica experimental simpatizantes con el diseño ha dejado conclusiones en diversos aspectos didácticos que a continuación se mencionan.

Así como es necesario modernizar los programas de estudio para no caer en el anacronismo que resulta aburrido, tanto para el profesor que imparte el curso como para las jóvenes generaciones de estudiantes y que deja pasar adelantos técnicos del rubro gráfico o de cualquier otro que pueda auxiliar al dibujo; sin pretender que sólo lo contemporáneo tiene valor, pues aún en los máximos adelantos existen pros y contras, tal es el caso del dibujo por computadora que nos brinda una excelente calidad y ahorro de tiempo y materiales, pero si no se inventa un programa propio, sólo se crean variantes de programas ya diseñados donde se utilizan los trazos de otro dibujante, reconocido o anónimo, dejándonos sin la oportunidad de crear de todo a todo nuestro propio rasgo o estilo, sin la línea imperfecta o la mancha que es única y le da carácter a un dibujo, sin el privilegio de tocar y sentir los materiales.

También es necesario valorar e incorporar a los programas de estudio aquellos conceptos, temas y métodos de enseñanza que han sido aplicados y estudiados durante siglos, confirmando cada vez lo acertado de su propuesta, que han escrito la historia del dibujo, y que han aportado criterios para moldear el juicio estético de este oficio.

Lo más importante y difícil para lograr una conexión entre estas dos tendencias es considerarlas en un plano de igualdad, olvidándose de la costumbre de impartir los cursos de dibujo de manera tradicionalista y reconociendo las nuevas tendencias en el momento de planear el programa de estudio y aplicarlo.

Con esta tónica se abren posibilidades, que no pretenden ser la única y mejor respuesta, pero sí son propuestas a explorar y corregir para ir puliendo los planes de trabajo, ya que es imposible establecerlos y mantenerlos por largo tiempo, cada vez que se aplican se descubren aspectos, a integrar, enriquecer o que se tienen que eliminar.

Por lo tanto al elaborar el programa de estudio hay que procurar una integración de estos dos aspectos, una manera de lograrlo, por ejemplo sería componerlo de una pequeña sección de temas obligatorios y una gran sección de temas optativos de los cuales se puede elegir un número determinado para complementar el programa, de esta forma el profesor puede estructurar sus clases de acuerdo al nivel de preparación en que reciba a cada grupo, tomando de los temas optativos, en el orden que se requiera, aquéllos que considere tendrán un mejor efecto.

Por otro lado es conveniente relacionar al dibujo de figura humana con otras materias para que los alumnos conozcan cómo influye sobre ellas, por ejemplo, la imagen del cuerpo humano en los carteles, en empaques, en la fotografía, y para que consideren la influencia que recibe de la geometría que da las bases para perspectivas y escorzos, o la fotografía que brinda los secretos de la luz para los claroscuros o técnicas de representación con un vínculo muy estrecho que le da al dibujo un abanico de colores y acabados; es decir, con cualquier otra disciplina que fortalezca los usos y la dinámica de la materia. Subrayando el papel que desarrolla el dibujo de

figura humana dentro del campo de la ilustración que es un apartado sobresaliente del Diseño Gráfico.

En cuanto a la propuesta de dibujos de esta materia es necesario señalar la importancia de equilibrar tres aspectos fundamentales:

1. La idea -Donde cada dibujante plantea sus conocimientos, su ingenio, su inventiva.
2. El trazo -Con el que se proyecta el dominio del oficio de dibujo de figura humana.
3. La técnica -Que es el puente que comunica al dibujo, en un sentido puro, con los diversos usos y aplicaciones que el arte gráfico hace de él.

Si alguno de estos aspectos se descuida resta calidad al dibujo en su generalidad, por decir, la idea puede ser buena pero si no se comunica adecuadamente mediante el trazo que es el lenguaje del dibujo, o se aplica mal la técnica que contribuye en el carácter de éste, el mensaje es afectado, y de forma silmilar se puede perjudicar al trazo o a la técnica.

Por ello al realizar práctica se debe tener plena conciencia de que al buscar formas nuevas, se involucra la experimentación en la estructura del proyecto y en la metodología de técnicas visuales manipuladas por el dibujo.

En resumen, el contenido de este programa de estudios de dibujo de figura humana, por sus características peculiares, es que cada grupo individual, reflexione para ensayar nuevas formas en la enseñanza, el estudio y la práctica del dibujo, para establecer soluciones adecuadas a sus necesidades, enriquecer y actualizar al dibujo de figura humana dentro de la carrera de Diseño Gráfico.



112



BIBLIOGRAFIA

29. ALVAREZ DEL REAL, Ma. Eloisa. Diccionario de Términos Literarios y Artísticos. Editorial América, S.A.. República de Panamá. 1990.
17. ARNHEIM, Rudolf. Arte y Percepción Visual. Editorial EUDEBA. Buenos Aires, Argentina. 1962.
18. BUSSELLE, Michael. Master Photography. Part of the Collection of Joy of Living Library. Mitchell Beazley Publishers Limited. London, England. 1985.
21. CABANNE, Pierre. Hombre, Creación y Arte. Enciclopedia del Arte Universal. Editorial Argos-Vergara, S.A., Aragón 390. Barcelona, España. Publicación Enciclopedia Británica, 1983.
6. DA VINCI, Leonardo. El Hombre Universal. Ensayo biográfico y selección de Zamarripa Gaitán Jesús. Editorial Secretaría de Educación Pública. México, 1946. No. Págs. 91.
15. DA VINCI, Leonardo. Tratado de Pintura. Editorial Col. Austral. Cuarta Edición. 1964.
27. DAUCHER, Hans. Modos de Dibujar 3 (Figuras). Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona. 1987. No. Págs. 127.
31. DAUCHER, Hans. Modos de Dibujar 4 (Retratos). Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona 1987.
11. EDWARDS, Betty. Aprender a Dibujar. Editorial Herman Blume. Primera reimpresión. España. 1985.
13. El Nuevo Tesoro de la Juventud. Tomo XVII. Págs. 100-101. Editorial Cumbre. S.A. Décimosexta Edición. México, 1982.
25. Enciclopedia de las Bellas Artes. Tomo II. Primera Edición. Editorial Cumbre. S.A.. México, 1984.
1. Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-Americana Tomo XVIII Primera parte. Editorial Espasa-Calpe, S.A., Madrid, España.
5. FRENCH, Thomas E.. SVENSEN, Carl L.. Dibujo Técnico, Editorial Gustavo Gili, S.A.. México, D.F., 1981. No. Págs. 552.
10. GHYKA, Matila C. Estética de las Proporciones en la Naturaleza y en las Artes. Editorial Poseidón. Buenos Aires, Argentina.
9. GOMBRICH. E.H.. Art and Ilusion: A study in the Psychology of Pictorial Representation. Ed. Pantheon. New York. 1960.
12. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado Selecciones del Reader's Digest. Editorial Selecciones del Reader's Digest. México. 1982.
8. HALL, Edward. The Anthropology of Space: An Organizing Model. Ed. Anchor Press-Doubleday. New York. 1969.

19. HEDGECOE, John. Manual de Técnica Fotográfica. Tursen, S.A.. Hermann Blume Ediciones. Madrid; España. No. Pags. 352.

26. KENNETH, Clark. El desnudo, un estudio de la forma ideal. Editorial Alia. Madrid, 1981.

23. KEPES, Gyorgy. El movimiento: su esencia y su estética. Organización Editorial Novaro, S.A. México, 1970. Págs. 193.

22. MAIOTTI, Ettore. Manual Práctico del Desnudo. Gruppo Editoriale Fabbri. Bompiani, Sonzogno, Etas. S.p.A., Milán, 1991. No. Pags. 160.

35. MERCADO H. Salvador. ¿Cómo Hacer una Tesis?. Editorial Limusa, S.A. de C.V., México, D.F.. 1993. No. Pags. 287.

2. MURRAY, Linda y Peter. Diccionario de Arte y Artistas. Instituto Parramon Ediciones. Barcelona, España. 1978. No. Págs. 597.

36. PARDINAS, Felipe. Metodología y Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales. Vigésimonovena edición. Siglo XXI Editores, S.A. de C.V. México 1986. No. Págs. 241.

20. PARRAMON, José Ma. Luz y Sombra en Dibujo Artístico. Instituto Parramon Ediciones. Octava Edición. Barcelona, España. 1976.

14. PARRAMON, José Ma. Cómo Dibujar la Figura Humana. Col. Aprender Haciendo. Instituto Parramon Ediciones. Barcelona, España. 1971.

32. POLLARI A., Roberto. CADA Primavera de 1979.

4. RENE, Jean Clot. La Educación Artística. Editorial Luis Miracle, S.A. Barcelona, España. 1968.

34. RODRIGUEZ, Alejandro. Flor de Leyendas. Editorial Orión. México. D.F.. 1964. No. Págs. 194.

16. SHILDER, Paul. Imagen y Apariencia del Cuerpo Humano. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina. 1958.

28. SCIPIONE FERRERO, Carlo. Eros en los cinco sentidos. Ediciones Grijalbo, S.A. Barcelona 1989. Págs. 271.

33. RODRIGUEZ PRAMPOLINI, Ida. Ensayo sobre José Luis Cuevas y el dibujo. Editorial. Instituto de Investigaciones Estéticas, de la U.N.A.M.. Primera edición México 1988. 140 Págs.

3. WOLFFLIN, Henrich. Conceptos Fundamentales en la Historia del Arte. Editorial Espasa-Calpe, Madrid, España. 1985.

24. VELASCO, José Luis. Dibujando la Figura Humana en Movimiento. Ediciones CEAC. S.A.. Primera Edición 1971. España. No. Págs. 236.

7. WORRINGER, Wilhelm. Abstracción y Naturaleza. Editorial Fondo de Cultura Económica. México, 1985. No. Págs. 137.

30. IBIDEM 1. Tomo 50 (REF/REUZ).

HEMEROGRAFIA

(1) Morán Oviedo, Porfirio. "Propuesta de evaluación y acreditación en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva grupal" CISE México, pp. 9-25.



1158



11500

AGRADECIMIENTOS

**Al Lic. Miguel Angel Aguilera Aguilar, que gentilmente me brindó tantas atenciones.
A la Lic. Claudia Montoya Mansilla, por su valiosa asesoría.
A la Lic. Rebeca Soler y al Lic. Rafael Mauleón.**

**Agradezco a mis queridos amigos y colaboradores, Elvia Jordán por ese primer intento,
Mónica Ortiz por la acertada orientación, Juan Carlos Torres por los buenos consejos y
especialmente a Aurora Contreras por ese jalón técnico-moral.**

D.G. Per tutto e piú, questo é per te, anima mia.