



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“El dibujo de IV año de preparatoria”

TESIS

Que para obtener el título de:
Licenciado en comunicación gráfica

Presenta:

Alejandra Angélica Trejo Pedroza
Director de tesis: D.P. Juan Calderón Salazar



DEPTO. DE AMBOSIA
PARA LA TITULACION

ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICA

XOCHIMILCO D.F.

México, D.F. 2005

m340943



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

Quiero dedicar el presente trabajo a:

Dios por prestarme el tiempo y la vida para hacerlo

A mis padres Ascensión Trejo y Maria Pedroza por darme la oportunidad del estudio y por ser siempre un ejemplo de trabajo, honestidad y formalidad

A Mi esposo Eleazar por todo su amor y apoyo incondicionales

A mis abuelas Que en paz descansen por todo su cariño y apoyo

A mis hermanos Saúl y Mayte por las Noches que pasaron en vela , por mi causa, cuando éramos estudiantes y para que no olviden que nunca es tarde

A mis primos en especial a Tere y Hugo por nuestros años de infancia y por sus rezos

A mis sobrinos que tanta alegría han dado a nuestras vidas

A todos mis Familiares y amigos, que no puedo mencionar por que la lista seria interminable, por su apoyo y cariño.

PRIMERA PARTE

Antecedentes

Introducción

El presente trabajo surgió del interés por la decencia en el dibujo. Cuando ingrese como académico de la nacional preparatoria, esperaba que de entrada, se me proporcionara en el programa toda la información sobre el curso que iba a dar y sobre cual era el enfoque que dicho curso tenía.

Sin embargo cuando me presente en la dirección del plantel todo lo que se me proporcionó fue una fotocopia del programa de la materia (que por cierto no estaba actualizado). Cuando lo revise me di cuenta que la información que contenía el programa no me era suficiente para comenzar a impartir la materia ya que algunos conceptos que allí se mencionaban yo no los tenía muy claros (cabe mencionar que el programa era totalmente desconocido para mi debido a que yo curse el bachillerato en sistema CCH).

Mi primera intención fue buscar un libro de texto que me llevara tema por tema. Como el curso estaba ya avanzado pregunte a los alumnos si llevaban algún libro de texto y ellos me indicaron el libro titulado "Dibujo y comunicación grafica" de la autora Rosa puente sin embargo cuando revise dicho libro me percate que en el muchos temas no se abordaban o se veían muy superficialmente. Por esta razón me dedique a investigar todos los temas uno por uno, estas investigaciones sentaron las bases para la realización de esta tesis.

Generalmente cuando escuchamos sobre el dibujo de preparatoria y desconocemos su programa nos imaginamos que es dibujo de imitación, o esquemático sin embargo su contenido se refiere más bien al estudio de los elementos gráficos(punto, color, Línea, plano ,etc.) y la composición, como bases para que el estudiante de bachillerato madure su capacidad de observación, creatividad y expresión entre otras cosas. Pero sin que para ello requiera una preparación y destrezas previas en el dibujo figurativo o de imitación. Es decir sin que sea necesario que el alumno haya llevado antes clases de dibujo o pintura de ningún tipo, ni que sea un dibujante innato. El presente trabajo pretende modificar el actual programa de forma que se complemente y cumpla cabalmente con esos objetivos.

Para estructurar este trabajo fue necesario a manera de antecedentes incluir el mapa curricular de la nacional preparatoria (donde se observa la distribución de todas las materias) y el programa de la materia tal como se encuentra hasta el día de hoy . posteriormente incluir el desarrollo de cada uno de los temas que se incluyen en el programa y finalmente a manera de conclusiones algunas notas sobre la experiencia docente, una critica al programa y los cambios que yo le haría. finalmente se incluye también la muestra de algunos trabajos realizados por mis alumnos durante el curso y que ilustran los temas vistos en este trabajo.

MAPA CURRICULAR DE LA ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA

ETAPA INTRODUCCIÓN 4º AÑO				
	ASIGNATURAS	HRS	CRED.	CAMPO DE CONOCIMIENTO
NÚCLEO BÁSICO	MATEMÁTICAS IV	5	20	MATEM.
	FÍSICA III	4	14	C. NAT.
	LENGUA ESPAÑOLA	5	20	L.C. Y C.*
	LÓGICA	3	12	L.C. Y C. *
	HISTORIA UNIV. III	3	12	HIST-SOC.
	GEOGRAFÍA	3	12	HIST-SOC.
	TOTAL HORAS Y CRÉDITOS	23	90	

***LENGUAJE, CULTURA Y COMUNICACIÓN**

NÚCLEO FORMATIVO CULTURAL	EDUC. FÍSICA IV	1	SC	C. NAT.
	DIBUJO II	2	08	L.C.Y C.-
	LENG. EXTRANJERA	3	12	LC. Y C.
	INFORMÁTICA	2	06	LC. Y C.
	EDUC. ESTÉTICA ARTÍSTICA .IV.	1	04	LC. Y C.
	ORIENT. EDUC. W	1	SC	LC. Y C.
	TOTAL HORAS Y CRÉDITOS	10	30	
TOTAL	33	120		

ETAPA PROFUNDIZACIÓN 5º AÑO

	ASIGNATURAS	HRS	CRED.	CAMPO DE CONOCIMIENTO
NÚCLEO BÁSICO	MATEMÁTICAS V	5	20	MATEM.
	LITERATURA UNIV.	3	12	LC. Y C.
	ETIMOL. GRECOL.	2	08	L.C. Y C.
	BIOLOGÍA. IV	4	14	C. NAT.
	QUÍMICA III	3	12	C. NAT.
	HIST. DE MÉX III	4	14	HIST-SOC
	TOTAL HORAS Y CRÉDITOS	21	80	

NÚCLEO FORMATIVO CULTURAL	EDUC. P/LA SALUD	4	14	C. NAT.
	EDUC. FISICA V	1	SC	C. NAT.
	ÉTICA	2	09	LC. Y C.
	LENG. EXTRANJERA	3	12	L.C. Y C.
	ED. EST. Y ART. V	1	04	LC. Y C.
	ORIENT. EDUC. V.	1	S.C.	L.C. Y C.
	TOTAL HORAS Y CRÉDITOS	12	38	
	TOTAL	33	118	

ETAPA ORIENTACIÓN 6° AÑO

	ASIGNATURAS	HRS	CRED.	CAMPO DE CONOCIMIENTO
NÚCLEO BÁSICO	MATEMÁTICAS VI**	5	20	MATEM.
	LIT. MEX.. IBEROAM.	3	12	LC. Y C.
	TOTAL	8	32	

****CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL**

NÚCLEO FORMATIVO CULTURAL	DERECHO	2	8	MATEM.
	PSICOLOGIA	4	14	C. NAT.
	LENG. EXTRANJERA	3	12	LC. Y C.
		9		
	TOTAL HORAS Y CRÉDITOS		34	
	TOTAL	17	66	

NOTA: EN TODAS LAS MATERIAS DE CUATRO HORAS SEMANARIAS. POR TENER UN ENFOQUE EXPERIMENTAL UNA DE TALES HORAS SE CONSIDERA PRÁCTICA PARA EFECTOS DE CÁLCULO DE CRÉDITOS.

POR CUANTO A INFORMÁTICA, TIENE UNA HORA PRÁCTICA Y UNA TEÓRICA

MATERIAS EXTRACURRICULARES

MÚSICA VI
 TEATRO VI
 HIGIENE MENTAL
 SEMINARIOS DE LENGUA EXTRANJERA

CONTINÚA MAPA CURRICULAR.

ETAPA DE ORIENTACIÓN (NÚCLEOS: BÁSICO, FORMATIVO-CULTURAL Y PROPEDEÚTICO)

6º AÑO ÁREA I, FÍSICO-MAT. Y DE LAS INGENIERIAS. ÁREA II. C. BIOLÓGICAS Y DE LA SALUD ÁREA III CIENCIAS SOCIALES Y ÁREA IV HUMANIDADES Y ARTES

	ASIGNATURAS	HRS	CRED.	CAMPO DE CONOCIMIENTO
NÚCLEO PROPEDEUTICO	FÍSICA IV QUÍMICA IV DIBUJO CONSTR. II TOTAL HORAS Y CRÉDITOS	4 4 3 11	14 14 12 40	ÁREA I FÍSICO -MATEMÁTICAS Y DE INGENIERÍAS
OPTATIVAS ELEGIR 1 PREFERENTEMENTE AFÍN A LA LIC. DESEADA	FÍSICO-QUÍMICA BIOLOGÍA V T.SEL DE MAT. ESTAD. Y PROBAB. INFORMÁTICA* GEOL Y MINER. COSMOGRAFÍA TOTAL HORAS Y CRÉDITOS	4 4 3 3 2 3 3 2-4	14 14 12 12 06 12 12 6-14	TOTAL DE HORAS ÁREA I 30-32

	ASIGNATURAS	HRS	CRED.	CAMPO DE CONOCIMIENTO
NÚCLEO PROPEDEUTICO	FÍSICA IV	4	14	ÁREA II CIENCIAS BIOLÓGICAS Y DE LA SALUD
	QUÍMICA IV	4	14	
	BIOLOGÍA V	4	14	
	TOTAL HORAS y CRÉDITOS	12	42	
OPTATIVAS ELEGIR 1 PREF AFIN A LA LIC. DESEADA	FÍSICO-QUÍMICA	4	14	TOTAL DE HORAS ÁREA II 31-33
	T. SEL. BIOLOGÍA	3	12	
	T.SEL. MORE FISIOL	3	12	
	ESTAD. Y PROBAB.	3	12	
	INFORMÁTICA*	2	06	
	GEOL Y MINER.	3	12	
	TOTAL HORAS y CRÉDITOS	2-4	6-14	

	ASIGNATURAS	HRS	CRED.	CAMPO DE CONOCIMIENTO
NÚCLEO PROPEDEUTICO	INT. AL ESTUDIO DE LAS C. SOC Y ECON.	3	12	ÁREA III CIENCIAS SOCIALES
	PROB. SOC. POL. Y ECONOM. DE MÉX.	3	12	
	GEOGRAFÍA ECON.	3	12	
	TOTAL DE HORAS Y CRÉDITOS	9	36	
OPTATIVAS ELEGIR 2 PREF AFIN ES A LA LIC. DESEADA	CONT. GEST. ADM.	3		TOTAL DE HORAS ÁREA III 32
	ESTADÍSTICA Y PROBAB.	3		
	GEOGRAFÍA POL.	3		
	SOCIOLOGÍA	3		
	TOTAL DE HORAS Y CRÉDITOS	6		

	ASIGNATURAS	HRS	CRED.	CAMPO DE CONOCIMIENTO
NÚCLEO PROPEDEUTICO	INT. AL ESTUDIO DE LAS C. SOC Y ECON.	3	12	ÁREA IV HUMANIDADES Y ARTES
	HIST. DOCTRINAS FIL.	3	12	
	HIST. DE LA CULTURA	3	12	
	TOTAL DE HORAS Y CRÉDITOS	9	36	
OPTATIVAS ELEJIR 2 PREF AFINES A LA LIC. DESEADA	COMUNIC. VISUAL	3	12	TOTAL DE HORAS ÁREA IV 31-32
	ESTADÍSTICA Y PROB.	3	12	
	ESTÉTICA	2	8	
	GRIEGO	3	12	
	HISTORIA DEL ARTE	3	12	
	LATÍN	3	12	
	MODELADO II	3	12	
	PENSAM. FIL. MEX	3	12	
	REVOLUCIÓN MEXICANA	3	12	
	TOTAL DE HORAS Y CRÉDITOS	506	20-24	

MATERIAS EXTRA CURRICULARES

La asignatura de higiene mental se puede cursar en cualquiera de los tres grados (4°, 5° o 6°) en los horarios que convengan al alumno

Los seminarios de lengua extranjera son para los alumnos avanzados y de nivel en el idioma correspondiente

Las materias de música VI y teatro VI se pueden cursar después de haber cursado las correspondientes a IV y V

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

COLEGIO DE: DIBUJO Y MODELADO

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA DE: DIBUJO II

CLAVE:

1406

AÑO ESCOLAR EN QUE SE IMPARTE:

CUARTO

	TEÓRICAS	PRÁCTICAS	TOTAL
No. de horas semanarias	02	0	02
No. de horas anuales estimadas	60	0	60
CRÉDITOS	08	0	08

2. PRESENTACIÓN

a) Ubicación de la materia en el plan de estudios

El curso Dibujo II se encuentra ubicado en la etapa de introducción del cuarto año del bachillerato, con categoría de obligatoria y carácter teórico. Es parte del núcleo Formativo-cultural y del área de Formación en Lengua, comunicación y cultura

b) Exposición de motivos y propósitos generales del curso.

Este programa proporciona las bases para que el estudiante de bachillerato madure progresivamente su percepción visual, potenciando su capacidad de observación, sensibilidad, inteligencia, imaginación creativa y expresión individual con formas bidimensionales sin que para ello requiera una preparación y destrezas previas en el dibujo figurativo o de imitación.

Desde esta perspectiva, el dibujo contribuye al desarrollo integral de las facultades del alumno que debe promoverse en los estudiantes de nivel medio. Con el dibujo es posible conformar un sistema de enseñanza y aprendizaje, si se consideran las experiencias que posibilitan el desarrollo de habilidades, destrezas y hábitos visuales. En tal sentido, el dibujo puede concebirse como una actividad disciplinaria para identificar, crear y comprender mensajes, utilizando sus signos, que pueden definirse como la combinación de los elementos gráficos y sus signos expresivos. Es por esto que, con el dibujo, se propone la formación de una disciplina intelectual, advertir las posibilidades de creación e interpretación de mensajes gráficos, con los principios de una educación visual, es parte indispensable en la formación de una cultura general que debe tener el estudiante de bachillerato.

Con el curso que se propone a través de este programa, el alumno puede descubrir parte del potencial comunicativo que la sociedad atribuye a las imágenes. Esto constituye el punto de partida para lograr una forma de conciencia social sobre los valores comunicativos, educativos y estéticos que guardan relación con el dibujo. El estudiante de preparatoria, podrá obtener del curso una preparación especial para abordar una determinada carrera profesional, ya que las características que adquiere el dibujo en este programa permiten su aplicación en los sistemas de producción cultural que incluyen a la ciencia, la tecnología, las artes y los diseños.

Con la creación de los laboratorios de Alta Creatividad y Avanzados de Ciencias Experimentales es posible llevar a cabo un trabajo interdisciplinario con otras asignaturas con las cuales se realizarían experimentos que propicien en los alumnos el interés y acercamiento hacia las ciencias y las artes; experimentos tales como: La luz y el color, propiedades de los pigmentos psicología del color, etc., con lo que se cumplirían los principales objetivos señalados en las asignaturas de los Colegios de Dibujo y Modelado, y de Educación Estética y Artística (Artes Plásticas) como son: desarrollo de la percepción visual y táctil, incremento del interés hacia el arte y desarrollo de la creatividad, entre otros.

La materia Dibujo II, es congruente con las finalidades del bachillerato propiciando en el alumno Adquirir una formación social y humanística (artística).

Adquirir un lenguaje plástico-gráfico.

Construir conocimientos significativos (creatividad).

Relacionar distintas áreas del saber y el dibujo

Desarrollar sus facultades intelectuales, afectivas y físicas

Desarrollar la atención, percepción, coordinación y memoria visual.

Adquirir sentido de responsabilidad, solidaridad, interacción y dialogo

Propósitos del curso:

a) Evaluar la importancia del dibujo como un medio de comunicación individual y colectiva, de creación y proyección de productos culturales reconocibles en la realidad cotidiana

b) Desarrollo consciente de la percepción visual.

c) Desarrollo de la imaginación creativa.

- d) Evaluar aspectos básicos de la composición gráfica.
- e) Crear las bases de un criterio crítico-plástico.
- f) Estimular el interés artístico

c) Características del curso o enfoque disciplinario.

El Colegio de Dibujo y Modelado comprende cuatro materias: Dibujo II, Dibujo Constructivo II, Modelado II y Comunicación Visual, que son impartidas, respectivamente en cuarto año la primera y en sexto año las restantes. Dibujo Constructivo II corresponde al área I (Físico-Matemáticas), mientras que Comunicación Visual y Modelado II al área IV (Humanidades y Artes).

En correspondencia con el desarrollo de medios de Comunicación Visual, de los productos de la cultura estética (las artes y los diseños) y profusión de mensajes gráficos, está la necesidad social del desarrollo de la educación y comunicación visual, lo que implica que los miembros de una sociedad compartan conjuntamente, los significados o modos de entender la información gráfica. Esto constituye la base para orientar las acciones colectivas. Puede afirmarse que el dibujo es un lenguaje, ya que las imágenes que se producen con él, adquieren sentido o significado en la percepción, experiencias y educación de las personas de una cultura, lo que se conoce como la función semiótica del dibujo. La aproximación a la función semiótica del dibujo que propone este programa, se da a través del análisis de los elementos gráficos principales y de sus cualidades expresivas, y en su síntesis creativa para explorar posibilidades de significación y representación de la composición gráfica. Los contenidos están estructurados de manera tal que se favorece el logro de los objetivos propuestos, las fases de su desarrollo atienden a la progresiva madurez, sin embargo, la experiencia del profesor es de suma importancia pues deberá realizar las adecuaciones o modificaciones necesarias de acuerdo a situaciones específicas en el aula

d) Principales relaciones con materias antecedentes, paralelas y consecuentes.

Tiene como antecedente las asignaturas de Dibujo I, Dibujo Constructivo I y Modelado I en primero, segundo y tercer años de Iniciación Universitaria así como Educación Estética y Artística (Artes Plásticas), del mismo nivel, y a los talleres de Expresión y Apreciación Artísticas (Artes Plásticas), y e Dibujo Técnico de Educación Media de la SEP. Posteriormente se relaciona con el Colegio de Educación Estética en quinto año y con seis asignaturas de sexto año: Dibujo Constructivo II Modelado II Comunicación Visual, Estética, Historia del Arte e Historia de la Cultura. También guarda relación con la opción técnica de Dibujo Arquitectónico que pueden cursar los alumnos del quinto y sexto años.

e) Estructuración listada del programa

- Primera Unidad:** Introducción al dibujo
- Segunda Unidad:** Teoría del color y el punto como elemento de composición gráfica.
- Tercera Unidad:** La línea como elemento de composición gráfica
- Cuarta Unidad:** El plano como elemento de composición gráfica.
- Quinta Unidad:** La representación gráfica del espacio y el volumen.

3. CONTENIDO DEL PROGRAMA

Primera Unidad: Introducción al dibujo

Propósitos: El alumno conocerá la importancia educativa del dibujo en la tarea formativa que persigue el bachillerato. También el valor comunicativo y productiva de esta actividad en la cultura. Asimismo, se familiarizará con el contenido general del curso. De manera personal, el alumno reflexionará sobre su actitud y aptitud con respecto a su expresión dibujística.

HRS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (actividades de aprendizaje)	BIBLIOGRAFÍA
8	1. Diagnóstico. 2. Presentación general del curso. 3. Importancia de la función comunicativa del dibujo en la producción cultural.	Esta unidad tiene un carácter introductorio, pues propone el conocimiento de la importancia comunicativa del dibujo en el desarrollo de la expresión gráfica del ser humano, para que el alumno tenga clara la importancia social e individual del mismo, y además presenta una visión global e integrada del contenido del curso; a la vez tiene un carácter básico porque trata los elementos fundamentales del dibujo y el diseño, además del conocimiento y uso de los materiales y equipo utilizados en los mismos	Evaluación Diagnóstica. Investigación sobre la función comunicativa y educativa del dibujo, que puede presentarse a través de un resumen o de una exposición oral Realización de un resumen escrito sobre temas y conceptos del curso. Visitas guiadas a museos y exposiciones. Reporte oral o escrito Conclusiones, discusión dirigida	Básica 1 2 4 Complementaria 3 5 6 7 17

Bibliografía:

Básica

- 1 Puente Rosa, *Dibujo y comunicación gráfica*. México, Gustavo Gilli, 1986.
2. Carreón Zamora, Enrique, *Vocabulario de dibujo UNAM/ E.N.P*, 1988.
4. Acha, Juan, *Expresión y apreciación artísticas*. México, Trillas, ú.e.

Complementaria

- 3 Reyes m., Víctor *Pedagogía del dibujo*. México, Porrúa.
- 5 Acha, Juan, *Conceptos fundamentales de las artes plásticas*. México, Coyoacán, ú. e
- 6 Acha, Juan, *Introducción a la creatividad artística*. México, Trillas.
- 7 Acha, Juan, *Introducción a la teoría de los diseños*. México, Trillas.
- 17 Hanks, Kurt, Belliston, Larry, *El dibujo. La imagen como medio de comunicación*. Trillas

Segunda Unidad: Teoría del color y el punto como elemento de composición gráfica.

Propósitos:

Conocer las posibilidades expresivas del color y de los elementos gráficos fundamentales a través de su conceptualización y de su experimentación creativa, utilizándolos para conformar o configurar en diferentes composiciones.

HRS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (actividades de aprendizaje)	BIBLIOGRAFÍA
14	<p>1.El Color</p> <p>2.El punto gráfico: Concepto, Forma, tamaño y color</p> <p>3.Factores de relación del punto con el campo gráfico ubicación, proporción</p> <p>4. Análisis de los factores de relación en la composición equilibrio, proporción, etc.</p> <p>5. Análisis de lo que es una diseminación de puntos gráficos realizando una composición creativa.</p> <p>6. Concepto de forma y su utilización en la práctica del dibujo, mediante la alineación, agrupamiento, semejanza y proximidad de los puntos gráficos, para realizar composiciones abstractas o figurativas</p>	<p>Esta unidad tiene también un carácter básico, pues introduce al alumno hacia el conocimiento de los conceptos y bases teóricas del color, a uno de los elementos fundamentales del dibujo y el diseño, el punto, así como a los factores de la composición, antecedentes indispensables de las siguientes unidades.</p>	<p>Identificación de la superficie de trabajo sobre la que se dibuja como campo gráfico, en el cual tanto su forma como su color son variables.</p> <p>Investigación sobre los fundamentos del color: físicos químicos, psicológicos y fisiológicos.</p> <p>Análisis y desglosamiento de una teoría del color aplicable a la representación gráfica, en la que se clarifiquen los siguientes términos: sensación de color síntesis sustractiva círculo cromático colores primarios y secundarios colores análogos, complementarios y neutros cualidades del color: (valor, matiz, intensidad). armonías</p> <p>Ejemplificación sobre una lámina de la teoría del color.</p> <p>Investigación sobre los elementos gráficos fundamentales, puede presentarse como un informe oral o escrito a manera de resumen o cuestionario.</p> <p>Elaboración de diferentes composiciones libres con puntos, sobre sus hojas de dibujo, ejemplificando el punto como elemento de composición</p>	<p>Básica</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>4</p> <p>Compleme ntaria</p> <p>3</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>11</p> <p>12</p> <p>13</p> <p>15</p> <p>16</p> <p>17</p>

Bibliografía:

Básica

- 1 Puente Rosa, *Dibujo y comunicación gráfica*. México, Gustavo Gilli, 1986.
2. Carreón Zamora, Enrique, *Vocabulario de dibujo UNAM/ ENP*, 1988.
4. Acha, Juan, *Expresión y apreciación artísticas*. México, Trillas, ú.e.

Complementaria

3. Reyes M., Víctor, *Pedagogía del dibujo*. México, Porrúa.
5. Acha, Juan, *Conceptos fundamentales de las artes plásticas*. México, Coyoacán, ú.e.
6. Acha, Juan, *Introducción a la creatividad artística*. México, Trillas.
7. Acha, Juan, *Introducción a la teoría de los diseños* México, Trillas.
8. Marín De L Hotellerie, José Luis, *Expresión gráfica*. México, Trillas, 1995.
9. Wong, Wucius, *Fundamentos del diseño biy tridimensional*. Trillas, 1995
10. Wong Wucius, *Principios del diseño en color*. Gustavo Gilli. ú.e.
11. Dondis A., Doris, *La sintaxis de la imagen* Gustavo Gilli. ú.e.
12. Gillam Scott, Robert, *Fundamentos del diseño* Limusa, ú.e.
13. Koppers, Harald, *Fundamentos de la teoría de los colores*. Gustavo Gilli, 1972.
15. Ramos, Antonio y Ramirez B. Pablo, *Dibujo técnico j, diseño*. Santillana, ú. e. (tres tomos).
16. Arnheim, Rudolf, *Arte Y percepción visual*. Eudeba, ú.e.

Tercera Unidad: La línea como elemento de composición gráfica.

Propósito

Conocer las posibilidades expresivas de la línea gráfica, a través de su experimentación creativa, utilizándola para conformar o configurar en diferentes composiciones.

HRS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	BIBLIOGRAFÍA
14	<p>1. La línea como movimiento del punto sobre el campo gráfico.</p> <p>2. Definición teórica de la línea y sus diferentes formas: recta, curva, quebrada, etc.</p> <p>3. Énfasis en las diversas posibilidades expresivas de la línea en cuanto a: ubicación, posición, dirección, tamaño, textura.</p> <p>4. Demostración de que la línea puede ser abstracta al no definir áreas así como puede ser también perímetro de ellas, estableciendo formas y figuras.</p> <p>5. Conocimiento de que la organización compositiva basada en líneas provoca espacio, relaciones rítmicas, equilibrio estático y dinámico, sugerencias de planos y sensación ilusoria de profundidad espacial y volumen</p>	<p>Esta unidad tiene también un carácter básico, ya que está estrechamente articulada con la unidad anterior, y conduce al alumno a la percepción y manipulación de diferentes formas de la línea como elemento de composición gráfica, que es antecedente de las siguientes unidades</p>	<p>Dibujo libre de composiciones gráficas, sobre las hojas de su cuaderno de dibujo, utilizando para ello las diferentes formas de las líneas como elemento de composición. Aplicación de color en los ejercicios.</p>	<p>Básica 1 2 Complementaria 3 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16</p>

Bibliografía:

Básica

1. Puente Rosa, *Dibujo y comunicación gráfica*. México, Gustavo Gilli, 1986.

2. Carreón Zamora, Enrique, *Vocabulario de dibujo UNAM/ ENP*, 1988.

Complementaria

3. Reyes M., Víctor, *Pedagogía del dibujo*. México, Porrúa.

7. Acha, Juan, *Introducción a la teoría de los diseños* México, Trillas.

8. Marín De L Hotellerie, José Luis, *Expresión gráfica*. México, Trillas, 1995.

9. Wong, Wucius, *Fundamentos del diseño biy tridimensional*. Trillas, 1995

10. Wong Wucius, *Principios del diseño en color*. Gustavo Gilli. ú.e.

11. Dondis A., Doris, *La sintaxis de la imagen* Gustavo Gilli. ú.e.

12. Gillam Scott, Robert, *Fundamentos del diseño* Limusa, ú.e.

13. Koppers, Harald, *Fundamentos de la teoría de los colores*. Gustavo Gilli, 1972.

14. Dantzić, M. Cynthia, *Diseño visual. Introducción a las artes plásticas*. México, Trillas. 1995

15. Ramos, Antonio y Ramírez B. Pablo, *Dibujo técnico j, diseño*. Santillana, ú. e. (tres tomos).

16. Arnheim, Rudolf, *Arte Y percepción visual*. Eudeba, ú.e.

Cuarta Unidad: El plano como elemento de composición gráfica.

Propósitos:

Conocer las posibilidades de composición del plano gráfico, a través de la experimentación creativa con este elemento para producir composiciones.

HRS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRAT. DIDÁC.	BIBLIO GRAF.
12	1. Plano y sus formas: Geométricas, orgánicas, rectilíneas, irregulares, manuscritas, accidentales. 2. Tramas 3. Planos geométricos básicos. 4. Figura-Fondo Simetrías. 6. Módulos.	<p>Enseñar al alumno que en una superficie bidimensional, todas las formas lisas que comúnmente no sean reconocidas como puntos o líneas, son planos, pues dentro de la geometría, el punto, la línea y el plano son considerados elementos conceptuales sin realidad material, a diferencia con el ámbito de la comunicación gráfica, en la cual cada uno de estos elementos se materializa en una forma dibujada, adquiriendo así una existencia real y visible.</p> <p>Demostrar que al dibujar vemos como una forma plana está limitada por líneas que constituyen los bordes de la forma misma. Las características de estas líneas y sus interrelaciones determinan las diversas figuras de la forma plana, que pueden clasificarse en: Geométricas. Orgánicas. Rectilíneas. Irregulares. Manuscritas. Accidentales.</p> <p>Demostrar cómo en el trazado de un cruce de Líneas se generan tramas, al dividir modularmente, en una serie de pequeños planos, la superficie del campo gráfico.</p> <p>Hacer conocer a los alumnos las posibilidades de modificación de la forma de los diversos planos. La relación que puede establecerse entre la estructuración de planos geométricos y representaciones Figurativas.</p> <p>Indicarles que los planos geométricos básicos son: círculo, triángulo equilátero, Cuadrado</p> <p>Clarificar los conceptos teóricos relativos a la figura-fondo y al uso de las formas planas positivas y negativas, en blanco y negro, y en color.</p> <p>Enseñarles las diversas posibilidades de estructuración formal de la simetría.</p> <p>Hacerles conocer métodos de elaboración de <u>módulos</u>.</p>	Realizar gráficamente composiciones libres, utilizando para ello las diferentes formas del plano como elemento de composición. Aplicación de color en los ejercicios	Básica 1 2 Complementari a 3 5 7 8 9 10 11 12 15 16

Bibliografía:

Básica

1. Puente Rosa, *Dibujo y comunicación gráfica*. México, Gustavo Gilli, 1986.
2. Carreón Zamora, Enrique, *Vocabulario de dibujo UNAM/ ENP*, 1988.

Complementaria

3. Reyes M., Víctor, *Pedagogía del dibujo*. México, Porrúa.
7. Acha, Juan, *Introducción a la teoría de los diseños* México, Trillas.
8. Marín De L Hotellerie, José Luis, *Expresión gráfica*. México, Trillas, 1995.
9. Wong, Wuc ' ius, *Fundamentos del diseño biy tridimensional*. Trillas, 1995
10. Wong, Wucius *Principios del diseño en color*. Gustavo Gilji, ú.e.
11. Dondis A., Doris, *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gilji, ú.e.
12. Gillam Robert, *Fundamentos del diseño*. Limusa, ú.e.
15. Ramos, Antonio, Ramírez B. Pablo, *Dibujo técnico y diseño*. Santillana, ú.e, (tres tomos).
16. Amheim, Rudolf, *Arte y percepción visual*, Eudeba, ú.e.

Quinta Unidad: La representación gráfica del espacio y el volumen

Propósitos:

Conocer las posibilidades de estructuración formal de los elementos gráficos anteriormente tratados: puntos, líneas, planos y color, con otro elemento el volumen virtual, que permite a los alumnos el acceso a la representación ilusoria de la tridimensionalidad en el dibujo

HRS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRAT. DIDÁC.	BIBLIO GRAF.
12	1. Esta unidad tiene un carácter sintético; porque en ella se amalgaman todas las posibilidades de estructuración formal de los elementos gráficos anteriormente tratados en tomo al volumen, que permite a los alumnos el acceso a la representación gráfica del espacio y el volumen (perspectiva)	<p>Proporcionar al alumno las bases para que resuelva algunos problemas elementales de perspectiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> o postes del mismo tamaño y a la misma distancia. o losetas a uno y dos puntos de fuga. o subida de medidas. o arcos y círculos. <p>Analizar cómo la relación de valores tonales claros y oscuros en la organización formal de un dibujo, hace que la representación sea de apariencia bi-o-tri.</p> <p>Demostrar en la práctica que el volumen virtual es uno de los elementos primarios o fundamentales de la composición, que se forma con la combinación de puntos o líneas constituyéndose en elementos constructivos, para producir la sensación ilusoria de tridimensionalidad en el espectador.</p> <p>Hacer percibir a los alumnos cómo el uso de la oblicuidad de las formas dibujadas puede acentuar la sensación de profundidad espacial en la perspectiva.</p> <p>Analizar como el uso de la gradación en el dibujo genera ilusión de óptica y crea una sensación de progresión espacial por el simple cambio de tamaño.</p> <p>Aplicar los recursos gráficos anteriormente mencionados, en ejercicios en los que la representación ilusoria del espacio y el volumen sea efectiva</p>	<p>Que el alumno elabore libremente varias composiciones gráficas, sobre las hojas de su cuaderno, utilizando para ello los recursos gráficos que producen la sensación ilusoria de profundidad espacial y del volumen en el dibujo:</p> <ul style="list-style-type: none"> perspectiva. claroscuro. valores tonales. volumen virtual. oblicuidad. gradación. <p>Aplicación de color en los ejercicios.</p>	<p>Básica</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>complementari</p> <p>a</p> <p>3</p> <p>5</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>11</p> <p>12</p> <p>13</p> <p>15</p> <p>16</p>

Bibliografía:

Básica

1. Puente Rosa, *Dibujo y comunicación gráfica*. México, Gustavo Gilli, 1986.
2. Carreón Zamora, Enrique, *Vocabulario de dibujo UNAM/ ENP*, 1988.

Complementaria

5. Acha, Juan, *Conceptos fundamentales de las artes plásticas*. México, Coyoacán, ú.e.
7. Acha, Juan, *Introducción a la teoría de los diseños* México, Trillas.
8. Marin De L Hotellerie, José Luis, *Expresión gráfica*. México, Trillas, 1995.

9. Wong, Wucius, *Fundamentos del diseño biy tridimensional*. Trillas, 1995
10. Wong, Wucius *Principios del diseño en color*. Gustavo Gilji, ú.e.
11. Dondis A., Doris, *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gilj, ú.e.
12. Gillam Robert, *Fundamentos del diseño*. Limusa, ú.e.
15. Ramos, Antonio, Ramirez B. Pablo, *Dibujo técnico y diseño*. Santillana, ú.e. (tres tomos).
16. Arnheim, Rudolf, *Arte y percepción visual*. Eudeba, ú.e

4 BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Básica

1. Puente, Rosa, *Dibujo y comunicación gráfica*. México, Gustavo Gilli 1986.
2. Carreón Zamora, Enrique, *Vocabulario de dibujo UNAM/ ENP*, 1988.
4. Acha, Juan, *Expresión y apreciación artísticas*. México, Trillas, ú.e.

Complementaria.

3. Reyes M., Víctor, *Pedagogía del dibujo* México, Porrúa.
5. Acha, Juan, *Conceptos fundamentales de las artes plásticas*. México, Coyoacán, ú.e.
6. Acha, Juan, *Introducción a la creatividad artística*. México, Trillas, ú.e.
7. Acha, Juan, *Introducción a la teoría de los diseños*. México, Trillas, ú.e.
8. Marín De L' Hotellerie, José Luis, *Expresión gráfica*. México, Trillas. 1995.
9. Wong, Wucius, *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Trillas. 1995.
10. Wong, Wucius, *Principios del diseño en color*. Gustavo Gilli ú.e.
11. Dondis A., Doris, *La sintaxis de la imagen* Gustavo Gilli ú.e.
12. Gillam Scott, Robert, *Fundamentos del diseño*. Limusa, ú.e.
13. Koppers, Harald, *Fundamentos de la teoría de los colores*. Gustavo Gilli 1972.
14. Dantzić, M. Cynth ja, *Diseño visual. Introducción a las artes plásticas*. México, Trillas, 1995.
15. Ramos, Antonio y Ramirez B. Pablo, *Dibujo técnico y diseño*. Santillana, ú.e. (tres tomos).
16. Arnheim, Rudolf, *Arte y percepción visual*. Eudeba, ú.e.
17. Hanks, Kurt y Belliston, Larry, *El dibujo La imagen como medio de comunicación* Trillas

5 PROPUESTA GENERAL DE ACREDITACIÓN

a) Actividades o factores.

Para la evaluación del curso se sugieren: evaluación diagnóstica y evaluación permanente, mediante trabajos de investigación y la realización de láminas u otro tipo de ejercicios donde el alumno demuestre creativamente los conocimientos adquiridos.

b) Carácter de la actividad

La actividad se puede desarrollar de manera individual, por equipos o grupal, según el tema desarrollado.

c) Periodicidad

Investigación al principio de cada unidad, evaluaciones a través de láminas, trabajos escritos, exámenes, etc., al final de cada unidad.

d) Porcentaje sobre la calificación sugerido

Por las características de la asignatura es recomendable otorgar un 70 % al aspecto práctico y un 30 % a la parte teórica.

Para el logro óptimo de los propósitos del curso se requiere de salones exclusivos para impartir la asignatura, con un cupo máximo de 30 alumnos por sección con luz y ventilación adecuadas

6 PERFIL DEL ALUMNO EGRESADO DE LA ASIGNATURA

La asignatura Dibujo 11 de cuarto año, contribuye a la construcción general del perfil del egresado de la siguiente manera, que el alumno: Desarrolle su capacidad de interacción, expresión y comunicación gráfica y artística que le permitan tener acceso al arte y la cultura, adquiriendo los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes señaladas en el programa y desarrollando también su sensibilidad y creatividad

7 PERFIL DEL DOCENTE

Características profesionales y académicas que deben reunir los profesores de la asignatura.

Este curso está diseñado para ser impartido por profesores con Licenciatura en Artes visuales, en Diseño gráfico, en Comunicación gráfica o en Arquitectura, egresados de la UNAM o de otra institución con Licenciatura equivalente. Los profesores deberán cumplir con los requisitos que señala el Estatuto del Personal Académico de la UNAM (EPA) y el Sistema de Desarrollo del Personal Académico. De la E.N.P (SIDEPA)

SEGUNDA PARTE

Aportación personal

EXPERIENCIA PROFESIONAL

LA DOCENCIA

Durante los años que llevo dando clases en la nacional preparatoria, he tenido las más variadas y enriquecedoras experiencias. Cuando fui a hacer solicitud para dar clases, lo que buscaba era simplemente un trabajo, y veía el hecho de trabajar en la preparatoria como una forma de regresar a mi alma mater, pero no había recapacitado en lo que involucraba la docencia. Inicialmente entre creyendo ser la maestra modelo pero a la vez con un gran temor a no saber lo suficiente. En ese momento pensaba que después de un año conocería bien el programa, tendría bien establecidos los apuntes que daría en clase y las láminas y ejercicios que realizarían los alumnos, sin embargo paso ese año y el siguiente y otro más y llegué al día de hoy con más de 7 años de experiencia y buscando aun una mejor clase.

Con el tiempo me fui dando cuenta que era un error creer que se puede llegar a tener tan dominado el programa como para dejar de leer e investigar, ya que en cualquier momento puede llegar alguien con una pregunta que no podemos responder. Otra de las razones por las que uno debe seguir innovando es que si uno repite la misma clase y las mismas láminas los alumnos llegan a desarrollar técnicas para aprobar la materia sin trabajar, como presentar láminas de alumnos de años anteriores, o conseguir las respuestas del examen con sus compañeros de grados más avanzados, etc.

EL CONTACTO CON LOS ADOLESCENTES

Una de las más importantes experiencias que he tenido, es el contacto con los adolescentes ya que nos permite conocer sus dudas y expectativas referentes a la materia, así como experimentar cuales son las técnicas que arrojan mejores resultados, así como que es lo que no se debe hacer, ellos son los que mas nos enseñan. Trabajar en un salón de clase es como estar en un laboratorio, cada clase es asimilada de forma diferente por cada grupo y por cada individuo. A veces los resultados no se notan de manera inmediata y debe de tenerse paciencia para poder evaluarlos. También se puede uno topar con diversas situaciones que complican el proceso de enseñanza-aprendizaje que van desde problemas personales de los alumnos hasta el estado del mobiliario o las instalaciones de la preparatoria e incluso la personalidad de los alumnos y la dinámica que generen como grupo.

Dicen los pedagogos que existen varios tipos de personas, que aprenden de forma diferente. Están los visuales, que aprenden viendo, los auditivos, que aprenden escuchando explicaciones y los quinestésicos que son los que aprenden directamente realizando las cosas. Por esta razón es recomendable utilizar técnicas de enseñanza aprendizaje que abarquen todos los tipos antes mencionados. Es decir se debe presentar material audiovisual, o explicar y mostrar imágenes y además supervisar el trabajo práctico de los alumnos.

Una de las experiencias con los estudiantes ocurrió durante el primer año que impartí clases. Llegue a suplir a un profesor por jubilación (que antes de irse había pedido diversos permisos) ya estaba calificado el primer periodo, bastante avanzado el segundo periodo y algunos alumnos creían tener exentado el curso.

Mi inexperiencia aunada a los factores mencionados me dificultaban el control de los grupos. Se suponía que los alumnos habían visto ya la historia del dibujo, el punto, la teoría del

color y parte de línea sin embargo al aplicar un examen diagnóstico pude ver que sus conocimientos sobre punto eran vagos y sobre teoría del color y línea eran nulos. Así que decidí retomar el curso desde el tema de punto.

Comencé simplemente exponiendo el tema y dejando láminas pero tenía mucho ausentismo y los alumnos que asistían frecuentemente pedían permiso para retirarse (dando incluso los pretextos más increíbles).

Cuando llegué al tema de la síntesis sustractiva no encontraba la forma de explicar a más de 30 adolescentes inquietos como es que azul y amarillo dan verde y por que a pesar de que el otro maestro les dijo que tenían 10 tenían que entrar a mi clase. Trate de hacer que leyeran libros, hicieran resúmenes, colorearan cuadros e incluso conseguí un disco de Newton que aun hoy hacemos girar en clase. Finalmente llegué a la conclusión de que la mejor forma de que lo aprendieran era que lo experimentaran por si mismos elaborando el círculo cromático y diversos ejercicios de mezcla de colores.

Me sorprendió gratamente que no solo aprendieron teoría del color sino que algunos disfrutaron tanto de los ejercicios que se olvidaron del 10 prometido y se pusieron a trabajar por primera vez con gusto.

De esta forma pude comprobar que la mayoría de los alumnos disfrutaban de las prácticas en que se utilizan pinturas o materiales variados que los hagan salir de la rutina. Así que gradualmente e ido implementando para cada tema distintas técnicas que aparte de enseñarles un determinado tema sean ejercicios lúdicos. De esa forma implemente para el tema de punto una lámina donde los alumnos salpican tinta y para el tema de línea algunas láminas con serpentinas otra donde se generan líneas utilizando canicas y pintura, además de otra donde utilizan como plumilla una zanahoria y para el tema del plano técnicas que involucran el recorte y pegado de papel, la utilización de crayolas fundidas o manchas de tinta, entre otras que también resultaron del agrado de los alumnos.

Cabe mencionar que los años sucesivos fueron mucho más tranquilos, supongo que esto se debe a que los alumnos se acostumbran al ritmo de trabajo del profesor con el que inician el curso ya que siempre resulta un poco más complicado tomar grupos cuando ya está avanzado el curso.

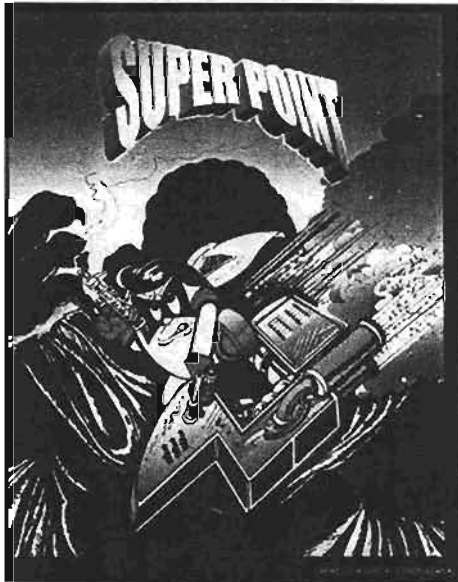
Los trabajos con pinturas y materiales diversos generaron las críticas de algunos de mis compañeros que argumentaron que algunas de las técnicas empleadas eran de pintura y no de dibujo pero yo pienso que el fin justifica los medios, ya que prefiero por ejemplo utilizar materiales de pintura para ver teoría del color y que los alumnos experimenten por si mismos que trabajar con lápices de colores y que ellos no puedan comprender de donde salen los colores secundarios. Además de que la línea entre el dibujo y la pintura es muy pero muy delgada. Lo que nos lleva a otro tema.

EL CONTACTO CON OTROS ACADÉMICOS

Durante el ciclo escolar e incluso en los periodos interanuales es obligatorio para los profesores de la nacional preparatoria elaborar reactivos y guías de estudio, aplicar exámenes extraordinarios, participar como asesor en eventos estudiantiles y asistir a diversos eventos académicos.

En dichos eventos académicos muchas veces se escucha hablar sobre las técnicas de enseñanza de otros profesores, los problemas que cada quien enfrenta y como los resuelve así como

la opinión sobre el programa ,etc. Uno de las aportaciones que me proporciono el contacto con otros académicos fue un resumen del curso a manera de comic realizado por uno de mis compañeros.



El contacto con otros profesores de la materia en los distintos eventos como cursos, encuentros, seminarios, etc. Me ha permitido intercambiar y conocer las distintas estrategias de enseñanza y de esta forma enriquecer las mías, conocer bibliografía puntos de vista, etc. Aunque también ha ocasionado algunas dudas ya que las distintas formaciones entre los académicos derivan en puntos de vista tan diversos que muchas veces ocasionan que no se logre llegar a ningún acuerdo, este problema principalmente conciste en el hecho de que algunos compañeros no se basan en los libros de la Bibliografía , ni en textos que sean afines a ellos sino que buscan los temas en libros con ideas contradictorias.

Existe sin lugar a dudas una diferencia importante en las formas de interpretar el programa dependiendo de la personalidad y formación del profesor y esto influye de forma importante en los alumnos, esto no quiere decir que haya una forma correcta y otra incorrecta de interpretar el programa, sin embargo si a esto le agregamos lo de la diferencia de bibliografía entonces si genera un problema , pues a la hora de un examen extraordinario los alumnos de los profesores que no llevan la bibliografía se encuentra en desventaja.

Un claro ejemplo de los problemas que generan las distintas profesiones de los profesores es el análisis del programa de la materia que se encuentra empantanado debido a que mientras un artista visual considera al punto como un elemento grafico con forma tamaño y color. Un ingeniero no se explica por que confundimos a los alumnos y no los dejamos con el concepto de que un punto es un lugar en el espacio sin forma ni dimensiones. Y mientras uno piensa que se debe reducir el tiempo a la unidad de punto otro publica un libro completo sobre diversos ejercicios sobre este tema. Considero que este tipo de problemas se reduciría si al momento de la contratación de los profesores se apegaran más al perfil del profesor.

Entre las aportaciones de mis compañeros destacan algunos ejercicios realizados por sus alumnos con láminas de ejemplo que me proporcionaron los profesores Luis Miguel Tobillas, Dalia Arechiga, Paola Genchi y Concepción Chavarria así como el comic, del que hable anteriormente, realizado por Ángel Huitrón Bernal en un proyecto llamado PAEHSA y que resume de forma amena y breve el contenido del programa a partir de un personaje llamado "super point" que no es otra cosa que un punto. Y que busca encontrar el mundo de la tercera dimensión . Sin embargo este trabajo presenta algunas deficiencias como es la calidad de los gráficos y el hecho de que algunos de los contenidos no coinciden con los conceptos que se manejan en la bibliografía del programa.

Critica al programa

El programa de la materia tiene grandes aciertos como es el hecho de que el alumno no requiere de una formación previa para llevar la materia así como la intención de dar al alumno una formación integral. Pero también presenta en su contenido varias incongruencias o ambigüedades

que ocasionan confusión entre quienes lo consultan. Podríamos comenzar por su nombre, ya que Dibujo II no nos dice nada referente al contenido del programa o al tipo de dibujo al que se refiere. Tal vez sería más apropiado llamarlo iniciación a los elementos gráficos o introducción a la comunicación visual, pero no dibujo II. Dar a la materia un nombre que nos hable de lo que se vera en el curso.

Otro punto con que uno se topa al revisar el programa consiste en que la materia esta catalogada como una materia teórica y no contempla horas para la practica, esto debido a un problema burocrático, ya que según nos explicaron si se pone en el programa que la materia es teórico-practica esto repercute en la clasificación de la materia y en el sueldo de los maestros (que ya no serian considerados académicos sino técnicos académicos).

Sin embargo según hemos sabido este detalle ha repercutido en que algunas escuelas particulares incorporadas a la UNAM se oponen a la realización de algunas técnicas y los profesores son limitados en cuanto a la practica del dibujo, por las autoridades de dichos planteles que desconocen los términos burocráticos por los que se cataloga la materia como teórica.

Además este punto se contradice con los porcentajes sobre la evaluación que se sugieren al final del programa donde se menciona que “es recomendable otorgar un 70% al aspecto práctico y un 30 % al teórico” ¿cómo se puede en una materia teórica dar más peso a la practica?! Si no esta contemplada en el programa.

En cuanto al numero de horas que se asignan a la materia, aunque pudiera ser suficiente para ver los temas, no se debe olvidar que como ya lo dijimos en el dibujo es vital su práctica pero sobre todo para la ultima unidad.

Otro de los principales dilemas con los que nos encontramos en este programa es el tema de la segunda unidad que se refiere al color y al punto. Algunas personas consideran al color como uno de los elementos gráficos mientras que otras lo consideran únicamente una cualidad de los elementos gráficos y esta diferencia de opinión genera discrepancias que van desde el nombre de la unidad (que incluso ya ha cambiado de nombre) hasta el orden y contenido no solo de la unidad sino incluso del curso completo.

El punto central de esta discrepancia radica en el hecho de que algunos profesores consideran que el color debería darse al inicio del curso en una unidad aparte (la que seria la segunda unidad) y a partir de allí seguir con el punto, línea, etc. Mientras que otros opinan que debe darse gradualmente durante el año o simultáneamente con el tema de punto.

Yo personalmente opino que este tema de color es un tanto complejo por lo cual apoyo el punto de vista de darlo durante todo el año.

En la cuarta unidad el programa habla sobre el tema del plano. El primer tema se refiere a “el plano y sus formas” (geométricas, orgánicas, etc., etc.) pero el segundo tema habla de “tramas” tema que según yo debió haberse visto en la tercera unidad cuando se habla de redes. Y además se esta saltando temas importantes como la definición y generación del plano desde el punto gráfico. Cabe mencionar que esos temas yo los anexe en la segunda parte durante el desarrollo del programa

También en esta unidad más adelante viene el tema de los planos geométricos básicos, sin embargo la mayoría de los profesores da este tema cuando da las formas del plano

La quinta unidad que trata sobre la representación del espacio y el volumen me parece que requiere de un poco más de tiempo ya que las doce horas con las que cuentan me parecen insuficientes sobre todo si tomamos en cuenta que por encontrarse al final del curso cuando los

profesores por alguna razón se llegan a atrasar pues todavía el tiempo de este tema se reduce aun más.

Personalmente yo incluiría en el programa algunos ejercicios propuestos por Betty Edwards como el de positivo y negativo que ayuda a los alumnos a observar mejor.

El resto del programa presenta en su mayoría problemas menores que bien podrían ser simples errores de redacción pero que sin embargo generan confusión. Por ejemplo en alguna parte el programa hace referencia a que el alumno trabaje en sus “hojas de dibujo” mientras que en otras hace referencia a “cuaderno de dibujo” y en varias unidades omiten definiciones.

Aunado a estos problemas esta el hecho de que los profesores que conformamos el colegio somos de distintas carreras entre las que se encuentran: artes visuales, comunicación grafica, diseño grafico, arquitectura, diseño industrial e ingeniería civil. Existe sin lugar a dudas una diferencia importante en las formas de interpretar el programa dependiendo de la personalidad y formación del profesor y esto influye de forma importante en los alumnos, esto no quiere decir, como ya dijimos, que haya una forma correcta y otra incorrecta de interpretar el programa, sin embargo si quiere decir que el programa debería ser mucho más concreto para evitar que entre los profesores manejemos conceptos tan opuestos que terminan confundiendo a los alumnos y que elevan el índice de alumnos reprobados en los exámenes extraordinarios, además de esto , como ya también dijimos, el programa no contempla ingenierías entre el perfil de los académicos ya que un ingeniero puede enseñar un concepto que para un artista visual es incorrecto y viceversa y el alumno no tiene idea que concepto va a venir en el examen extraordinario.

Supuestamente el hecho por el cual los ingenieros están dando esta clase se debe al hecho de que en la parte del programa que se refiere al perfil de los académicos, menciona “licenciaturas equivalentes” yo considero que las licenciaturas equivalentes a las que se refiere el programa serian diseño de la comunicación visual de la UAM o licenciatura en pintura de la esmeralda pero ninguna ingeniería ni siquiera de la misma UNAM

Talvez incluso sea necesario delimitar más el perfil del docente o respetarlo estrictamente, ya que el programa no maneja que la pueden impartir ingenieros ni diseñadores industriales pero el termino de licenciaturas equivalentes se presta a confusiones.

Cabe mencionar que al final del programa viene la siguiente anotación: “para el logro optimo de los propósitos del curso se requiere de salones exclusivos para impartir la asignatura con un cupo máximo de 30 alumnos por sección, con luz y ventilación adecuadas.” A lo que yo agregaría que debe contar con mobiliario adecuado y que las dos horas de clase deben ser corridas pues no es posible trabajar con 50 minutos pues entre que los alumnos preparan su material y lo vuelven a guardar ya pasaron más de 15 minutos así que si se dan dos sesiones separadas se pierde media hora mientras que si se da una de dos horas se pierde menos tiempo.

También es importante mencionar que los alumnos llegan a las licenciaturas de artes visuales y diseño de la comunicación visual con muy pocos conocimientos sobre dibujo por lo cual me parece importante mencionar que seria muy provechoso para estos alumnos incluir en quinto año la materia de “dibujo V” y aumentar en el sexto año una optativa de dibujo técnico (equivalente a dibujo constructivo) para el área IV

Lo anterior nos lleva a la siguiente propuesta de programa.

Propuesta de programa

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA

1 DATOS DE IDENTIFICACIÓN

COLEGIO DE : **DIBUJO Y MODELADO**

PROPUESTA DE PROGRAMA DE ESTUDIOS PARA LA ASIGNATURA DE :
INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN VISUAL

CLAVE: **1406**

AÑO ESCOLAR EN QUE SE IMPARTE: **CUARTO**

CATEGORÍA DE LA ASIGNATURA: **OBLIGATORIA**

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: **TEÓRICO-PRÁCTICA**

	TEÓRICAS	PRÁCTICAS	TOTAL
No. DE HORAS SEMANARIAS	1	2	3
No. DE HORAS ANUALES ESTIMADAS	30	60	90
CRÉDITOS	04	04	08

2. PRESENTACIÓN

a) Ubicación de la materia en el plan de estudios

El curso INTRODUCCIÓN A LA COMUNICACIÓN VISUAL se encuentra ubicado en la etapa de introducción del cuarto año del bachillerato, con categoría de obligatoria y carácter teórico-práctico, Es parte del núcleo Formativo-cultural y del área de Formación en Lengua, comunicación y cultura

b) Exposición de motivos y propósitos generales del curso.

Este programa proporciona las bases para que el estudiante de bachillerato madure progresivamente su percepción visual, mejorando su capacidad de observación, sensibilidad, inteligencia, creatividad y expresión individual con formas bidimensionales sin que para ello requiera una preparación o destrezas previas en el dibujo figurativo o de imitación.

Esta materia se propone contribuir al desarrollo integral de los alumnos, es decir fomentar que los alumnos reciban educación en todos los ámbitos y específicamente en lo que se refiere al arte la comunicación y la cultura. Se pretende conformar un sistema de enseñanza y aprendizaje que desarrolle las habilidades motoras finas y fomente el desarrollo de la percepción visual. En tal sentido, la comunicación visual y el dibujo pueden concebirse como una actividad disciplinaria para identificar, crear y comprender mensajes, utilizando sus signos. Es por esto que, con el dibujo, se propone la formación de una disciplina intelectual, advertir las posibilidades de creación e interpretación de mensajes gráficos, con los principios de una educación visual, que es parte indispensable en la formación de una cultura general que debe tener el estudiante de bachillerato.

Esta propuesta de programa pretende lograr que el alumno descubra el potencial comunicativo que tienen las imágenes. Esto para lograr una forma de conciencia social sobre los valores comunicativos, educativos y estéticos que guardan relación con el dibujo. El estudiante de preparatoria, podrá obtener una preparación especial para abordar determinadas carrera profesionales, ya que las características que adquiere el dibujo en este programa permiten su aplicación en los sistemas de producción cultural que incluyen a la ciencia, la tecnología, las artes y los diseños.

Esta materia se presta para realizar trabajos interdisciplinario con otras asignaturas con las cuales se realizarían experimentos que propicien en los alumnos el interés y acercamiento hacia las ciencias y las artes; experimentos tales como: La luz y el color, propiedades de los pigmentos psicología del color, etc., con lo que se cumplirían los principales objetivos como son: desarrollo de la percepción visual y táctil,(espacio y volumen)e incremento del interés hacia el arte y desarrollo de la creatividad, entre otros.

Esta materia no solo es de importancia para las carreras relacionadas con el dibujo o el arte, ya que la comunicación por medio de imágenes es utilizada en todos los ámbitos, y también en todos los campos es indispensable un desarrollo mínimo de las habilidades motoras finas mismas que se estimulan por medio del dibujo.

El programa de la materia introducción a la comunicación visual , es congruente con las finalidades del bachillerato propiciando en el alumno Adquirir una formación social y humanística (artística).

Adquirir un lenguaje plástico-gráfico.

Adquirir conocimientos significativos

Relacionar distintas áreas del saber y el dibujo

Desarrollar su creatividad

Desarrollar sus facultades intelectuales, afectivas y físicas

Desarrollar la atención, percepción, coordinación y memoria visual.

Adquirir sentido de responsabilidad, solidaridad, interacción y dialogo
Adquirir una opinión crítica

Propósitos del curso:

- a) Aportar al alumno los conocimientos básicos sobre los elementos gráficos
- b) Desarrollo consciente de la percepción visual.
- c) Desarrollo de la imaginación creativa.
- d) propiciar que el alumno conozca y aplique aspectos básicos de la composición gráfica.
- e) Crear las bases de un criterio (analítico) crítico-plástico.
- f) Estimular el interés artístico
- g) propiciar en el alumno que valore la comunicación visual como un medio de comunicación individual y colectiva, de creación y proyección de productos culturales reconocibles en la realidad cotidiana

c) Características del curso o enfoque disciplinario.

El Colegio de Dibujo y Modelado comprende cuatro materias: Introducción a La Comunicación Visual, Dibujo Constructivo II, Modelado II y Comunicación Visual, que son impartidas, respectivamente en cuarto año la primera y en sexto año las restantes. Dibujo Constructivo I corresponde al área I (Físico-Matemáticas), mientras que Comunicación Visual y Modelado II al área IV (Humanidades y Artes).

Debido al desarrollo de los medios de Comunicación Visual, de los productos de la cultura estética (las artes y los diseños) y de la profusión de mensajes gráficos, surge la necesidad del desarrollo de la educación y comunicación visual, lo que implica que los miembros de una sociedad compartan conjuntamente, los significados o modos de entender la información gráfica. Puede afirmarse que el dibujo es un lenguaje, ya que las imágenes que se producen con él, adquieren sentido o significado en la percepción, experiencias y educación de las personas de una cultura, lo que se conoce como la función semiótica del dibujo. La aproximación a la función semiótica del dibujo que propone este programa, se da a través del análisis de los elementos gráficos principales y de sus cualidades expresivas, y en su síntesis creativa para explorar posibilidades de significación y representación de la composición gráfica. Los contenidos están estructurados de manera tal que se favorece el logro de los objetivos propuestos, las fases de su desarrollo atienden a la progresiva madurez, sin embargo, la experiencia del profesor es de suma importancia pues deberá realizar las adecuaciones o modificaciones necesarias de acuerdo a situaciones específicas en el aula

d) Principales relaciones con materias antecedentes, paralelas y consecuentes.

Tiene como antecedente las asignaturas de Dibujo I, Dibujo Constructivo I y Modelado I en primero, segundo y tercer años de Iniciación Universitaria así como Educación Estética y Artística (Artes Plásticas), del mismo nivel, y a los talleres de Expresión y Apreciación Artísticas (Artes Plásticas), y e Dibujo Técnico de Educación Media de la SEP. Posteriormente se relaciona con el Colegio de Educación Estética en quinto año y con seis asignaturas de sexto año: Dibujo Constructivo II Modelado II Comunicación Visual, Estética, Historia del Arte e Historia de la Cultura. También guarda relación con la opción técnica de Dibujo Arquitectónico que pueden cursar los alumnos del quinto y sexto años.

e) Estructuración listada del programa

- Primera Unidad:** Introducción al dibujo
- Segunda Unidad:** El punto como elemento de composición gráfica. y Teoría del color
- Tercera Unidad:** La línea como elemento de composición gráfica y Teoría del color
- Cuarta Unidad:** El plano como elemento de composición gráfica y Teoría del color
- Quinta Unidad:** La representación gráfica del espacio y el volumen. y Teoría del color

3. CONTENIDO DEL PROGRAMA

Primera Unidad: Introducción

Propósitos: El alumno conocerá la importancia educativa del dibujo en la tarea formativa que persigue el bachillerato. También el valor comunicativo y productivo de esta actividad en la cultura. Asimismo, se familiarizará con el contenido general del curso. De manera personal, el alumno reflexionará sobre su actitud y aptitud con respecto a su expresión dibujística.

HRS.	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (actividades de aprendizaje)	BIBLIOGRAFÍA
8	Capacidades preceptuales de las formas, sensibilidad al color y a la imagen que presenta el alumno de nuevo ingreso	Este contenido tiene la importancia de que sentara las bases para el desarrollo del curso	Evaluación Diagnóstica.	Básica 1 2 3 Complementaria 10
	2. Presentación general del curso.	Proporcionar al alumno el programa de la materia, y además presenta una visión global e integrada del contenido del curso	Exposición por parte del profesor	13 14 18 22
	3. Importancia de la función comunicativa del dibujo en la producción cultural	Esta unidad tiene un carácter introductorio, pues propone el conocimiento de la importancia comunicativa del dibujo en el desarrollo de la expresión gráfica del ser humano, para que el alumno tenga clara la importancia social e individual del mismo	Investigación sobre la función comunicativa y educativa del dibujo, que puede presentarse a través de un resumen o de una exposición oral	
	4. Historia del dibujo y la comunicación visual	; a la vez tiene un carácter básico porque trata los elementos fundamentales del dibujo y el diseño, además del conocimiento y uso de los materiales y equipo utilizados en los mismos	Realización de un resumen escrito sobre temas y conceptos del curso. Visitas guiadas a museos y exposiciones. Reporte oral o escrito Conclusiones, discusión dirigida	

Segunda Unidad: El punto como elemento de composición gráfica y Teoría del color

Propósitos:

El alumno Conocerá la configuración del campo gráfico

El alumno Conocerá las posibilidades expresivas del color y del punto a través de su conceptualización y de su experimentación creativa, utilizándolos para conformar o configurar en diferentes composiciones.

HRS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (actividades de aprendizaje)	BIBLIOGRAFÍA
22	1. La configuración del campo gráfico:	Presentar al alumno la superficie conceptual y física sobre la cual trabaja	Identificación de la superficie de trabajo sobre la que se dibuja como campo gráfico, en el cual tanto su forma, dirección, textura, tamaño, color son variables.	Básica 1 2 4 5
	2. El punto gráfico 2.1 Concepto 2.2 Cualidades visuales	Definición de punto como elemento grafico y análisis de su forma tamaño y Color	Exposición del tema y realización de láminas	6 7 8 9
	3 composición 3.1 factores de relación 3.1.2 analogías 3.1.3 agrupamientos 3.2 diseminación	Presentar al alumno las bases de la composición así como los elementos de relación entre puntos. Análisis de lo que es una diseminación de puntos gráficos realizando una composición creativa	Elaboración de diferentes composiciones libres con puntos, ejemplificando el punto como elemento de composición y lo que son Agrupamiento, semejanza y proximidad de los puntos gráficos, para realizar composiciones abstractas o figurativas	10 Complemen taría 11 12 13
	4 Teoría del Color 4.1 la luz 4.1.2 sensación de color 4.2 síntesis aditiva 4.3 síntesis sustractiva 4.4 dimensiones 4.4.1 Valor 4.4.2 Saturación 4.4.3 Matiz 4.4.4 Tono 4.5 clasificación 4.5.1 primarios 4.5.2 secundarios 4.5.3 cálidos 4.5.4 análogos 4.5.5 complementarios 4.6 psicología del color 4.6.1 el color en la cultura	Análisis y desglosamiento de una teoría del color conceptos y bases teóricas del color	. Investigación sobre los fundamentos del. color: físicos químicos, psicológicos y fisiológicos. Puede planearse una visita guiada al museo de la luz	15 16 17 18 20

Tercera Unidad: La línea como elemento de composición gráfica. y Teoría del color

Propósito

El alumno Conocerá las posibilidades expresivas de la línea gráfica, a través de su experimentación creativa, utilizándola para conformar o configurar en diferentes composiciones.

El alumno Continuara con su conocimiento de la teoría del color

HRS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	BIBLIOGRAFÍA
20	1. Definición teórica de la línea 1.2 cualidades visuales 1.2.1 forma 1.2.2 tamaño 1.2.3 color	La línea como movimiento del punto sobre el campo gráfico. sus diferentes formas: recta, curva, quebrada, etc.	Continuación de la teoría del color colores fríos y cálidos, colores análogos, complementarios y neutros cualidades del color: armonías	Básica 1 2 4 5 6
	2 Modalidades 2.1 según su trazo 2.2 según su posición 2.3 según su trayectoria	Continuas, discontinuas, de grosor variable, oblicuas, horizontales, convergentes, divergentes, etc Énfasis en las diversas posibilidades expresivas de la línea en cuanto a: ubicación, posición, dirección, tamaño, etc	Dibujo libre y composiciones gráficas, utilizando para ello las diferentes formas y modalidades de las líneas como elemento de composición.	Complementari a 7 8 10 11 12 13 15
	3 Organización del espacio 3.1 división del campo gráfico 3.1.1 redes regulares 3.1.2 redes semiregulares 3.1.3 redes libres 3.2 composición	Conocimiento de que la organización compositiva basada en líneas provoca espacio, relaciones rítmicas, equilibrio estático y dinámico, sugerencias de planos y sensación ilusoria de profundidad espacial y volumen	Trazo de distintas redes	16 17 18

Cuarta Unidad: El plano como elemento de composición gráfica. y Teoría del color

Propósitos:

El alumno Conocerá las posibilidades de composición del plano gráfico, a través de la experimentación creativa con este elemento para producir composiciones.

El alumno identificara que las superficie bidimensionales, que comúnmente no sean reconocidas como puntos o líneas, son planos

HRS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	BIBLIOGRAFÍA
20	1. Definición teórica del plano 1.2 cualidades visuales 1.2.1 forma 1.2.2 tamaño 1.2.3 color 1.2.3.1 relación fondo figura 1.2.3.2 positivo negativo 1.2.3.3 contraste complementario	Generación del Plano y sus formas: Geométricas, orgánicas, rectilíneas, irregulares, manuscritas, accidentales. así como sus otras cualidades visuales Clarificarles los conceptos teóricos relativos a la figura-fondo y al uso de las formas planas positivas y negativas, en blanco y negro, y en color.	Realizar gráficamente composiciones libres, utilizando para ello las diferentes formas del plano	Básica 1 2 5 6 Complementari a 7 8 10 11
	2 Texturas 2.1 Táctil 2.2 Visual	Concepto de textura e identificación de lo que es textura visual	Exposición del tema y realización de láminas	12 16 17 18 19
	3 Simetrías. 3.1 Abatimiento 3.2 Ampliación 3.3 Bilateral 3.4 Rotación 3.5 translación	Enseñarles las diversas posibilidades de estructuración formal de la simetría.	Exposición del tema y realización de láminas	
	4 Módulos.	Hacerles conocer métodos de elaboración de módulos.	Realización de un diseño modular	
	5 Elementos de relación 5.1 Dirección 5.2 Posición 5.3 Espacio 5.4 gravedad	Elementos que gobiernan la relación de los elementos gráficos con el campo gráfico en una composición	Realizar gráficamente composiciones libres, utilizando para ello las diferentes formas del plano	
	6 Elementos de interrelación 6.1 Toque 6.2 Unión 6.3 penetración 6.4 superposición	Elementos que gobiernan la relación de los elementos gráficos entre ellos en una composición	Realizar gráficamente composiciones libres, utilizando para ello las diferentes formas del plano	

Quinta Unidad: La representación gráfica del espacio y el volumen y Teoría del color

Propósitos:

Conocer las posibilidades de estructuración formal de los elementos gráficos anteriormente tratados: puntos, líneas, planos y color, con otro elemento el volumen virtual, que permite a los alumnos el acceso a la representación ilusoria de la tridimensionalidad en el dibujo

Demostrar en la práctica que el volumen virtual es uno de los elementos primarios o fundamentales de la composición, que se forma con la combinación de puntos o líneas constituyéndose en elementos constructivos, para producir la sensación ilusoria de tridimensionalidad en el espectador.

HRS	CONTENIDO	DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	BIBLIOGRAFÍA
20	1. Definición teórica del volumen virtual	Planteamiento teórico de lo que es representar en dos dimensiones lo que en realidad tiene tres	Exposición del tema y realización de láminas	1 2 5 6 7
	2. Elementos para la representación del espacio y el volumen 2.1 Diferencia de tamaño 2.2 Ubicación 2.3 Superposición 2.4 Oblicuidad 2.5 Densidad 2.6 Color	Esta unidad tiene un carácter sintético; porque en ella se amalgaman todas las posibilidades de estructuración formal de los elementos gráficos anteriormente tratados en tomo al volumen, que permite a los alumnos el acceso a la representación gráfica del espacio y el volumen. Analizar cómo la relación de valores tonales claros y oscuros en la organización formal de un dibujo, hace que la representación sea de apariencia bi-o-tri.	Aplicar los recursos gráficos anteriormente mencionados, en ejercicios en los que la representación ilusoria del espacio y el volumen sea efectiva	8 9 10 11 12 13 17 18 19
	3. Sistemas de representación de la 3ª dimensión. 3.1 Proyección cónica 3.1.1 Un punto de fuga 3.1.2 Dos puntos de fuga 3.2 Proyección cilíndrica 3.2.1 Isométricos	Presentar al alumno algunos de los sistemas de representación de la tercera dimensión de las proyecciones cónica y cilíndrica Proporcionar al alumno las bases para que resuelva algunos problemas elementales de perspectiva	Aplicar los recursos gráficos anteriormente mencionados, en ejercicios en los que la representación ilusoria del espacio y el volumen sea efectiva	
	4 Apunte al natural	Presentar al alumno la técnica del apunte al natural	Que el alumno elabore varios ejercicios de apunte al natural,.	

4 BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Bibliografía Básica

1. Puente, Rosa. *Dibujo y comunicación grafica*. México Edit. G.G 1986
2. Carreón Zamora, Enrique. *Vocabulario de dibujo*. México Edit. UNAM/ENAP. 1988
3. Reyes M., Víctor *Pedagogía del dibujo*. México Edit. Porrúa.
4. Johannes Itten. *El arte del color* México Edit. Limusa. 2001
5. Wucius, Wong. *Principios del diseño bi y tridimensional*. México Edit Trillas
6. Wucius, Wong. *Principios del diseño en color*. Barcelona Edit G.G 1988
7. Wassily, Kandinsky. *Punto y línea sobre el plano*. México Edit Coyoacán 2002
8. Betty, Edwards. *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. México Edit 2002
9. Dondis A Doris. *La sintaxis de la imagen*, México Edit G.G. 1998
10. Acha, Juan. *Expresión y apreciación artísticas*. México Edit Trillas

Bibliografía complementaria

11. Acha, Juan. *Conceptos fundamentales de las artes plásticas*. México Edit Coyoacán 2000
12. Acha, Juan. *Introducción a la creatividad artística*. México Edit Trillas
13. Acha, Juan. *Introducción a la teoría de los diseños*. México Edit Trillas
14. Frutiger, Adrián. *Signos, símbolos, marcas, señales*. México Edit G.G. 2000
15. Saxton, Colin. *Curso de arte. Madrid*. Edith H Blume. 1982
16. Hickethier, Alfred. *El cubo de los colores*. Holanda Edit Limusa 1991
17. Rivera, Francisco *Apreciación y Expresión Plásticas* México Edit Santillana 2000
18. Serrano, Pichardo, Ortiz, Ortiz, Serrano. *El lenguaje de las artes*. México Edit. Prentice H.
19. Dantzic, M. Cynthia, *Diseño visual. Introducción a las artes plásticas*. México, Trillas, 1995.
20. Koppers, Harald, *Fundamentos de la teoría de los colores*. Gustavo Gilli 1972.
21. Ramos, Antonio y Ramírez B. Pablo, *Dibujo técnico y diseño*. Santillana, ú.e. (tres tomos).
22. Gillam Scott, Robert, *Fundamentos del diseño*. Limusa, ú.e.

5 PROPUESTA GENERAL DE ACREDITACIÓN

a) Actividades o factores.

Para la evaluación del curso se sugieren: evaluación diagnóstica y evaluación permanente, mediante trabajos de investigación y la realización de láminas u otro tipo de ejercicios donde el alumno demuestre creativamente los conocimientos adquiridos a través de la práctica.

b) Carácter de la actividad

La actividad se puede desarrollar de manera individual, por equipos o grupal, según el tema desarrollado.

c) Periodicidad

Investigación al principio de cada unidad, evaluaciones a través de láminas, trabajos escritos, exámenes, etc., al final de cada unidad.

d) Porcentaje sobre la calificación sugerido

Por las características de la asignatura es recomendable otorgar un 70 % al aspecto práctico y un 30 % a la parte teórica.

e) Instalaciones

Para el logro óptimo de los propósitos del curso se requiere de salones exclusivos para impartir la asignatura, con un cupo máximo de 30 alumnos por sección con luz y ventilación adecuadas y preferentemente una instalación de agua corriente (tarjas o vertederos)

6 PERFIL DEL ALUMNO EGRESADO DE LA ASIGNATURA

La asignatura Introducción A La Comunicación Visual de cuarto año, contribuye a la construcción general del perfil del egresado de la siguiente manera, promueve que el alumno: Desarrolle su capacidad de interacción, expresión y comunicación gráfica y artística que le permitan tener acceso al arte y la cultura, adquiriendo los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes señaladas en el programa y desarrollando también su sensibilidad y creatividad.

Al terminar el curso los alumnos deberán Tener:
un lenguaje plástico-gráfico.

Conocimientos significativos sobre los elementos gráficos.

Desarrolladas sus facultades intelectuales, y físicas

Desarrollo de la imaginación creativa

Una buena atención, percepción, coordinación y memoria visual.

sentido de responsabilidad, solidaridad, interacción y dialogo

bases de un criterio (analítico) crítico-plástico.

7 PERFIL DEL DOCENTE

Características profesionales y académicas que deben reunir los profesores de la asignatura.

Este curso está diseñado para ser impartido por profesores con Licenciatura en Artes visuales, en Diseño gráfico, en Comunicación gráfica, egresados de la UNAM o de otra institución con Licenciatura equivalente. Los profesores deberán cumplir con los requisitos que señala el Estatuto del Personal Académico de la UNAM (EPA) y el Sistema de Desarrollo del Personal Académico. De la E.N.P (SIDEPA).

TERCERA PARTE

Desarrollo del programa

INTRODUCCIÓN AL DIBUJO

HISTORIA DEL DIBUJO:

El dibujo ha sido parte esencial en la vida del hombre desde el inicio de los tiempos, el hombre desde que es hombre ha dibujado.

Las primeras muestras de dibujos encontradas datan de alrededor del 50,000 AC. Son trabajos hechos con el dedo sobre barro que se solidificó. Después vienen las pinturas rupestres de entre 15,000 a 10,000 a.c. encontradas por ejemplo en Lascaux, Rouffignac, Niaux y Altamira. Las pinturas rupestres las podemos encontrar con estilos tanto realistas como abstracto y las realistas presentan personajes dinámicos con gran definición en sus dibujos .



Más adelante los egipcios pintaron en los muros de los templos y pirámides. Fueron los primeros en representar la figura humana de forma realista y aportaron un canon de proporción para esta. Sus dibujos, tienen un solo plano y no utilizaron ningún tipo de perspectiva, la figura humana fue dibujada con el tronco de frente y la cabeza y los pies de perfil, el tamaño de las figuras indicaba la importancia de las mismas, por ejemplo los

personajes principales como el faraón se representaban más grandes que los demás.

Los griegos utilizaron el dibujo y la pintura principalmente para decorar la cerámica aunque también hicieron murales de estos quedan muy pocas muestras. Introdujeron el uso de los mosaicos como decoración de las paredes. Una de sus principales aportaciones fue el canon de las ocho cabezas para la representación de la figura humana idealizada.

Los romanos decoraron con mosaicos y frescos representando rituales, mitos, paisajes, bodegones, y escenas cotidianas. conseguían crear la ilusión de realidad, utilizando la técnica de representar de forma más borrosa los colores y contornos de los objetos más distantes para conseguir efectos espaciales.

Posteriormente a principios de la edad media con el surgimiento del cristianismo como religión oficial de prácticamente toda Europa, surgen dos estilos el paleocristiano y el Bizantino. la pintura paleocristiana, consiste en representaciones de escenas del nuevo testamento que se caracterizan por estilizaciones tomadas de los cánones griegos realizadas muchas veces en las paredes y techos de las catacumbas. Y el Bizantino consiste principalmente en pintura al fresco e Iconos sobre tabla, que se utilizaban para catequizar.

Más adelante, aun durante la edad media, (siglos XI al XIV) vinieron los estilos Románico y gótico en el Románico predomina el uso de los colores ocres, rojos, y azules delimitados por un

contorno negro. Durante el gótico, se dio gran importancia a las ventanas de las catedrales. Por esta razón gran parte los dibujos de esta época se encuentran en vitrales.

Después entre los siglos XV y XVI surgió el renacimiento, en Italia (que se extendió por toda Europa) con el interés hacia las humanidades. Durante esta época Masaccio innovo en el campo de la perspectiva y del claroscuro. Esto permitió conseguir, la representación del espacio tridimensional y los estudios de la anatomía permitieron una mejor representación de la figura humana.

Los representantes del renacimiento fueron : da Vinci, Rafael, Miguel Ángel y Tiziano. Hasta aquí el dibujo que había sido solo un paso en algunas técnicas de la pintura comenzó a cobrar un valor en si mismo ya que los artistas comenzaron a hacer dibujos con distintas técnicas (Lápices, sanguina, carbon etc,) no como boceto o proyecto, sino como obra terminada.

Hacia 1520, surgió en Italia un estilo conocido como Manierismo. Se caracterizo por obras muy complejas que distorsionaban la figura humana alargandola. Entre los pintores de este estilo destacan Pon tormo, Rosso Fiorentino, Parmigianino, Tintoretto , Bronzino y El Greco.



Bridgeman Art Library, London/New York

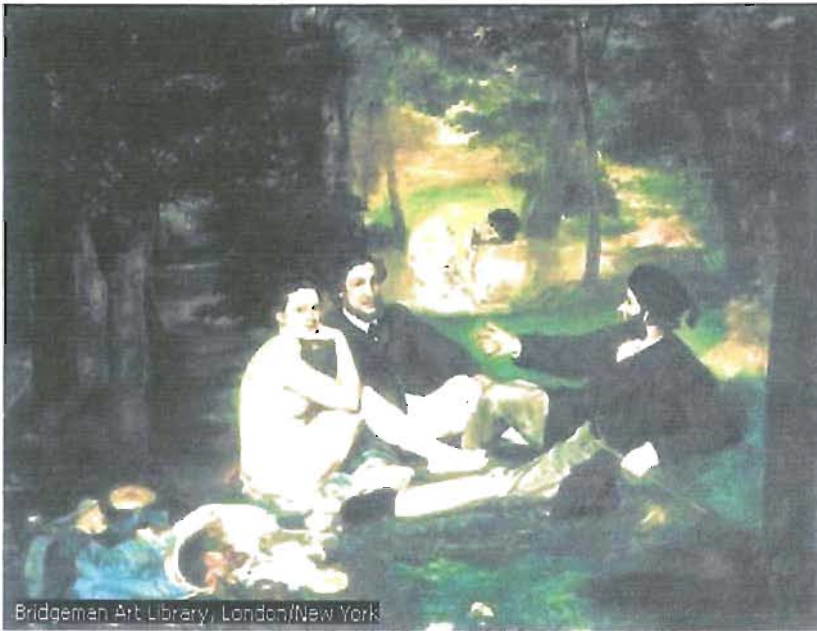
Mas tarde surge el arte barroco del siglo XVII que se caracteriza por su aspecto dinámico y una disminución en los detalles., se distingue por las líneas compositivas diagonales, que dan la sensación de movimiento. Surge en esta época el pintor Caravaggio con un estilo llamado tenebrismo, que consiste en el empleo exagerado de los efectos de luz y sombra, Caravaggio influye en otros pintores como:José de Ribera, Zurbarán, Diego Velásquez, Rubens, Tiziano , Veronés, Rembrandt, Frans Hals, Jan van Goyen y Jacob van Ruysdael.

El arte rococó floreció en Francia y en Alemania a principios del siglo XVIII, era muy parecido al barroco. Entre los pintores del rococó destaca Jean Antoine Watteau, Giovanni Battista Tiepolo, William Hogarth, Thomas Gainsborough y Joshua Reynolds.

En la segunda mitad del siglo XVIII el neoclasicismo sustituyo al rococó. Esta corriente pretendía recuperar las elementos clásicos de la cultura griega. El principal representante fue Jacques-Louis David. Algunos otros representantes son: Antón , Mengs, Angélica Kauffmann B. West, Adélaide Labille-Guiard, Marie G. Benoist, Constance M. Charpentier y Jean Auguste D. Ingres.

Después de la revolución francesa cuando todavía algunos artistas seguían al neoclasicismo, surgio el Romanticismo que se basaba en la exaltación del sentimiento (amor a la mujer, la patria, el pueblo, la naturaleza, etc.). Se dio rienda suelta a la imaginación individual y a la expresión de la emoción. La pintura cobro gran importancia y predomino en ella el simbolismo del color. Sus representantes son Théodore Géricault, Eugène Delacroix, Jean-François Millet , John Constable ,Joseph Mallord, William Turner, Caspar David Friedrich y Washington Allston.

Hacia mediados del siglo XIX, surge el Realismo, un movimiento creado por Gustave Courbet. El creía que el artista debía pintar los acontecimientos cotidianos. Algunos pintores que pudieran ser identificados como realistas son: Honoré Daumier y Jean-François Millet,



Por esta misma época surge el Impresionismo. Manet fue su precursor. Este movimiento se enfocó en la representación de la luz en diversas horas del día y se caracterizó por el empleo de pequeñas pinceladas su principal representante fue Monet seguido por: Courbet, Renoir, Degas, Seurat, Pizarro y Cézanne algunos concideran impresionistas tardíos a Gauguin y Van Gogh.

En la década de 1880, Pissarro se desvió hacia una nueva técnica desarrollada por

Georges Seurat y conocida como divisionismo o puntillismo. transformando la pincelada suelta, en puntitos de pigmento puro, basado en la teoría del contraste simultáneo del color.

Hacia finales del siglo XIX surgen una gran variedad de corrientes como el simbolismo que no pretendía copiar la realidad sino representar ideas por medio de símbolos. Otros artistas, mostraron interés por el arte de otras culturas (África, América, etc) como Gauguin que junto con Van Gogh influyeron sobre un grupo posterior de pintores, conocidos como los *fauves* ('fieras'), que empleaban formas simples y colores intensos. Los representantes son: Henri Matisse, André Derain, Georges Braque y Maurice de Vlaminck.

Simultáneamente en Alemania, surge el Expresionismo. Se llama así a todas las formas de arte que se basaban en la experiencia emocional y espiritual como inicia con artistas como Toulouse-Lautrec, Van Gogh, Munich y Ensor y tiene una segunda etapa a principios del siglo XX las obras de los artistas que componían el grupo Die Brücke (el puente). El grupo estaba formado por Ernst Ludwig Kirchner, Karl Schmidt-Rottluff, Erich Heckel y Emil Nolde, entre otros. Algo más tarde, en 1911, Franz Marc y *Wassily Kandinsky* encabezaron otra fase del Expresionismo alemán por medio del grupo Der Blaue Reiter, se inspiraban en el llamado arte primitivo, en el fauvismo y en el arte popular. Los principales representantes fueron: Macke, Münter, Klee y von Jawlensky.

Entre 1907 y 1914, surge el cubismo. Toma como antecedente la pintura de Cézanne, propone la reproducción en un plano (plano del cuadro) de objetos que en realidad tienen tres dimensiones sin recurrir a la ilusión de volumen virtual es decir sin perspectiva ni efectos de luz. Picasso y Braque son sus principales representantes,

Por estas mismas fechas otros artistas se inclinan por el Futurismo que renunciaba a lo tradicional frecuentemente utilizaban imágenes de guerra y recurrían a la repetición de la misma imagen para generar composiciones.

En Rusia, surge el Suprematismo o Constructivismo los artistas, empezaron a crear cuadros de composición geométrica. Sus representantes son: Kazimir Maliévich, Alexandro Rodchenko y El Lissitzky.

Después del cubismo, Piet Mondrian desarrolló una forma de abstracción llamada neoplasticismo. Sus pinturas de cuadrículas, destacan la bidimensionalidad del plano.

Durante la I Guerra Mundial surge en Suecia el Dadaísmo, como movimiento de oposición a la guerra un grupo de intelectuales, eligió el vocablo *dada*, para describir sus actividades de protesta y su arte. El más conocido de los dadaístas era Marcel Duchamp. Otros dadaístas fueron Francis Picabia, George Grosz y Max Ernst.

En América específicamente en México surge el movimiento conocido como Muralismo o Realismo social, en el representaban las condiciones sociales, económicas, y políticas de aquella época así como la cultura prehispánica y el nacionalismo. Sus principales representantes fueron Jose Clemente Orozco, Diego Rivera y David Alfaro Siqueiros.

Más adelante vino el surrealismo, era un movimiento que proclamaba el papel del subconsciente y los sueños en la creación artística (nombrado así por André Breton). Los surrealistas más importantes fueron Ernst, Dalí, Joan Miró, René Magritte, Arp y André Masson, Frida Kahlo, Remedios Varo.

Entre 1940 y 1950 surge el Expresionismo abstracto, sus representantes Jackson Pollock, Willem de Kooning, Hans Hofmann, practicaban la técnica conocida como *Action Painting*. Otros como Mark Rothko y Barnett Newman, desarrollaron la *Colour-Field Painting*.

En Europa, se desarrolló paralelamente un movimiento denominado Informalismo, que cuenta entre sus principales representantes a Jean Dubuffet, Hans Hartung, Antoni Tàpies y Manuel Millares, entre otros.

En la década de 1960 se iniciaron nuevos estilos, como el Op Art de Vasarely, Sempere y Rayo. El Pop Art con su creador, Hamilton y Rauschenberg, Johns, Dine, Lichtenstein y Warhol. Tomaban imágenes de anuncios, películas, tiras cómicas y objetos cotidianos.

Por estos mismos años en México surge como oposición al muralismo el abstraccionismo teniendo como sus creadores y representantes a Lilia Carrillo y Manuel Felguérez.

Entre 70s y 80s surge el Fotorrealismo se basaba en la fotografía para conseguir un tipo de pintura realista, para este tipo de pintura no era necesario ser un gran dibujante pero el resultado muchas veces era muy frío e impersonal.

En el Minimalismo, la pintura se reducía a formas geométricas, motivos rítmicos o colores lisos

La *Hard Edge Painting* fue un movimiento de composiciones abstractas, más complejas y como las obras de Al Held y Frank Stella como Rozdol II

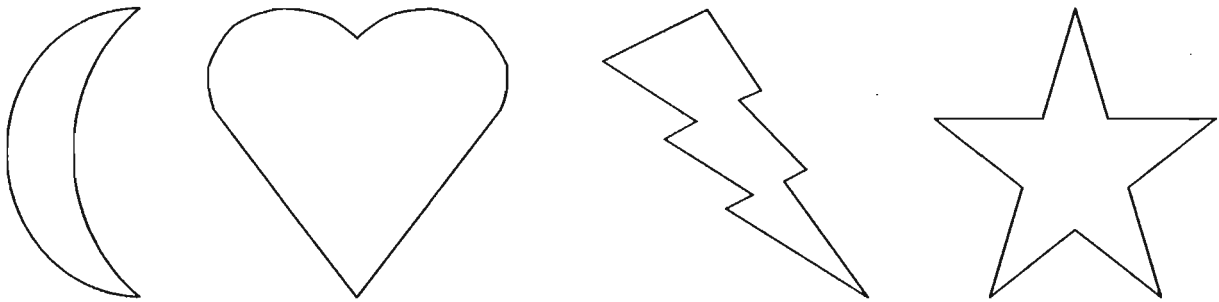
En América latina mientras tanto surge la Neofiguración o en oposición al Informalismo y al arte abstracto, entre sus representantes se encuentran José Luis Cuevas y Francisco Toledo.

Finalmente alrededor de 1980 resurgió la pintura figurativa y narrativa con el Neoexpresionismo, esta corriente utilizaba deformaciones en las formas y colores intensos. En México algunos artistas crearon lo que se llama neo mexicanismo el cual utilizaba las deformaciones y colores intensos aunados a temas nacionalistas. Representantes de las corrientes pictóricas a partir de estas fechas en México son: Francisco Toledo, Leticia Moreno Arnold Belkin, Pedro Ascencio y Melquiádes Herrera,

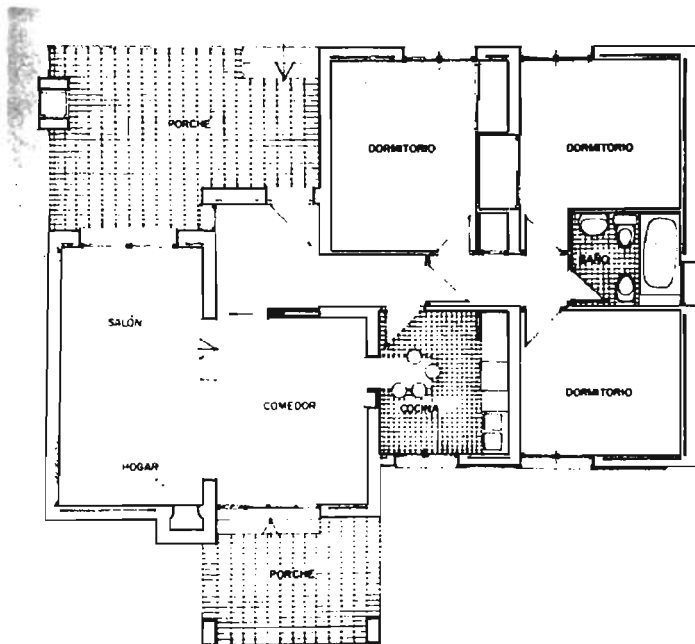
EL DIBUJO COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN.

El dibujo es sin duda un medio de comunicación, es un lenguaje ya que cuenta con un emisor (el dibujante) un receptor (el que contempla la obra), un mensaje (el contenido de la obra) e incluso un código. (Una serie de leyes sobre la forma el color y los símbolos gráficos).

Por esta razón decimos que es un lenguaje gráfico que se caracteriza porque comunica a grupos humanos muy distantes no solo geográficamente sino incluso en distintas épocas. Como es el caso de las pinturas rupestres por medio de las cuales se a logrado conocer aspectos de la vida del hombre prehistórico. El dibujo puede ser tanto un lenguaje grafico universal como un lenguaje grafico especializado.



El lenguaje grafico universal es aquel en que el código es tan común que cualquier persona puede conocer el mensaje. Y este tipo de “lenguaje sin fronteras” puede ser captado por personas de diferentes culturas, idiomas, países o continentes.



Un lenguaje especializado es aquel donde el código es muy específico y es necesario conocerlo para poder interpretar el mensaje como en el caso del dibujo arquitectónico o mecánico. Este tipo de dibujo utiliza símbolos técnicos que es necesario aprender para poder realizar o interpretar un dibujo y que se encuentran normalizados, para que sea más sencillas su realización e interpretación

Independientemente de estos tipos de lenguaje, el dibujo cumple con una función muy importante y sobre esto Juan Acha, en su libro expresión y apreciación artística nos dice: “*el dibujo es dos veces un lenguaje:*

uno es el comunicativo o lingüístico y otro el artístico...” el comunicativo como ya lo vimos es el que nos lleva los mensajes simples es decir cuando vemos un dibujo e identificamos el objeto que

dicho dibujo representa. El lenguaje artístico es el que nos transmite o nos produce emociones. es decir el mensaje oculto en la obra, lo que realmente quiere expresar el autor. De esto el mismo Acha nos asegura que las obras artísticas no valen por lo que dicen sino por lo que nos quieren decir.

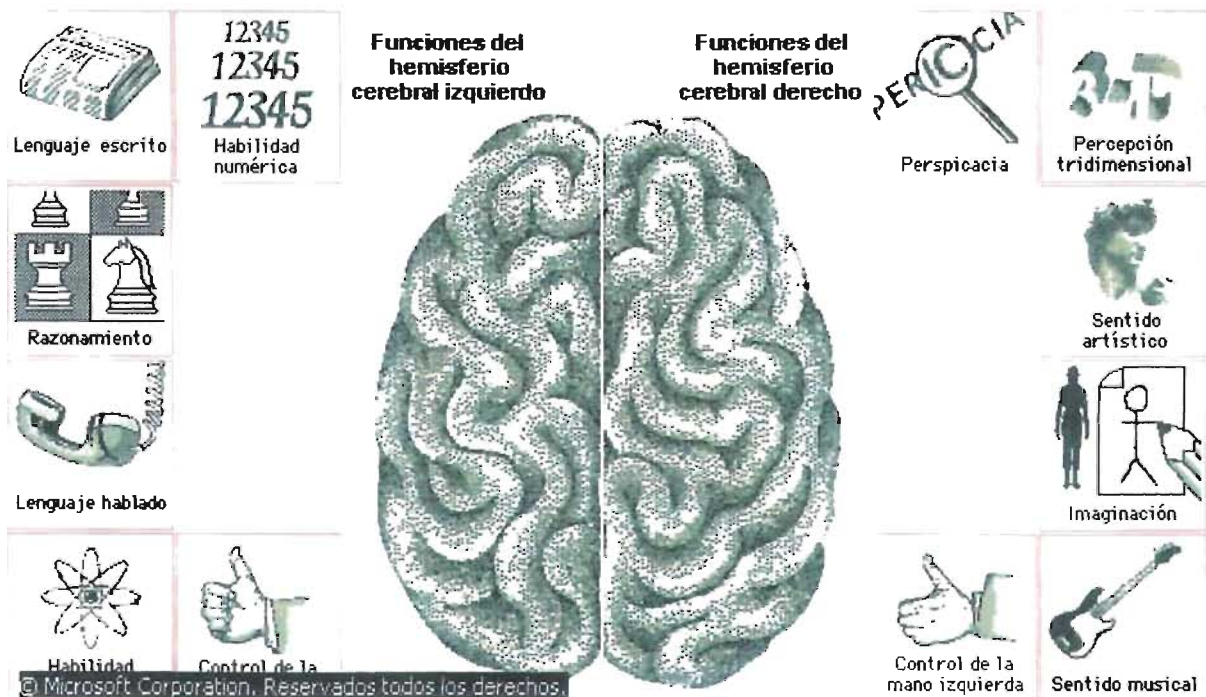
Otra de las formas como el dibujo nos ayuda a comunicarnos es a través del lenguaje escrito. Todas las formas de escritura que existen y han existido no son otra cosa que dibujos. Incluso la escritura moderna (latina) consiste en fonogramas, nuestras letras no son otra cosa que dibujos que de forma abstracta representan sonidos..

EL DIBUJO EN LA VIDA DIARIA.

Como ya vimos, el dibujo ha estado presente en el desarrollo del ser humano, le ha servido para comunicarse y también para expresarse. Existen muchos usos, incluso hay quienes le dan una aplicación terapéutica al dibujo.

Pero aun con todo esto podemos seguir preguntándonos para qué sirve dibujar, empecemos por recordar que nosotros, percibimos el mundo que nos rodea a través de los sentidos y uno de estos sentidos es la vista. A través de la vista nuestro cerebro recibe imágenes que después interpreta, estas imágenes llevan de forma más rápida o más simple la información a nuestros cerebros por esta razón existe la frase: “una imagen dice más que mil palabras”. Esto lo podemos comprobar con las señales que encontramos en las carreteras y nos indican donde hay gasolineras, agua, teléfonos etc. Siempre se encuentran en dibujos muy simples ya que por otros medios como el sonido sería más difícil que fueran captados. Otro ejemplo son los iconos de una computadora que no son otra cosa que dibujos. Al principio todos los programas de computadora, requerían de ordenes muy específicas que se daban a través de los llamados “comandos”. Generalmente eran en Ingles y no permitían ningún tipo de error, lo que ocasionaba que a muchas personas se les dificultara y no utilizarán las computadoras. En cambio ahora con sus ambientes “Windows” hechos totalmente basados en imágenes han llegado a muchos más usuarios.

Hasta ahora sabemos para que nos sirven los dibujos de otros, pero... ¿para qué nos sirve dibujar a nosotros? Para saber dibujar necesitamos saber ver, por lo tanto, dibujar equivale a



mejorar nuestra capacidad de percepción y también a mejorar nuestras habilidades motoras finas, es decir mejoramos la relación entre el ojo y la mano. Esto repercute en otras habilidades como es la escritura, la cual esta íntimamente ligada al dibujo, así que el dibujar constantemente nos ayudará a tener letra legible. Pero eso no es todo, Betty Edwards en su libro *“Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro”* nos dice que tenemos dos cerebros (o uno dividido en dos partes llamadas hemisferios) el derecho y el izquierdo. Cada uno especializado en un tipo de pensamiento. El izquierdo es verbal y racional mientras que el derecho es no verbal e intuitivo. (Visual) De acuerdo con esta teoría durante nuestra vida aprendemos a utilizar más el lado Izquierdo del cerebro por que debido a diferentes razones la sociedad considera que es lo correcto y desde niños se nos enseña que ser inteligentes consiste en saber escribir y contar , y que se debe ser diestro. Destaca el niño que hace más rápido las cuentas o que conoce la ortografía de más palabras pero no destaca el niño que dibuja mejor o que es más creativo. Se considera la actividad artísticas como poco valiosa, simplemente recreativa o por el contrario tan sublime que solo personas “talentosas” con dones espectaculares pueden desarrollar. Quedando relegadas a un segundo termino, todas las funciones del lado derecho (Emotivas, visuales, artísticas, espaciales)

¿Que pasaría si se dejara a los niños utilizar ambas manos indistintamente? ¿Si el desarrollo del dibujo no se detuviera en la infancia?. La historia de algunas personas muy inteligentes o talentosas nos habla de infancias muy especiales por ejemplo en el caso de Diego Rivera se dice que sus padres le permitieron dibujar en las paredes y se cree que esto fue muy importante en su desarrollo artístico. También esta el caso de Albert Einstein que de adolescente fue considerado un estudiante mediocre , pero posiblemente gracias a la educación musical, que recibió de su madre , pudo desarrollar sus capacidades del lado derecho del cerebro . Se sabe que desde niño componía sus propias melodías en el piano y en su juventud gustaba de llevar consigo un violín en el que interpretaba a Mozart .

de la misma forma podríamos seguir dando ejemplos de personajes famosos por sus logros y que tuvieron en su infancia y juventud relación con el arte.

En muchas compañías se pide a los ejecutivos que sean creativos pero es más fácil pedirles que calculen costos o presupuestos en poco tiempo o que logren metas de productividad en cosas que ya están plenamente establecidas a que logren una idea original. Esto no es de extrañarse cuando desde la infancia se ha enseñado a calcular y escribir pero no a crear cosas originales.

Aquí radica la importancia de la enseñanza del dibujo y de las actividades artísticas, no puede haber una verdadera enseñanza integral sin materias que estimulen el lado derecho del cerebro.

Sin embargo si nosotros superamos las limitaciones con que hemos sido educados y aprendemos a utilizar el hemisferio derecho podremos realizar como dice Betty Edwards “poderosas funciones cerebrales”.

EL PUNTO COMO ELEMENTO DE COMPOSICIÓN GRÁFICA Y UNA TEORÍA DEL COLOR

El programa de dibujo de la escuela nacional preparatoria esta basado en dar al alumno el conocimiento de los elementos gráficos (punto, línea, plano, masa y color) comenzando por el punto.

DEFINICIÓN

Para poder entender que es el punto gráfico debemos tomar en cuenta que estamos hablando de algo abstracto y que generalmente es la representación de un lugar en el espacio. Por ejemplo el diccionario de la lengua española nos dice: *"punto es una señal de dimensiones poco perceptibles que se forma de manera natural o artificial sobre una superficie cualquiera.//sitio lugar de referencia."* Si nos vamos a conceptos de especialistas en dibujo Wucius Wong nos dice: *"El punto indica posición, no tiene largo ni ancho, no ocupa una zona del espacio es el principio y el fin de una línea, es donde dos líneas se encuentran o cruzan..."* según Rosa Puente punto es *"La marca mínima colocada sobre una superficie"*

Podríamos seguir dando infinidad de definiciones pero lo importante es que podemos llegar a la conclusión de que un punto grafico es la representación o marca más simple ¹ de un lugar en el espacio. Y que nace del choque de un material con una superficie

CUALIDADES VISUALES:

Los elementos gráficos tienen características que los hacen diferentes o similares a otros, estas características se llaman cualidades visuales y son la forma el tamaño y el color.

La forma del punto

De acuerdo con Wucius Wong la forma del punto grafico debe cumplir con la característica de ser simple y de acuerdo con Rosa Puente puede ser intencional (cuando dibujamos los puntos tratando de que tengan una forma específica como círculo, cuadrado, etc.) o derivada que también podríamos llamar accidental (cuando es producto por ejemplo de gotas de tinta o de golpear la punta de un lápiz, pincel etc. Contra un papel). ²Kandinsky por su parte nos dice que las formas del punto son infinitas



Forma intencional del punto

¹ La sintaxis de la imagen Donis A. Dondis.

² punto y Línea sobre el plano Wassily Kandinsky

El tamaño del punto

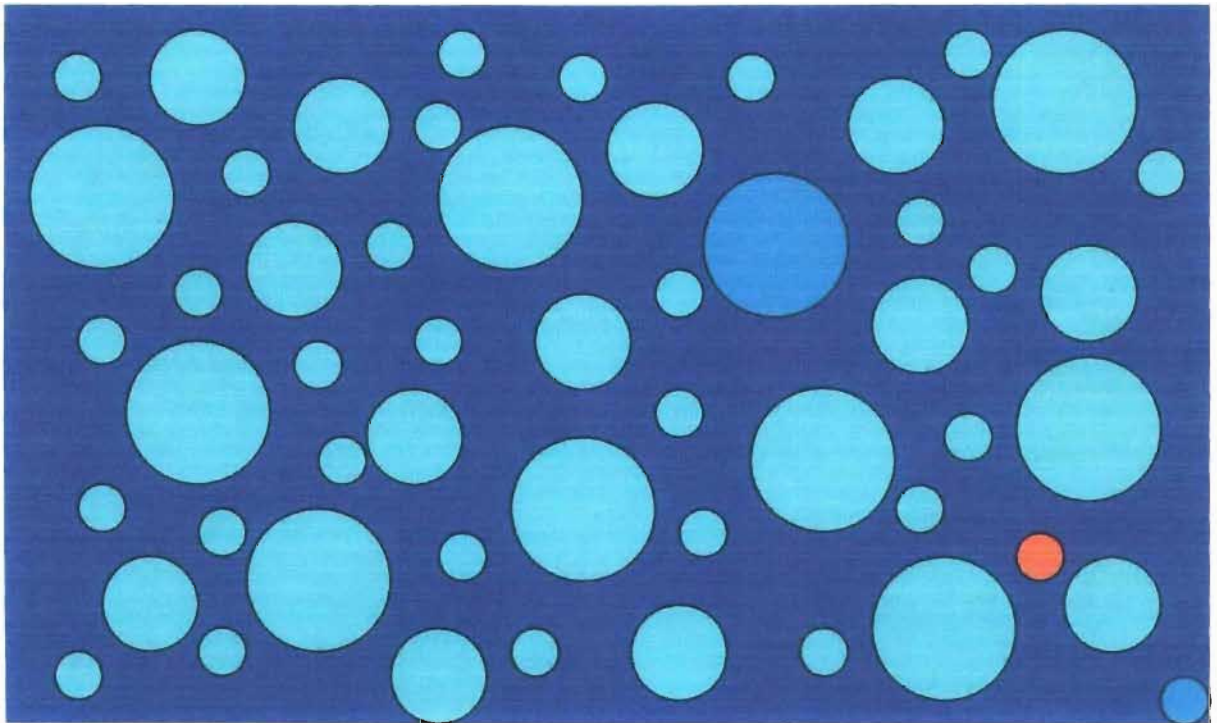
En el caso del tamaño del punto podemos decir que este debe ser pequeño de acuerdo a la superficie donde se encuentra, por ejemplo lo que sobre una cartulina puede parecer un punto sobre una hoja de papel podría parecer mas bien un plano.

Kandinsky menciona dos condiciones una coincide con W Wong al decir que el tamaño del punto debe ser con relación al plano (al que W. W llama campo grafico). Pero la otra se refiere a que el punto debe estar también con relación a los demás elementos que estén junto a el y menciona que si tenemos un elemento que puede ser considerado un punto y agregamos junto a el una línea demasiado delgada entonces lo que parecía un punto parecerá un plano.



El color del punto

En los elementos gráficos el color es muy importante, ya que es una característica fundamental que puede hacer que una composición nos agrade o nos desagrade. El color puede hacer que un punto destaque o que se pierda de entre otros, puede hacer también que combine o que contraste . por ejemplo si ponemos un punto rojo entre puros puntos azules este punto rojo va a



destacar de entre los demás.

En cambio si utilizamos colores de la misma familia vamos a lograr composiciones armónicas. En fin, el color del punto puede ser cualquiera, pero se debe tomar en cuenta que modificara la composición tanto como la dirección o la ubicación.

Otras cualidades

Kandinsky nos menciona otra características del punto a las que llama: sonido y tensión.

El sonido es el valor que tiene el punto en relación a los elementos que lo rodean y tensión son las fuerzas que recaen sobre el punto y en su caso es concéntrica

COMPOSICIÓN

La palabra composición nos habla de acomodar las cosas cuando un músico compone una

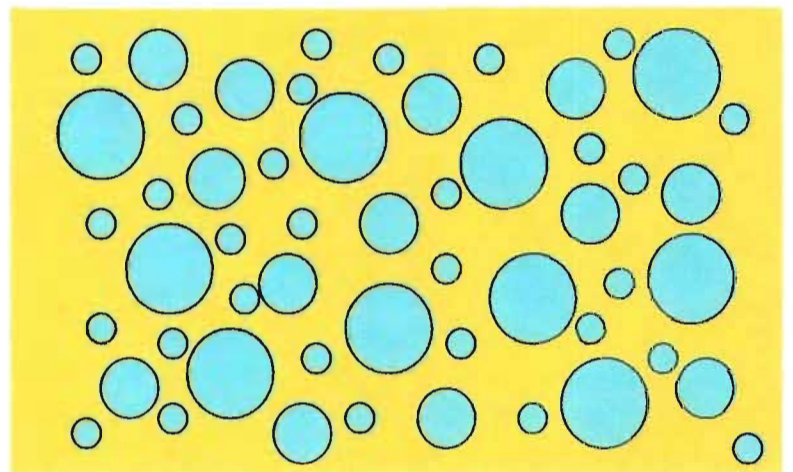


canción lo que hace es acomodar sonidos de forma que resulten agradables al oído. Cuando en dibujo hablamos de composiciones se trata de organizar los elementos gráficos de forma que nos expresen o comuniquen algo o que nos resulten agradables a la vista.

Existen dos formas básicas para realizar composiciones una es siguiendo un orden estricto llamadas composiciones formales y la otra es equilibrando visualmente los elementos y se llaman composiciones informales

Las formales se logran midiendo y dividiendo el espacio del campo gráfico (trazando redes)y acomodando de manera ordenada los elementos . También se pueden realizar por medio de simetrías (que veremos más adelante).

Y las informales se realiza como diríamos “a ojo de buen cubero”. Es decir distribuyendo al azar o guiándonos por la intuición o como sugiere W Wong por métodos como el ritmo, contraste o peso y equilibrio. En este ultimo caso del equilibrio se acomodan los elementos tratando de que exista un equilibrio entre las partes, es decir, que no se saturen unas y otras queden desiertas.

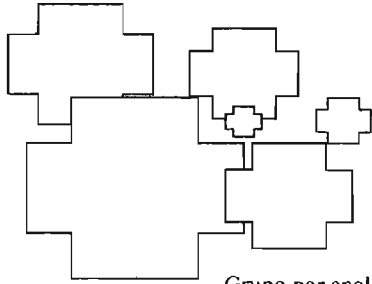


LAS ANALOGÍAS:

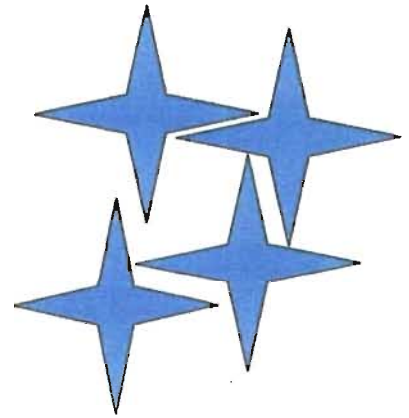
Como ya dijimos las cualidades visuales son características de los elementos gráficos. Estas características nos ayudan a distinguir un punto de otro, Cuando comparamos las cualidades visuales de dos o más puntos podemos encontrar que se parecen o que son diferentes a estos parecidos se les llama analogías y se clasifican entres niveles que son idénticos semejantes y congruentes.

Grupo por analogía

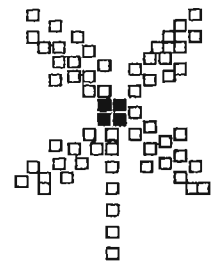
Es cuando los puntos se parecen y además están juntos, este tipo de agrupamientos se establece de acuerdo a las analogías que ya vimos. O sea que hay grupos por analogías idénticos y semejantes aunque no de congruentes por que ya vimos que éstos se comparan por pares.



Grupo por analogía semejantes



Grupo por analogías idénticos



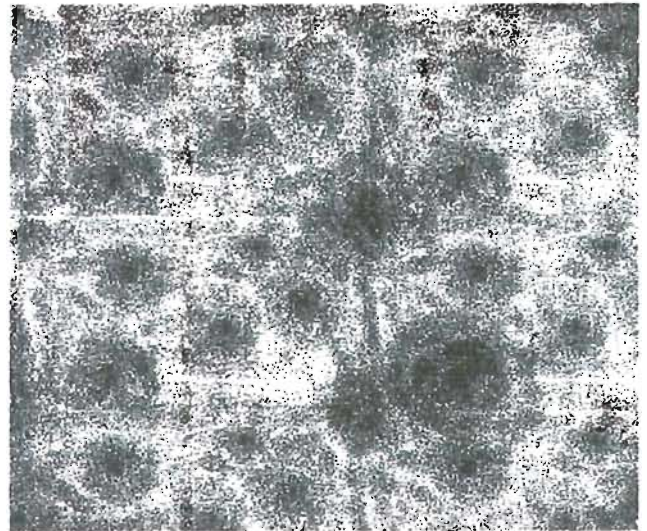
Grupo por completamiento

Grupo por completamiento

Cuando están juntos, se parecen y además entre todos los puntos forman una figura.

Diseminación:

Diseminar significa esparcir, distribuir, sembrar. Al hablar de una diseminación de puntos nos referimos a distribuir los puntos en el espacio del campo gráfico sin que se formen líneas. Concentrándolos o dispersándolos según de requiera.



concentración y diseminación de puntos

TEORÍA DEL COLOR

Para comenzar con la teoría del color debemos recordar que este curso está dirigido a estudiantes de preparatoria y que nuestro fin es que los muchachos conozcan y manejen el color no que se vuelvan eruditos en física así que desde mi punto de vista se debe dar de forma más practica que teórica y distribuyendo los contenidos equitativamente a lo largo del curso

LA LUZ

El color es luz lo que nosotros observamos como color es luz que al reflejarse en los cuerpos incide en la retina de nuestros ojos provocando una sensación... la sensación de color.



David Parker/Photo Researchers, Inc.

Isaac Newton descubrió que el espectro de la luz blanca es la suma de todas las energías lumínicas. Entre otras cosas descubrió que si hacemos pasar la luz blanca por un prisma esta se descompone en 7 colores que son: Rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta.

SENSACIÓN DE COLOR

Nuestros ojos captan dos tipos de sensaciones básicas, las cromáticas y las acromáticas. Las sensaciones cromáticas son todos los colores que ven nuestros ojos y las acromáticas, serían la ausencia de luz o los no colores. Ya dijimos que los colores son luz pero el negro es la ausencia total de luz por esta razón no es propiamente un color y por lo tanto el negro y los grises (que derivan de este) están dentro de las sensaciones acromáticas o sin color también conocidos como colores neutros

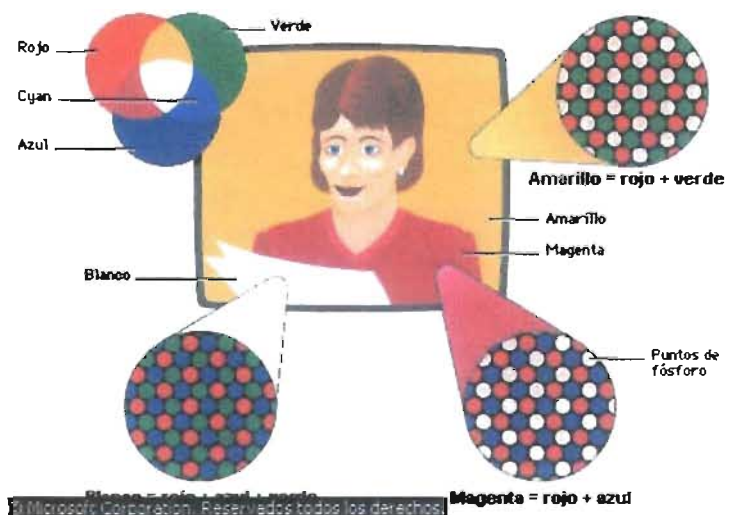
SÍNTESIS ADITIVA DEL COLOR

Se llama síntesis aditiva del color a la reproducción de un color cualquiera mezclando cantidades adecuadas de sólo otros tres llamados aditivos primarios: rojo, azul y verde. Estos colores aditivos es lo que conocemos como colores luz

Así, una mezcla de luces roja y verde de intensidades apropiadas parece exactamente igual a una luz amarilla espectral, aunque no contiene luz de las longitudes de onda asociadas al amarillo.

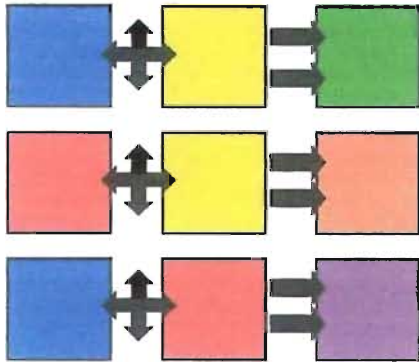
De esta forma se producen los colores que forman las imágenes de televisión. La pantalla está cubierta por detrás por una matriz regular de puntos de tres compuestos de un material

llamado fósforo. Cuando en estos compuestos incide el haz de electrones que se produce dentro del tubo de imagen del televisor, cada uno de ellos emite luz azul, roja o verde. El color púrpura, por ejemplo, se forma activando los puntos que brillan con luz azul y roja; el amarillo lo forman los puntos emisores de luminosidad roja y verde. El blanco es una mezcla de luces roja, verde y azul.



SÍNTESIS SUSTRACTIVA

Todos los objetos tienen la propiedad de absorber y reflejar ciertas radiaciones electromagnéticas. La mayoría de los colores que experimentamos normalmente son mezclas de longitudes de onda que provienen de la absorción parcial de la luz blanca. Casi todos los objetos la luz blanca y reflejan o transmiten las demás; estas longitudes de onda reflejadas o transmitidas son las que producen la sensación de color, que se conoce como color pigmento.



Los colores pigmento que absorben la luz de los colores aditivos primarios se llaman colores sustractivos primarios. Son el magenta —que absorbe el verde—, el amarillo —que absorbe el azul— y el cian (azul verdoso), que absorbe el rojo. Por ejemplo, si se proyecta una luz verde sobre un pigmento magenta, apenas se refleja luz, y el ojo percibe una zona negra. Los colores sustractivos primarios pueden mezclarse en proporciones diferentes para crear casi cualquier tonalidad; los tonos así obtenidos se llaman sustractivos.

Cuando mezclamos los colores sustractivos (s pigmento) primarios en cantidades iguales obtenemos los colores *secundarios* lo cual se puede ejemplificar con la tabla que se muestra en esta página donde podemos ver como se obtienen los tres secundarios que son el verde (azul + amarillo), naranja (amarillo + rojo) y violeta (azul + rojo). Se les llama colores pigmento por que no están hechos por la luz sino de manera química

DIMENSIONES DEL COLOR

Cabe mencionar que en los siguientes aspectos existe una variedad de opiniones esto debido a diferencias de vocabulario ya que algunos autores utilizan el mismo nombre para dos cosas distintas y viceversa.

El valor Es la claridad u oscuridad de un color algunos consideran que solo existe en blanco y negro. Por ejemplo en una fotografía en blanco y negro los valores son todos los distintos tonos de grises y gracias a ellos podemos apreciar la imagen e incluso nos dan la apariencia de espacio y volumen. otros consideran que también existen en los colores y que se sabe cual es su valor al compararlo con una escala de grises donde los valores más altos serán los grises más claros y los más bajos los más oscuros, así por ejemplo el color amarillo equivaldría a un gris muy claro teniendo por lo tanto un valor más alto que un rojo o azul que equivaldrían a un valor más bajo

El matiz

Es la cualidad que permite distinguir un color claro de uno oscuro del mismo color. Es decir cuando a un color le agregamos blanco o negro produciendo diferencias de valor

El tinte

Para algunos es la cualidad que distingue un color de otro. El tinte esta expresado por el nombre con que conocemos cada color (azul, amarillo, verde, etc.) otros autores consideran tinte al color pigmento.

Alfred Hicethier en su libro el cubo de los colores utiliza estas características de los colores como verdaderas dimensiones manejando los grados de claridad-oscuridad como la vertical o altura

de su cubo, el matiz como la horizontal o ancho y a los diferentes tinte como la diagonal o profundidad

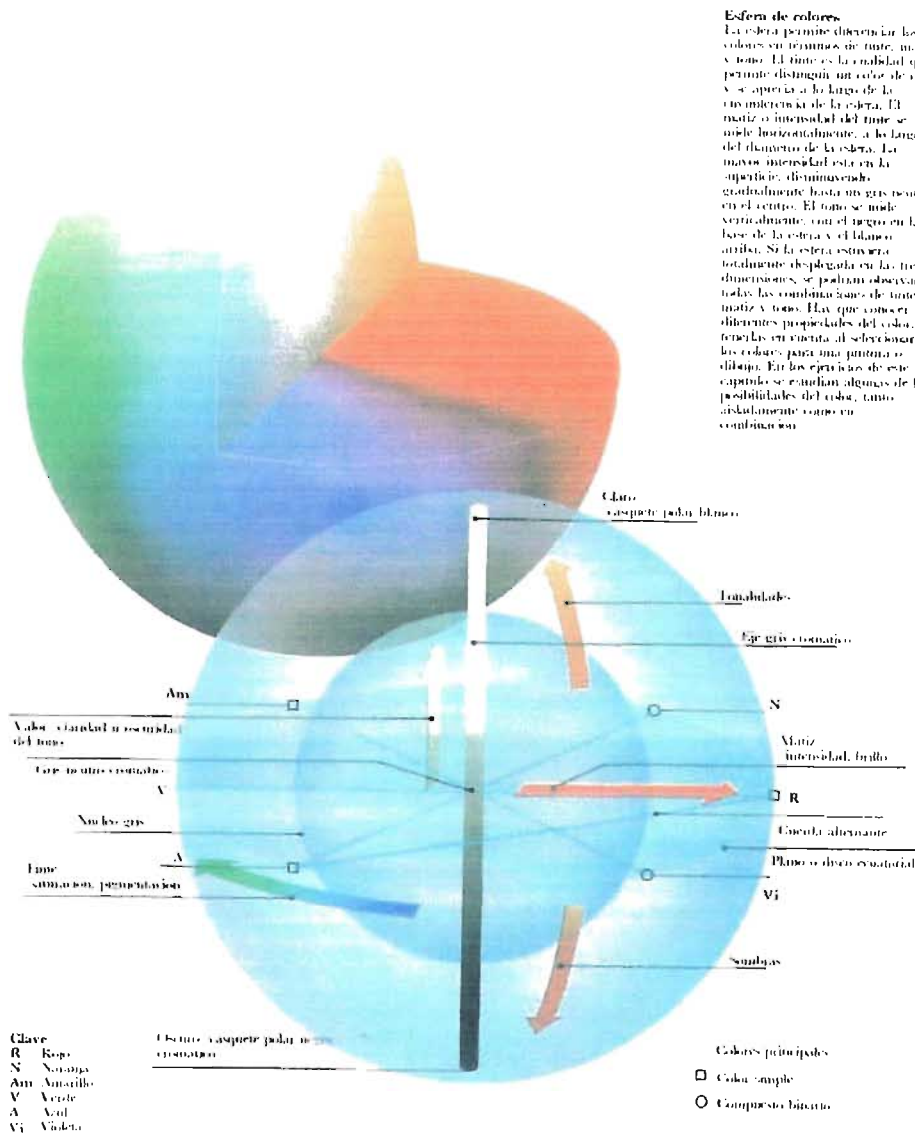
Johannes Itten en su libro *el arte del color* habla de cómo algunos colores parecen acercarse mientras otros aparentan alejarse. Un ejemplo es que si se colocan los colores: amarillo, anaranjado, rojo, violeta, azul y verde sobre un fondo negro, el amarillo parece saltar del conjunto mientras que si se colocan sobre un fondo blanco, parece que es el violeta el que sobre sale.

La saturación

La saturación o intensidad representa el grado de pureza de un color. Un color puro es un color saturado si lo diluimos pierde saturación. Por eso cuando en una composición usamos un solo tono, variando su valor y su grado de saturación decimos que es una composición *monocromática*.



Un mismo color con diferentes grados de saturación

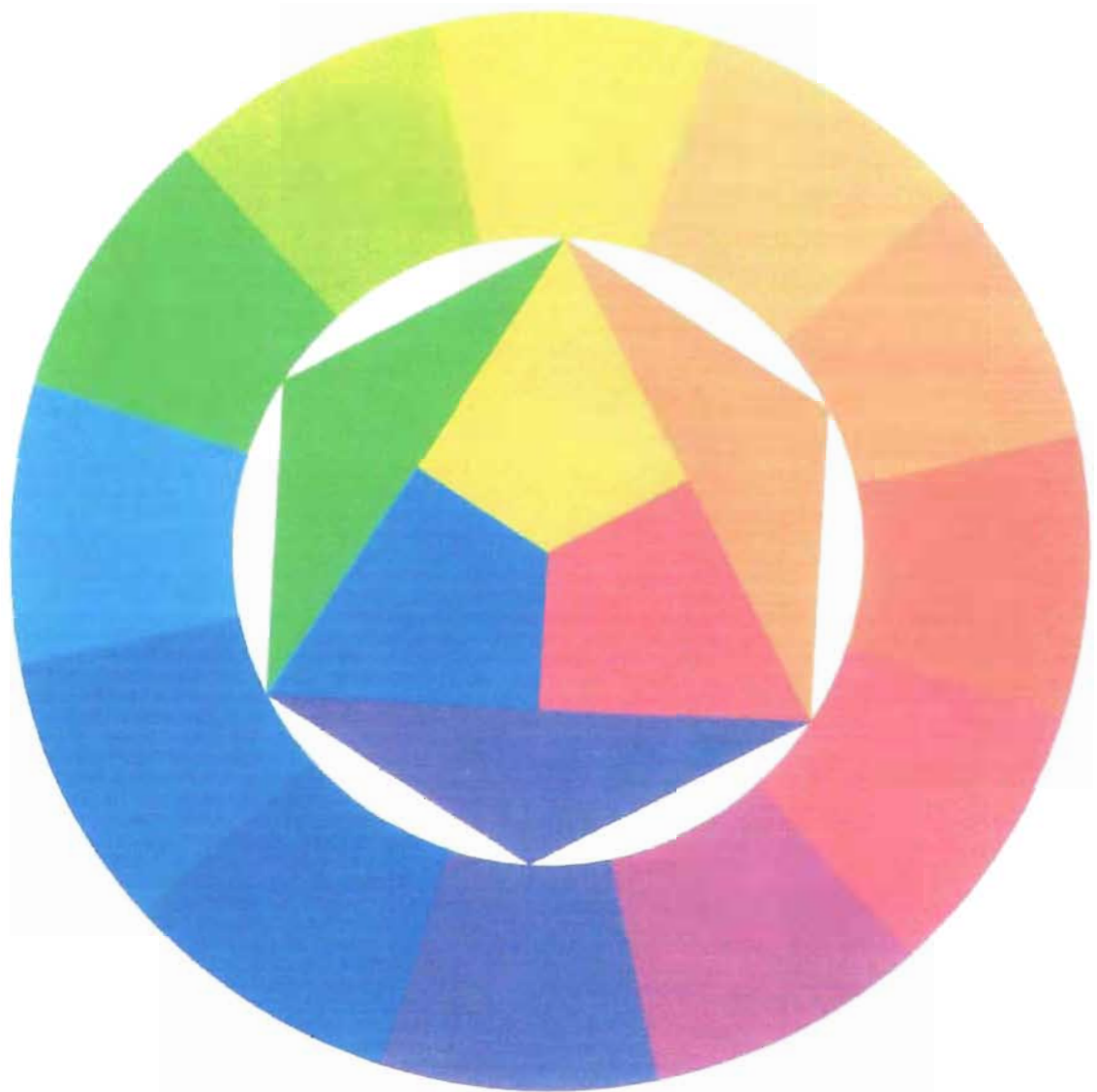


Clasificaciones del color y círculo cromático

Los colores se pueden dividir o agrupar de acuerdo a diferentes criterios por ejemplo como ya vimos existen colores primarios y secundarios e incluso los que algunos llaman colores terciarios que son más bien colores matizados.

colores primarios

Los colores primarios o fundamentales son aquellos que no se obtienen de ninguna mezcla y a partir de ellos se obtienen todos los demás y son el amarillo, el rojo (magenta) y el azul.



colores secundarios

Los colores secundarios o binarios son los que se obtienen de la mezcla de dos primarios en proporciones iguales y son el naranja el verde y el violeta.

Los intermedios se obtienen de la mezcla de dos primarios en proporciones desiguales o de un secundario y uno de los primarios con que fue hecho y son el rojo-anaranjado amarillo-verdoso azul-violeta etc. Por ejemplo si ya obtuvimos el verde pero le agregamos más amarillo obtenemos el verde limón. De este tipo de colores el ojo humano distingue algunos cientos

Esta clasificación se puede ejemplificar muy bien con la creación de un círculo cromático donde se colocan los colores primarios directos del frasco las demás combinaciones se crean en el salón de clases.

Colores cálidos y fríos

Los colores se clasifican también en cálidos y fríos de acuerdo a su longitud de onda.



Los de onda larga son los cálidos pero los podemos identificar como colores de fuego y son los que se encuentran entre el rojo y el amarillo en el círculo cromático.

los fríos son los de onda corta también conocidos como colores de agua y son los azules, verdes y el violeta

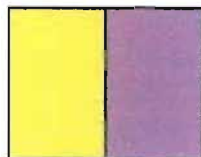


Colores análogos y complementarios

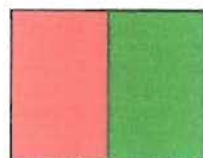
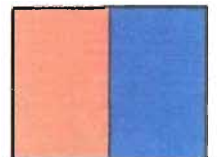
Los colores análogos o armónicos son aquellos que quedan cercanos en el círculo cromático y que tienen un cierto parecido también se les conoce como colores de "la misma familia" por que siempre guardan alguna relación, por ejemplo el naranja y el rojo se parecen por que el naranja esta hecho de rojo y amarillo.



colores análogos



Por el contrario, los colores complementarios son aquellos que *se encuentran opuestos en el círculo cromático* y que contrastan violentamente, como el rojo y el verde o el amarillo y el violeta. Se dice que son complementarios por que si tenemos un par de colores complementarios se tiene al mismo tiempo a los tres primarios por ejemplo el naranja contiene amarillo y rojo para tener los tres primarios solo nos falta el azul que es su complementario.



Psicología del color

Sin duda alguna los colores que nos rodean influyen en nosotros ya que cuando percibimos los colores a través de la vista repercuten en nuestro cerebro y nos predispone o influye en nuestro animo. Algunas veces esto se debe a experiencias personales pero en otras ocasiones se debe a motivos culturales o a la asociación que nuestro cerebro hace de un color con la naturaleza.

El color y la cultura

Un ejemplo de la influencia del color con respecto a la cultura es la relación que hacemos los occidentales entre el color negro con la muerte o la maldad y el color blanco con la pureza, bondad, etc. Mientras que algunas culturas orientales relacionan el blanco con el luto y el color rojo es el color de las novias porque representa la pureza.

En cuanto a la asociación con la naturaleza podemos mencionar los colores cálidos y fríos que a los primeros se les relaciona con el fuego y a los otros con el agua y el hielo. En general estudios realizados con colores han dado los siguientes resultados:

- ROJO: calor, energía, excitación, sexo, y peligro.
- VERDE: calma, quietud, pasividad, tranquilidad, naturaleza.
- AZUL: frescura, agua, reposo, recogimiento, lejanía, limpieza.
- NARANJA: juventud, dinamismo, estímulo, apetito.
- VIOLETA: experiencia, sabiduría, dolor, tristeza, melancolía.
- AMARILLO: dinamismo, estímulo, fuerza, poder, luz, dominio.

Entre estos colores cabe destacar que el rojo por ejemplo nos estimula de tal forma que alerta los sentidos ya que lo relacionamos con cosas tan contradictorias como el peligro y la pasión

El amarillo por su parte influye en el sistema nervioso acelerando la circulación sanguínea lo que según algunos en tonos claros ayuda al aprendizaje.

El uso de las armonías produce efectos tranquilizantes en el espectador ya que al conservar un color predominante se producen efectos apacibles en el observador, que captz las diferencias sin cambios bruscos.

El conocimiento de la psicología del color, se ha utilizado desde hace tiempo en la publicidad de esta forma para promocionar productos que se supone nos dan frescura se utiliza el color azul. mientras que si lo que se quiere es relacionar al producto con la naturaleza se utiliza el verde, etc.

LA LÍNEA COMO ELEMENTO DE COMPOSICIÓN GRÁFICA

DEFINICIÓN:

Si buscamos definiciones de línea encontraremos algo similar a esto:
Conjunto de puntos que resulta de la intersección de dos superficies.// Raya en un cuerpo cualquiera.

Así que no debemos olvidar que nosotros buscamos una definición desde el punto de vista gráfico y no matemático o físico

Con anterioridad hablamos del punto como una marca o una representación, si tuviéramos puntos uno tras de otro tan juntos que no se pudieran diferenciar veríamos una línea si tomamos un punto y lo deslizamos sobre una superficie dejando un rastro por dondequiera que pasa, el resultado es una línea. Wucius w* nos dice que cuando un punto se mueve su recorrido se transforma en una línea. Por su parte Kandinsky nos dice que la línea se deriva del punto ya que cuando a este se le aplica una fuerza y pierde su reposo se transforma en línea.

De esta forma podemos decir que una línea es la representación gráfica de la trayectoria de un punto. Esto se puede ejemplificar con las marcas que dejan los barcos en el mar o los aviones en el cielo.

También podemos decir que la línea es el primero de los elementos gráficos que tiene dirección ya que al dejar de estar estático el punto que la genera se mueve en una dirección esa es la dirección de la línea.

LA LÍNEA Y SUS CUALIDADES VISUALES:

Al igual que el punto la línea tiene características que hacen diferente una línea de otra, a estas características se les llama cualidades visuales, y son su forma, tamaño y color.

La forma de la línea

La mayoría de los autores se refieren a la forma de la línea como *los cambios de dirección* que tenga el punto que la genera o a su apariencia en general y nos hablan simplemente de lo que sería la forma total de la línea, o sea curva, recta, quebrada e irregular o trazada a mano. Kandinsky nos dice que *“si la acción de dos fuerzas es ejercida a un tiempo mismo sobre el punto y sin embargo, una de ellas va superando en presión a otra, constante e invariablemente, surge una línea curva...”*

Por su parte Wucius W. nos habla también de la forma del cuerpo (afilado, nudoso, vacilante o irregular) y la forma de las extremidades que en las líneas “anchas” pueden ser cuadradas redondas puntiagudas o de cualquier forma simple.



Formas totales de la línea

El tamaño de la línea

Sobre esto Wucius Wong.³ Nos dice que la línea tiene largo pero no ancho. Sin embargo posteriormente nos habla de que reconoceremos una línea por su ancho extremadamente estrecho y su largo prominente, nos dice además que nos transmite la sensación de delgadez. De esto podemos deducir que como la línea también es una representación, su delgadez o falta de anchura es relativa y que simplemente consideramos líneas a las formas que son mucho más largas que anchas. Esto se puede ejemplificar de una forma muy sencilla si tomamos un plumón de “punto” extra fino trazaremos una línea mucho más delgada que si tomamos un marcador de punto grueso.

El ancho de una línea va a depender del tamaño del punto que la genere y su largo de la distancia que este punto recorra.



Así por ejemplo un punto pequeño generara una línea delgada mientras que un punto grande generara una línea gruesa. Y si un punto recorre una pequeña distancia la línea será corta y si la distancia es grande la línea será larga.

Respecto al tamaño podemos clasificar a las líneas en pequeñas si caben completas en el campo gráfico, en fragmentadas si suponemos que varios segmentos son parte de una sola línea y en grandes si tocan los extremos del campo dando la sensación de que solo vemos una parte de ellas.

El color de la línea.

Al igual que el punto las líneas pueden ser de cualquier color y el color va a ser parte fundamental de nuestras composiciones. De hecho podemos modificar el color de una línea haciéndola matizada o alternada.

Como recordaremos Kandinsky menciona más características entre las que destaca la tensión, que no es otra cosa que el movimiento y la temperatura donde clasifica a las líneas en frías (horizontales) cálidas (verticales) y templadas Diagonales



Líneas alternadas

MODALIDADES DE LÍNEA

En el caso de las líneas al dibujar también podemos tomar en cuenta otros aspectos como son el trazo, la posición y la trayectoria.



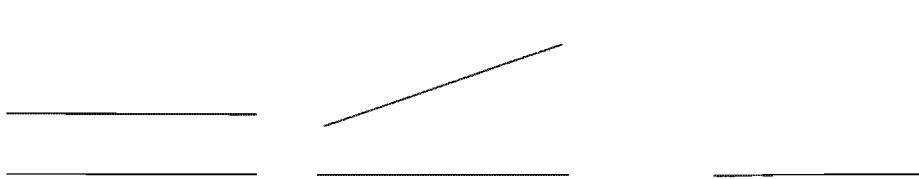
Las líneas según su trazo pueden ser continuas, discontinuas, uniformes, de

grosor variable o también llamadas enfatizadas.



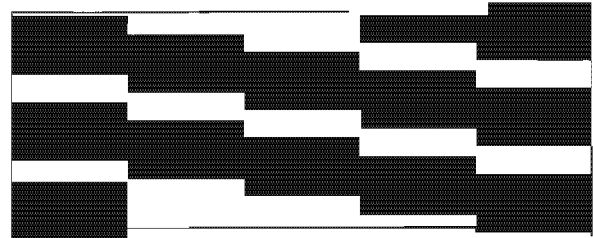
³ Wucius Wong. *Principios del diseño bi y tridimensional*. Barcelona edit.G.G. 1998.

Según su posición las líneas pueden ser paralelas, oblicuas convergentes, divergentes, perpendiculares etc.

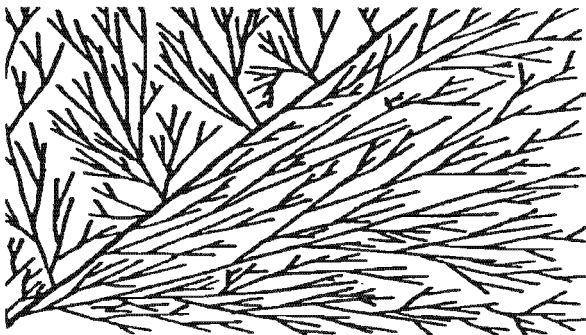


Según su trayectoria las líneas pueden ser rectas, quebradas, curvas, etc. Pero también podemos modificar su trayectoria y hacerla desfasada o bifurcada.

Cuando la línea va cambiando su trayectoria sin dejar de ser recta sino que parece que sube o baja de forma que se escalona se le llama desfasada.



Se le llama bifurcada cuando se divide para tomar distintas direcciones. Un claro ejemplo de líneas bifurcadas es cuando dibujamos las ramas de un árbol.

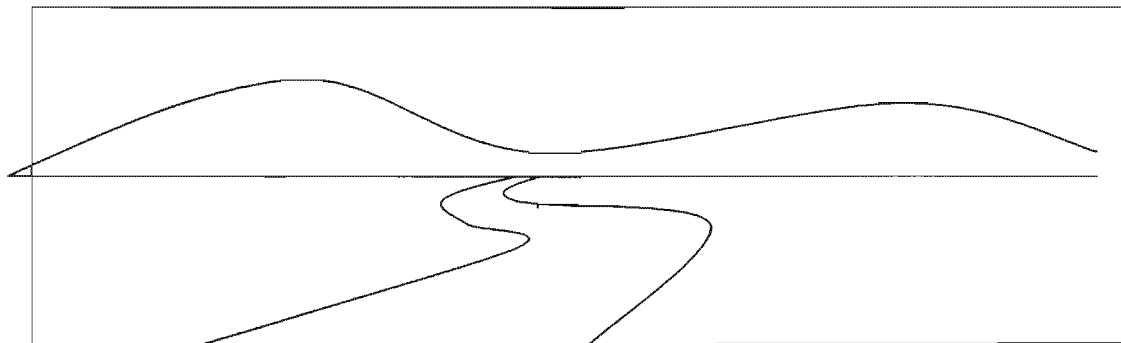


Aquí tenemos un ejemplo de líneas bifurcadas

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

Con las líneas podemos organizar el espacio creando planos de percepción, dividiéndolo, estructurándolo etc.

Una línea larga puede dividir el campo gráfico en espacios menores o estructurarlo al conectarse con otras líneas en un sistema cerrado, con un fin práctico o estético.

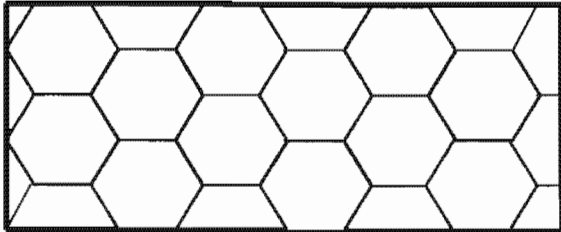


Creación de planos de percepción con líneas

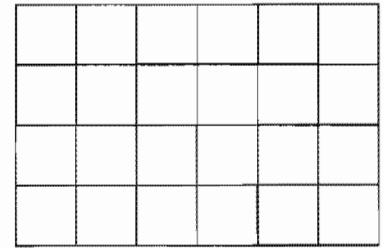
Una estructura de líneas es como una armazón donde las líneas se apoyan entre sí para equilibrarse visualmente. O también puede ser un esquema de distribución (de agua, gas, etc.).

DIVISIÓN DEL CAMPO GRÁFICO

Las redes son líneas que se cruzan dividiendo el espacio del campo gráfico y pueden ser libres, semirregulares y regulares. Se utilizan



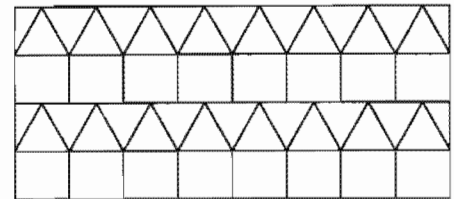
para dividir el espacio del campo gráfico y hacer composiciones, o modularlo con alguna intención.



Las regulares y semirregulares se trazan con estricto rigor geométrico. En las regulares existen tres básicas: La de cuadrados,

la de triángulos equiláteros y la de hexágonos, que se extienden de manera continua

Las semirregulares se realizan combinando dos polígonos como por ejemplo la red de octágonos y cuadrados o la de triángulos y cuadrados.



Ejemplo de red semirregular

COMPOSICIÓN

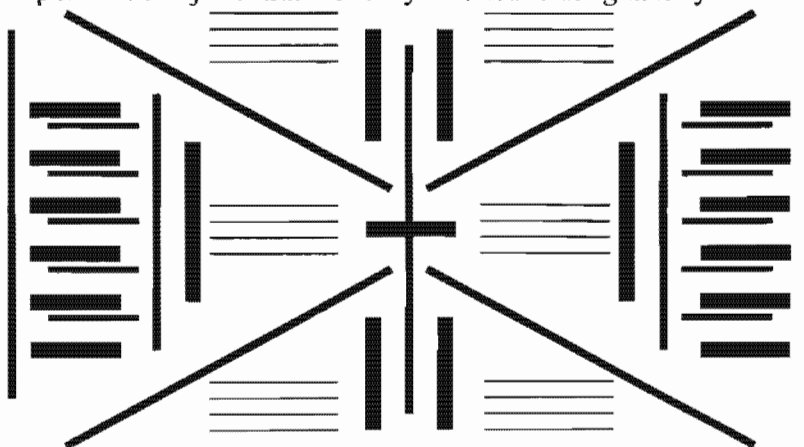
Como ya vimos en el capítulo del punto existen dos tipos de composiciones las formales y las informales y vimos una forma de hacer las formales mediante esquemas, ahora veremos otras dos mediante el ritmo y mediante la simetría.

El ritmo es la repetición o alternancia de un elemento en una composición o sea que podemos repetir una línea varias veces alternándola con otras líneas que a su vez también se repiten.



Ejemplo de composición con ritmo

Para componer mediante simetría podemos comenzar por la simetría de espejo o bilateral a partir de un eje central vertical ya sea real o imaginario y colocando las líneas a uno y otro lado del eje como si se reflejaran en un espejo.



EL PLANO COMO ELEMENTO DE COMPOSICIÓN GRÁFICA

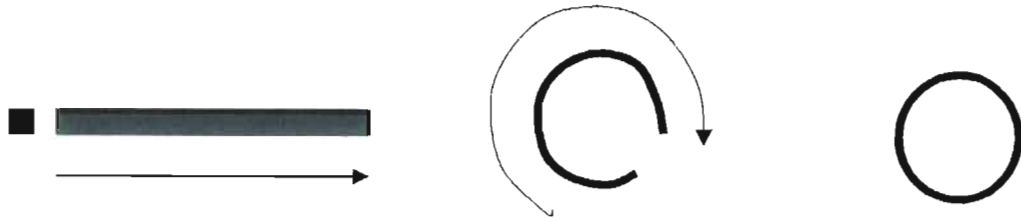
DEFINICIÓN:

Como ya hemos visto en los capítulos anteriores las definiciones que normalmente encontramos en los diccionarios se refieren a un punto de vista geométrico o físico y no gráfico así que partiremos de lo que en dibujo son punto y línea para definir lo que es plano.

El punto es una marca pequeña sobre una superficie y si desplazamos un punto la marca de su trayectoria es una línea. Pues si esa línea regresa a su punto de partida encerrando parte del campo gráfico entonces obtenemos un plano.

Kandinsky nos dice que la línea curva es “*el germen del plano*” textualmente dice “*la curva ascendente regresa tarde o temprano a su punto de partida, de manera que el fin y el comienzo se confunden e instantáneamente desaparecen sin dejar huella alguna. De esta suerte el plano surge...*”

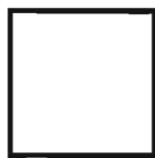
Pero no solo la línea curva puede generar un plano también la línea recta puede generarlo, con la diferencia de que en la línea recta si se notan las uniones o cambios de dirección.



La marca de la trayectoria del punto es la línea

si el punto regresa al mismo lugar forma un plano

También existe otra teoría que dice que si movemos un plano básico generamos otros planos. De esta forma si movemos un cuadro generamos un rectángulo, si movemos un triángulo generamos un trapecio etc.



EL PLANO Y SUS CUALIDADES VISUALES:



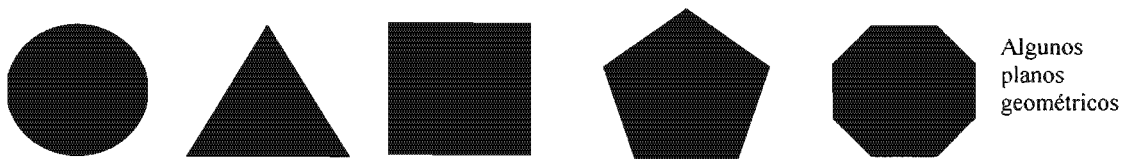
también puede tener otras características como la textura*

De la misma forma que el punto y la línea el plano tiene características que hacen diferente un plano de otro a estas características se les llama cualidades visuales, y son su forma, tamaño y color aunque según algunos autores

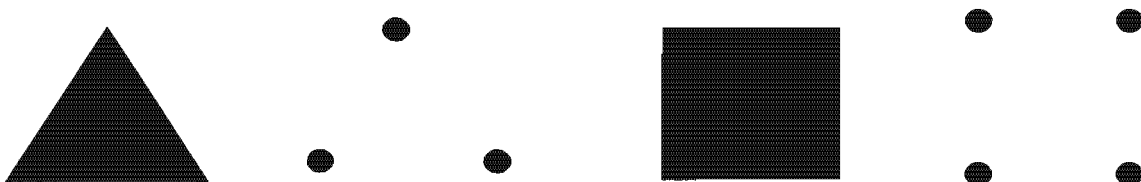
La forma del plano

La forma del plano o formas planas tienen una gran variedad y pueden ser clasificadas de la siguiente manera:

- Geométricas, construidas matemáticamente, que en la primaria conocimos como figuras geométricas.
- Orgánicas rodeadas por curvas libres que sugieren fluidez y desarrollo.
- Rectilíneas rodeadas por líneas rectas sin relación matemática
- Irregulares, rodeadas por líneas rectas y curvas sin relación matemática.
- Manuscritas, también llamadas caligráficas y son las hechas a mano alzada.
- Accidentales son las que se obtienen por efecto del proceso o materiales empleados o de forma accidental



Dentro de los planos geométricos existen tres planos básicos que son el círculo el cuadrado y el triángulo equilátero. Estos planos tienen una característica que se llama *pregnancia* y consiste en que son muy fáciles de reconocer.



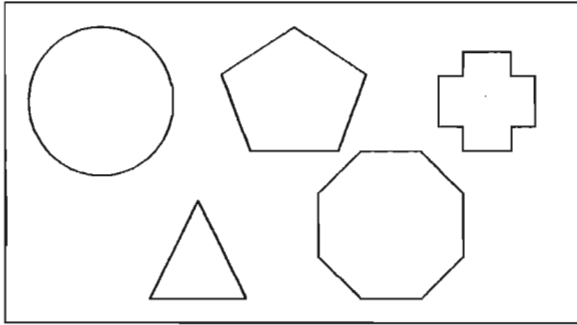
Planos geométricos básicos y la *pregnancia*

Por ejemplo si vemos tres puntos acomodados de cierta forma de inmediato identificamos que representan un triángulo y lo mismo pasa con el cuadrado.

El tamaño del plano

Sin lugar a dudas el plano tiene dos dimensiones largo y ancho, estas dos dimensiones tienen la misma importancia. Un plano no puede ser mucho más largo que ancho porque sería confundido con una línea. Tampoco debe ser muy pequeño por que sería confundido con un punto. El tamaño del plano estará siempre en relación del campo gráfico donde se encuentra es decir si el campo gráfico es muy grande el plano podrá ser grande y si es pequeño el plano deberá ser pequeño. El plano también puede ser medido en su perímetro (la línea que forma su contorno o límite) y en su área (la parte del campo gráfico encerrada dentro del perímetro).

El color del plano



. Al igual que el punto y la línea el plano pueden ser de cualquier color y el este va a ser parte fundamental de nuestras composiciones con planos, ya que como este se extiende tomando parte del *campo grafico* es importante diferenciar uno de otro y se puede hacer mediante el uso correcto del color.

Por ejemplo figuras blancas únicamente delineadas con un contorno negro, colocadas sobre un fondo blanco se pierden o por lo menos no destacan de la misma forma que figuras rojas se

perderían sobre fondo rojo.

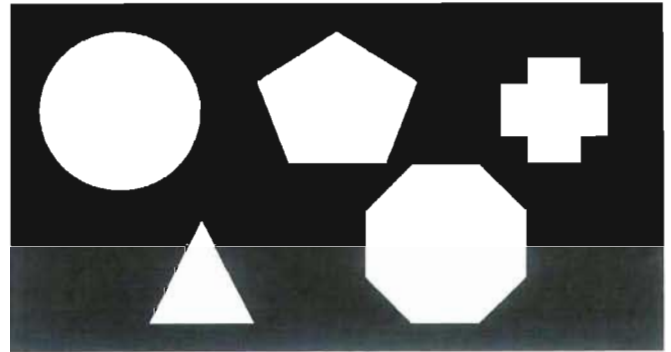
Utilización del color para diferenciar el plano del campo grafico

Muchas veces en el trabajo de los alumnos la utilización de figuras solo delineadas sobre un fondo blanco da la sensación de que el trabajo no ha sido terminado.

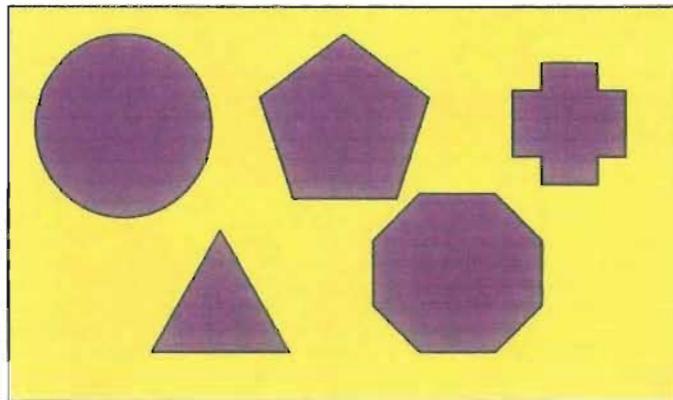
LA RELACIÓN FONDO FIGURA

Se llama relación fondo figura o figura fondo a la ley de psicología de la forma que establece la tendencia a subdividir la totalidad de un campo de percepción en zonas más articuladas llamadas figuras y otras más fluidas llamadas fondo

Comúnmente se le llama figura al elemento grafico colocado sobre un fondo, (o espacio vacío) y en el que se centra la atención del espectador.



Se le llama fondo al espacio o zona del campo grafico que recibe menor atención.



CONTRASTE

Cuando hablamos de teoría del color mencionamos los colores complementarios, en las composiciones con planos es común utilizar colores complementarios. Algunos autores como Johannes Itten consideran que los colores complementarios se necesitan uno a otro y que utilizados en las proporciones

requeridas generan un efecto estático y sólido.

Cada par de colores complementarios guarda su propia relación, por ejemplo la composición amarillo violeta tiene además un contraste claro-oscuro muy pronunciado.

Cabe mencionar que los contrastes no son solo por color sino también pueden ser por textura, intervalo, valor, etc.

POSITIVO-NEGATIVO



Por regla general consideramos a la forma como ocupante de un espacio vacío pero también puede ser vista como un espacio vacío rodeado por un espacio ocupado. Cuando la vemos como un espacio ocupado rodeada de espacio vacío la consideramos forma positiva y viceversa.

De esta forma cuando dibujamos sobre una hoja blanca con un color negro se le considera forma positiva al dibujo en negro, mientras que cuando dibujamos con giz blanco sobre un pizarrón la figura en blanco será positiva.

Es importante aprender a dibujar los espacios negativos por que nos ayudan a ver la verdadera relación que existe entre las dimensiones de un objeto y los espacios vacíos. Betty Edwards dice que este tipo de dibujo mejora nuestra percepción por que no tenemos memorizado ningún símbolo para representarlos y esto nos permite verlos con claridad y representarlos correctamente.

Siluetas de un carnero por medio del dibujo de los espacios negativos.

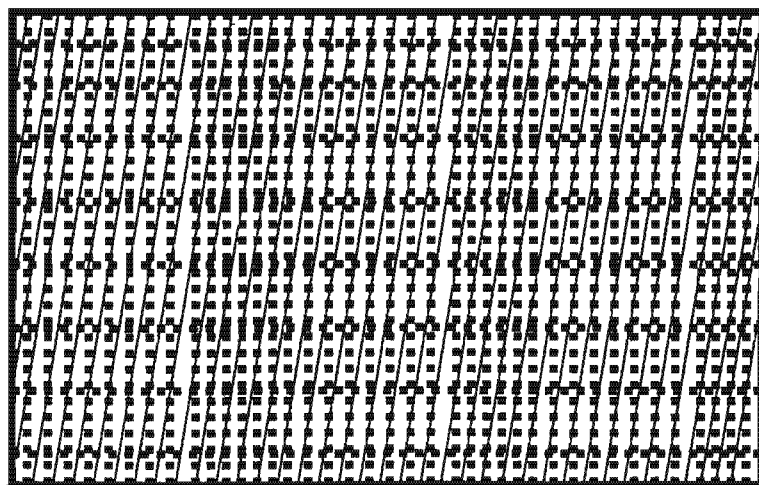
LA TEXTURA DEL PLANO

Conocemos por textura a la sensación que nos produce a la vista o al tacto una superficie puede ser lisa, rugosa, suave, dura, etc. Un plano puede estar cubierto de puntos o líneas que se convierten en su textura.

Es el ultimo elemento que percibimos

Dentro de la comunicación visual la textura se puede expresar como la sensibilización a la vista o al tacto de una superficie.

En la naturaleza existe una gran variedad de texturas. La textura de una corteza de árbol, o la de la piel, o la de una piedra etc., etc., Pero ¿qué pasa cuando fotografiamos o dibujamos esas texturas? A nuestra vista se le sigue produciendo la sensación de la textura pero ya no podemos sentirla a través del tacto.

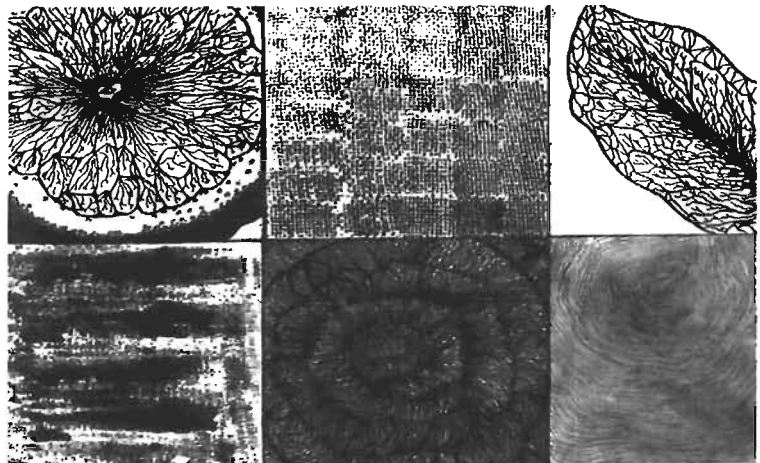


Por esta razón la textura puede ser clasificada en dos tipos:

Textura táctil: es aquella que tiene tres dimensiones y puede ser percibida por la vista y por el tacto

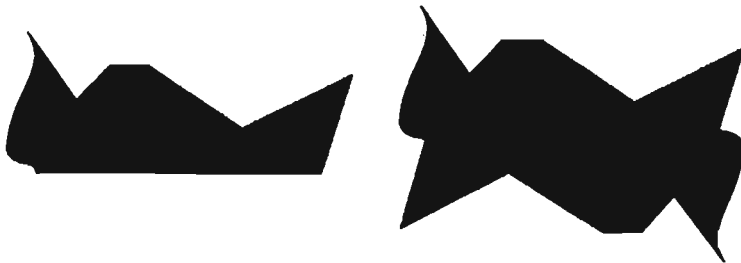
Textura visual: esta clase de textura es bidimensional y solo puede ser percibida mediante la vista. Este tipo de textura generalmente interpreta o representa a la textura táctil

A su vez estos dos tipos de textura se pueden subdividir en tres tipos más que son la decorativa, la espontánea y la mecánica. La textura decorativa es creada intencionalmente y mantiene cierto grado de uniformidad. La espontánea es parte del proceso creativo y la mecánica es la que se obtiene por medios mecánicos como una computadora o mediante un proceso fotográfico.



LA SIMETRÍA

La simetría es la concordancia entre las partes de algo. Un plano puede o no ser simétrico y también una composición puede o no ser simétrica. Existen varios tipos de simetría a continuación los mencionamos

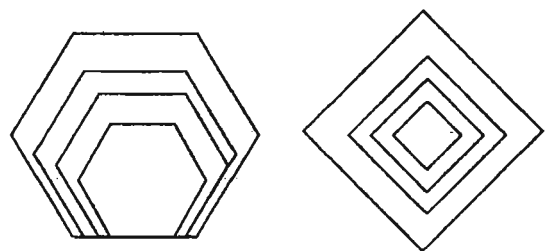


Simetría de abatimiento

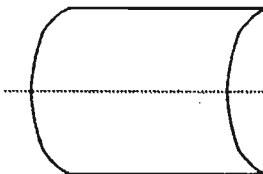
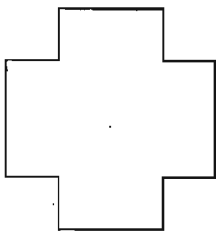
aquí las piezas son idénticas con un giro de 180° divididas con un eje imaginario. Dando un giro de 180° a otro plano como este se obtiene un plano con simetría de abatimiento

Simetría de ampliación

o dilatación: en este caso las piezas son semejantes ya que aumentan gradualmente de tamaño.



Simetría de ampliación o dilatación



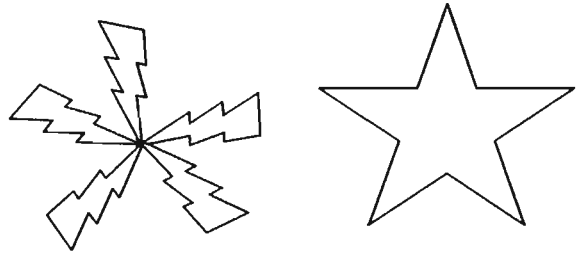
Ejemplos de planos con simetría de espejo

La simetría de espejo o bilateral también conocida como simetría de reflexión o longitudinal es la más común en ella se muestran formas iguales pero en versión derecha e izquierda ambas a la misma distancia una de otra como si una fuera el reflejo de la otra.



Simetría de rotación

O de cambio de dirección: también conocida como simetría radial nos muestra figuras idénticas como si fueran una sola pieza que giro alrededor de un eje como las aspas de una hélice



Simetría de translación

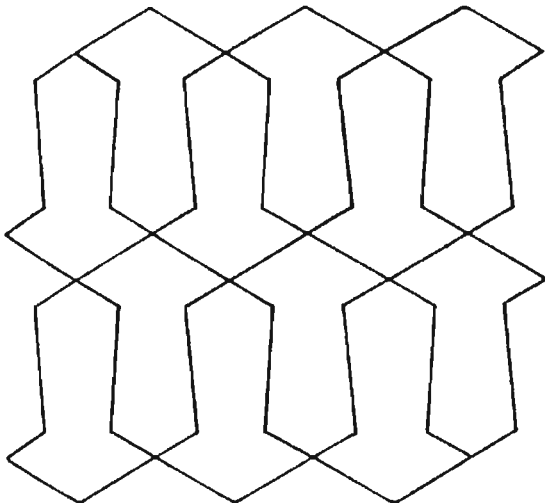


En este caso las piezas se presentan a distancias constantes una detrás de la otra. Y sin variar su posición.

Un buen ejemplo de simetría de translación son las grecas donde el mismo motivo se repite a distancias constantes

MÓDULOS

Cuando nosotros dividimos el espacio del campo gráfico en planos idénticos o similares entre si los llamamos módulos o formas unitarias otra forma como podemos entenderlo es decir que cuando un diseño ha sido compuesto por una cantidad de formas idénticas o similares se llaman módulos.



La presencia de módulos da la apariencia de unidad a un diseño. Lo mejor es utilizar módulos sencillos.

La forma más simple de realizar una composición es mediante la repetición de módulos.

ELEMENTOS DE RELACIÓN

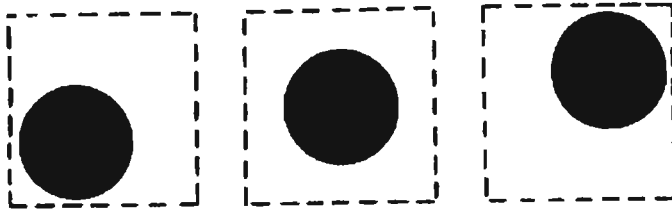
Hasta ahora hemos visto diferentes técnicas de composición pero no hemos mencionado algunos puntos importantes que nos ayudan a distribuir los elementos y se llaman elementos de relación y sonde gran importancia por que como dice W. Wong “*gobiernan la ubicación e interrelación de las formas en un diseño*” y son :

Dirección

Esta depende del punto de vista del observador con el campo grafico que la contiene y con las demás figuras con que se relacionan

Posición

De igual forma que la anterior la posición o ubicación depende de la configuración del plano, del punto de vista, del campo grafico y de los demás elementos así por ejemplo podemos decir que una forma o plano tiene una posición en la esquina superior derecha o en la esquina inferior izquierda según lo vea el espectador o que esta arriba o debajo de otra.

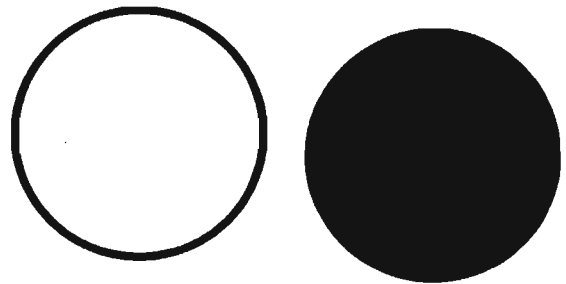


Espacio

Las formas o planos por muy pequeñas que sean siempre ocupan un espacio así que el espacio en una composición puede ser ocupado o vacío (lo que ya vimos en el tema del espacio positivo y negativo).

Gravedad

La sensación de gravedad o peso psíquico se le atribuye a las formas tal como a nosotros nos influye la fuerza de gravedad es decir les atribuimos a las formas un peso que en realidad no tiene por ejemplo a una forma grande le atribuimos mas peso que a una forma pequeña y a una forma clara le atribuimos menos pesos que a una oscura.



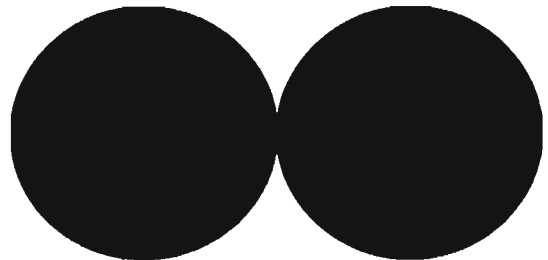
A una forma oscura le atribuimos mayor peso que a una clara

ELEMENTOS DE INTERRELACIÓN

A veces las formas no solo se encuentran en la misma composición sino que tienen algún contacto entre ellas a lo que se llama interrelación .existen varias formas de interrelación entre las que destacan :

Toque

Cuando se tocan no hay espacio de por medio pero ninguna tapa parcial ni totalmente a la otra un ejemplo de esto serian dos círculos tangentes.

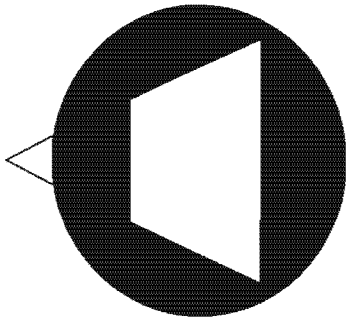


Toque



Superposición

Esto sucede cuando las formas se acercan aun más y una comienza a tapar parcialmente a la otra y también puede llamarse traslapo o interposición.

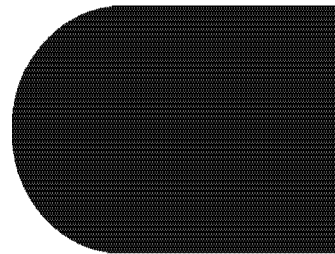
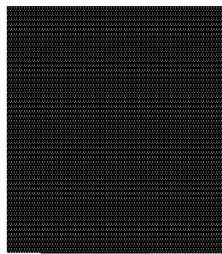
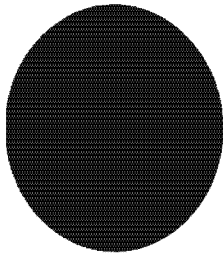


Penetración

Cuando las formas están tan próximas que una o ambas formas parecen entrar en la otra

Unión

Esto es cuando ambas formas están tan juntas que se convierten en una sola

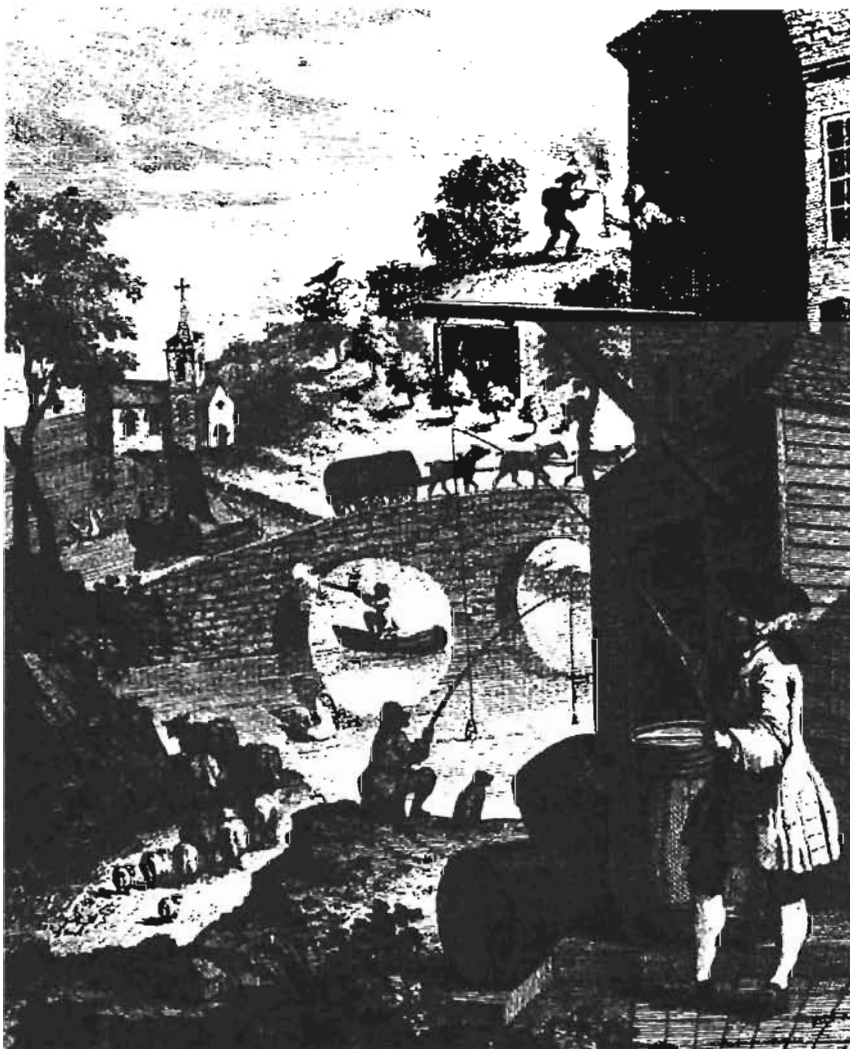


LA REPRESENTACIÓN GRAFICA DEL ESPACIO Y EL VOLUMEN

DEFINICIÓN:

El volumen es el espacio que ocupa un cuerpo, por espacio entendemos no solo al lugar que ocupa el cuerpo sino también a la distancia que existe entre un cuerpo y otro. Es decir el espacio es donde nos movemos, es la tridimensionalidad,

De esto podemos deducir que la representación gráfica del espacio y el volumen consiste en



dibujar las cosas como si tuvieran espacio y volumen, es decir dibujar los objetos o lugares tal como los vemos. A esto algunos autores le llaman volumen virtual ya que mediante el dibujo se representan tres dimensiones donde solo existen dos.

Según Rosa Puente en su libro "dibujo y comunicación grafica" nos dice que el espacio tridimensional se puede interpretar de dos formas: como interno y como externo, el espacio interno es el que aparenta entrar dentro de un objeto como el hueco de una vasija y el externo el que rodea los objetos. El volumen por su parte sería las dimensiones del objeto en sí.

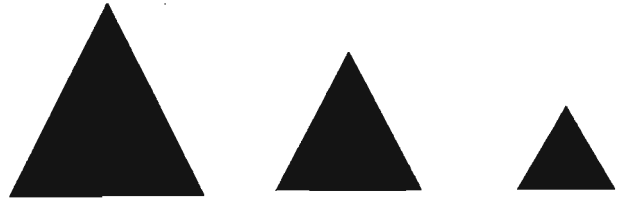
En esta obra de William Hogarth podemos apreciar la sensación de espacio y volumen utilizando para ello el tamaño y la ubicación

Elementos para la representación del espacio y el volumen

Existen varios elementos que se utilizan para representar el espacio y el volumen y son: diferencias de tamaño, superposición, oblicuidad densidad y color.

Diferencias de tamaño

Las diferencias de tamaño entre los signos gráficos aparecen como distancias ya que interpretamos lejanas las figuras pequeñas y cercanas a las grandes.

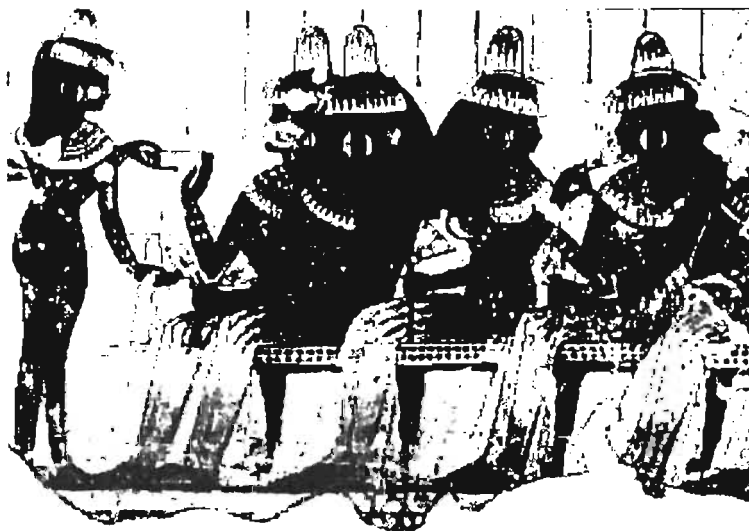
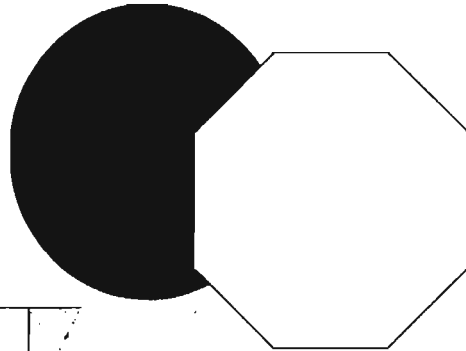


La ubicación

La ubicación dentro del campo gráfico es de gran importancia para la percepción del espacio y volumen virtuales. Consideramos más próximos los objetos que se sitúan cercanos a los bordes del campo gráfico y más lejanos los que se sitúan en el centro este efecto es más notorio en los bordes superior e inferior.

La superposición o traslapo

La superposición o sobre posición indica que un elemento tapa parcialmente a otro y que por lo tanto uno está delante del otro y que por lo tanto hay un espacio entre ellos

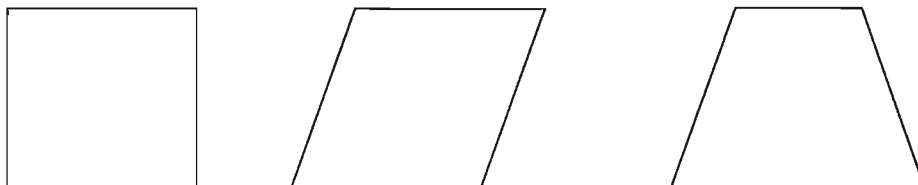


Los egipcios ya utilizaban este método

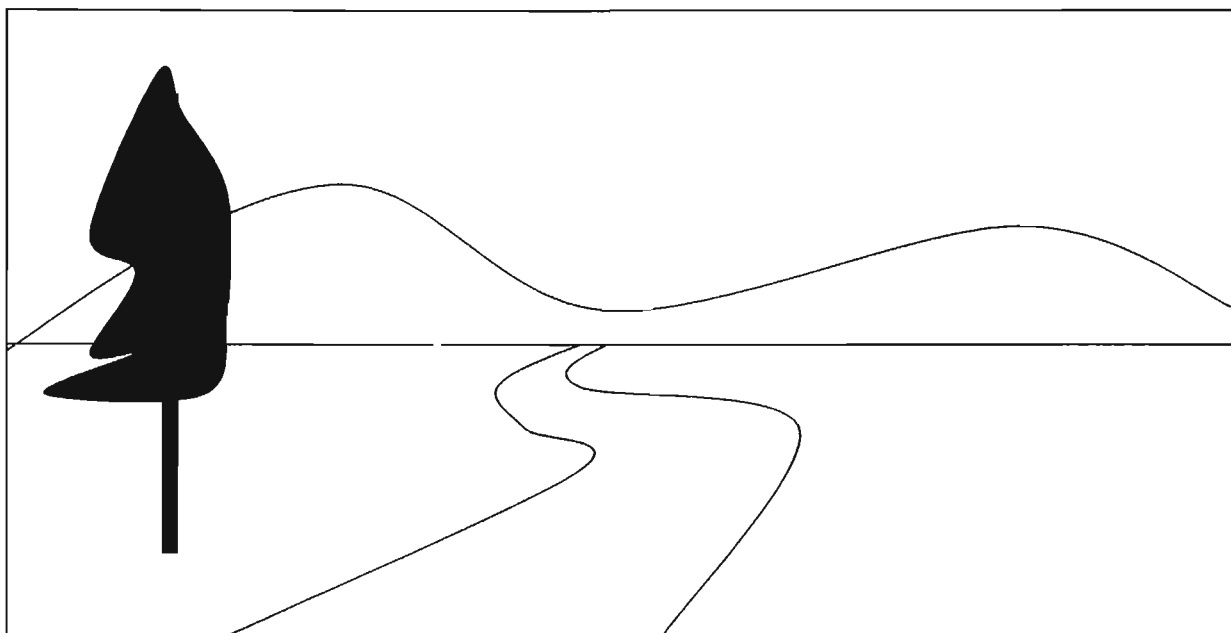
La oblicuidad

En el capítulo referente a la línea vimos que según su posición las líneas pueden ser paralelas, oblicuas convergentes, divergentes, perpendiculares etc. Una línea oblicua: es la l que se encuentra inclinada que no es horizontal ni vertical, que esta desviada de la horizontal.

Generalmente a las líneas verticales las consideraremos alturas y las horizontales anchuras finalmente las oblicuas serán la profundidad.



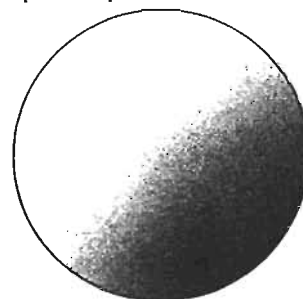
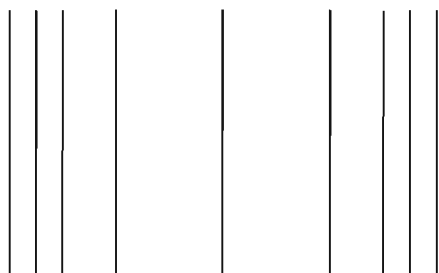
Ejemplo de cómo un trapecio puede parecer un cuadrado en profundidad



Ejemplo de cómo dos líneas curvas oblicuas pueden dar la sensación de un camino que se aleja

La densidad

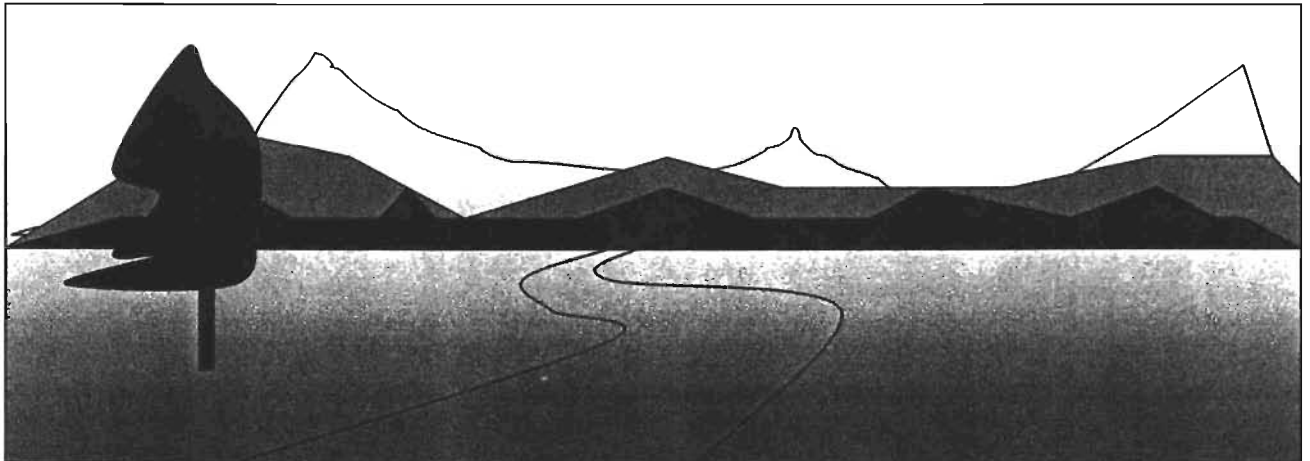
Se llama densidad al efecto que se realiza al distribuir elementos gráficos pequeños es muy similar a lo que vimos en punto cuando hablamos de diseminar y concentrar. Es decir nos quedaran superficies saturadas de elementos y otras casi vacías que darán la sensación de partes que se aproximan o que retroceden.



El color o tono y el volumen

El color se puede ocupar para dar la sensación de objetos próximos o lejanos por ejemplo los colores cálidos siempre van a dar la sensación de estar más próximos que los colores fríos.

Donis A Dondis en su libro la sintaxis de la imagen nos dice “vivimos en un mundo dimensional y el tono es uno de los mejores instrumentos de que dispone el visualizador para indicar y expresar esa dimensión.” De sus palabras podemos deducir que también usando diferentes grados de claridad u oscuridad (claroscuro) Podemos crear la sensación de espacio y volumen. Los tonos oscuros o de valor más alto darán la sensación de estar más cerca mientras los tenues o de menor valor darán la sensación de estar más alejados.



Los colores oscuros o de valor más alto darán la sensación de estar más cerca mientras los colores tenues o de menor valor darán la sensación de estar más alejados.

Todos estos elementos actúan mejor si son utilizados en combinación y en conjunto se les llama perspectiva aérea o perspectiva psicológica.

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DE LA TERCERA DIMENSIÓN

Existen diferentes sistemas que nos ayudan a representar la tridimensionalidad en dos dimensiones. Como las proyecciones o la perspectiva.

Los efectos de distancias o perspectivas producidos en las imágenes planas se deben a mecanismos psíquicos de la vista o como ya vimos son producto de algunos recursos plásticos

Estos sistemas parten de del supuesto de que todos los cuerpos son un grupo de puntos y que la geometría descriptiva nos proporciona los elementos para representar un punto en el espacio sobre una hoja de papel.

A estos sistemas se les conoce como sistemas de proyección y existen dos básicos Que son:

- **La proyección cónica:** donde las líneas proyectantes parten de un punto relativamente cercano al objeto y por lo tanto son oblicuas entre si y su aplicación primordial es la perspectiva. En la perspectiva existen varios métodos entre los que destacan la perspectiva paralela o frontal y la oblicua

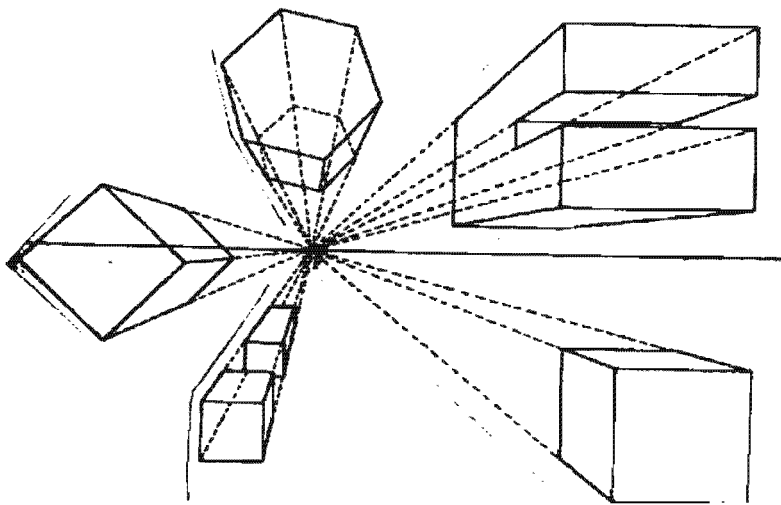
- **La proyección cilíndrica:** es donde las líneas proyectantes parten de un punto de divergencia situado en el infinito y por lo tanto estas se consideran paralelas entre si. La proyección cilíndrica se divide a su vez en dos:
 - Proyección cilíndrica oblicua: su aplicación primordial es en las proyecciones axonométricas.
 - Proyección cilíndrica ortogonal: su aplicación primordial es la proyección ortogonal diedrica y de vistas múltiples (que se utilizan para representar objetos con exactitud)

La proyección Cónica

Dentro de la proyección cónica existen dos métodos para la perspectiva el científico y el practico el método científico requiere de medidas y cálculos precisos mientras que el practico requiere de un gran sentido de observación. Nosotros veremos a continuación el método practico.

Existen tres tipos de perspectivas: con uno, dos y tres puntos de fuga.

La perspectiva con un punto de fuga



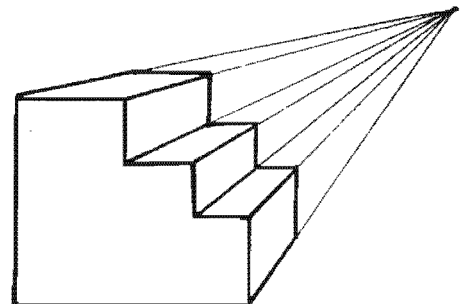
dibujo

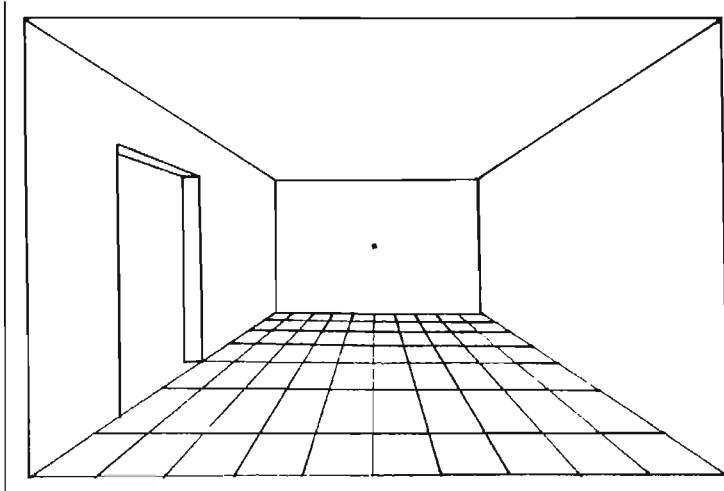
Aquí podemos ver dos ejemplos de dibujos realizados con perspectiva lateral y central.

También conocida como perspectiva paralela, ya que la mayoría de sus trazos son paralelos entre si. √ también es llamada frontal ya que una de las caras del objeto queda de frente al espectador

Existen dos formas básicas de esta perspectiva y son la central o frontal y la diagonal o lineal

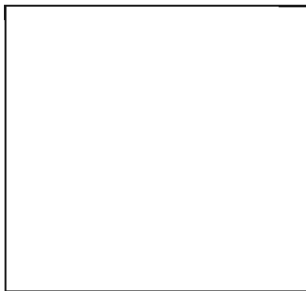
En la perspectiva central el punto de fuga se encuentra al centro del



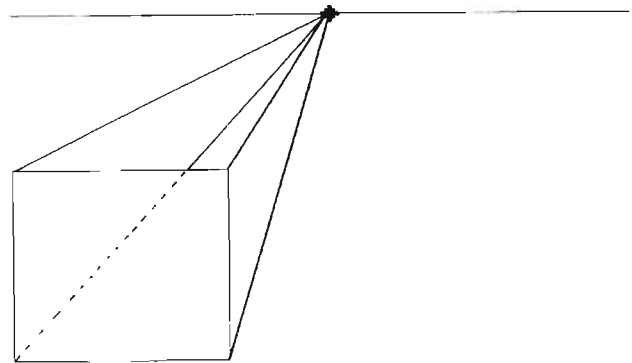


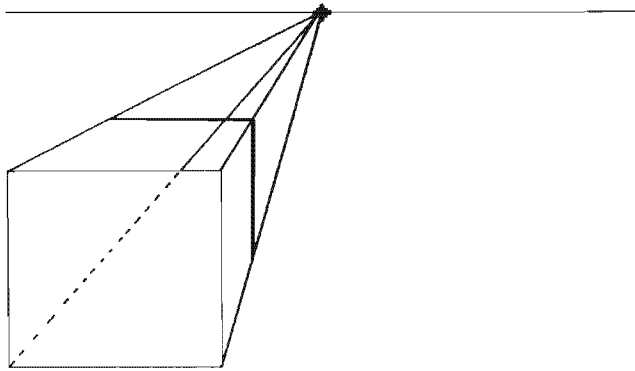
Pasos de la perspectiva paralela

Para realizar cualquiera de las dos se dibuja primero una cara del objeto paralela al plano del dibujo, después se ubica el punto de fuga donde mejor convenga



se trazan líneas auxiliares de los puntos principales de la cara del objeto al punto de fuga.



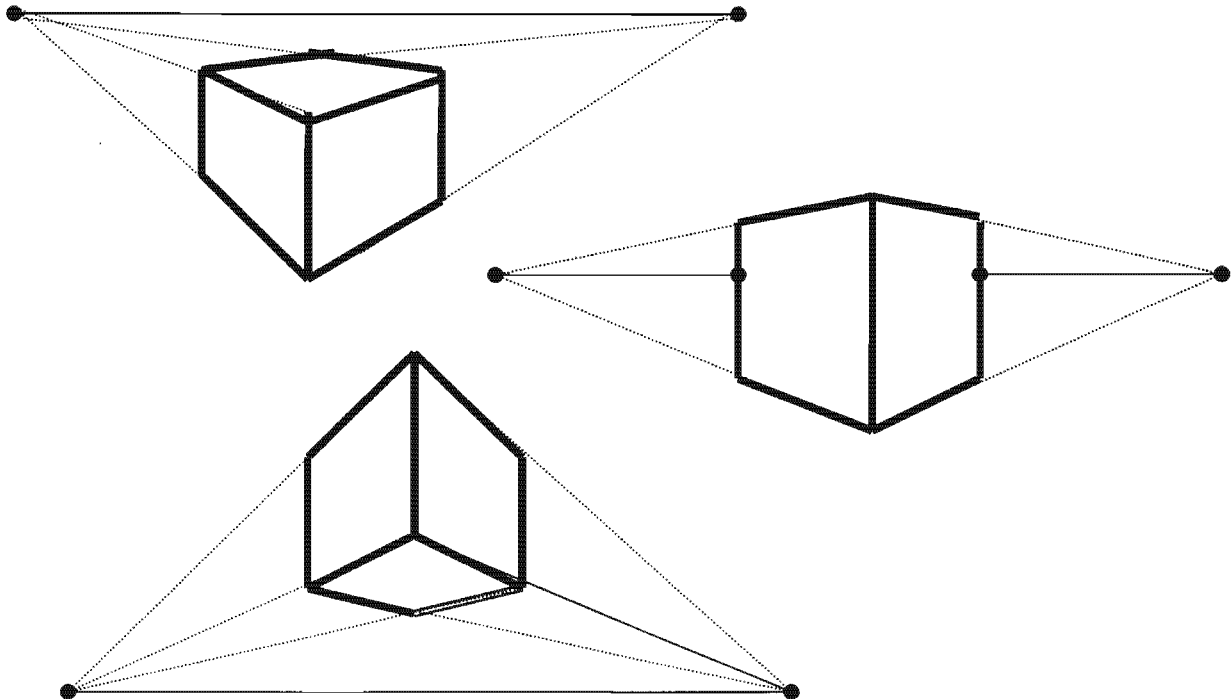


Posteriormente se define la profundidad del objeto y se trazan líneas paralelas a las de la cara del objeto.

La perspectiva con dos puntos de fuga

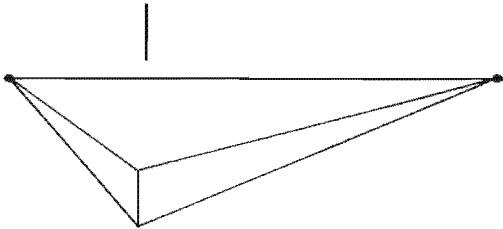
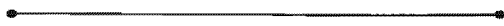
También conocida como perspectiva oblicua ya que la mayoría de sus trazos son oblicuos entre sí

La perspectiva oblicua presenta tres casos, que son :

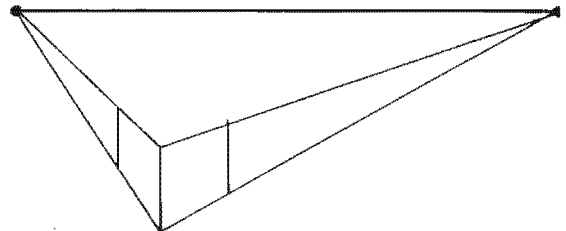


- La altura del objeto queda debajo de la línea de horizonte (LH)
- La altura del objeto cruza la línea de horizonte
- La altura del objeto se localiza por encima de la línea de horizonte (como si volara).

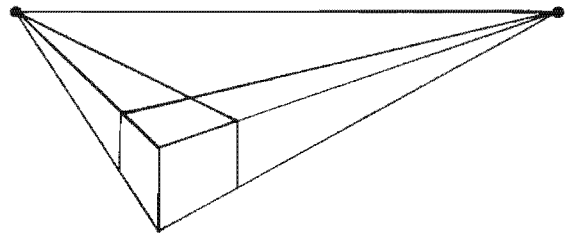
Pasos de la perspectiva diagonal



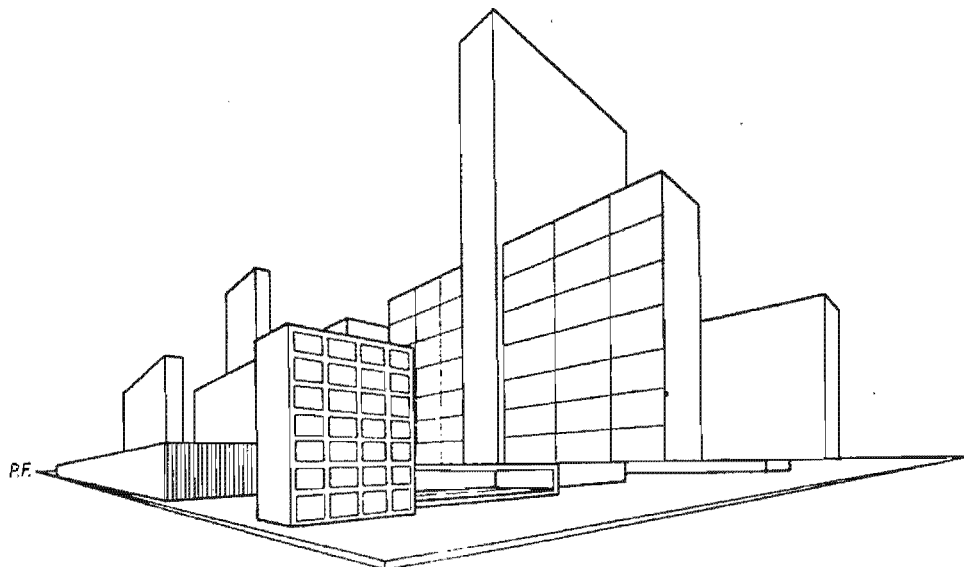
Se traza la línea de horizonte con los dos puntos de fuga a la distancia requerida (preferente mente a los extremos), se traza la altura del objeto y de sus extremos se trazan líneas auxiliares hacia los puntos de fuga.

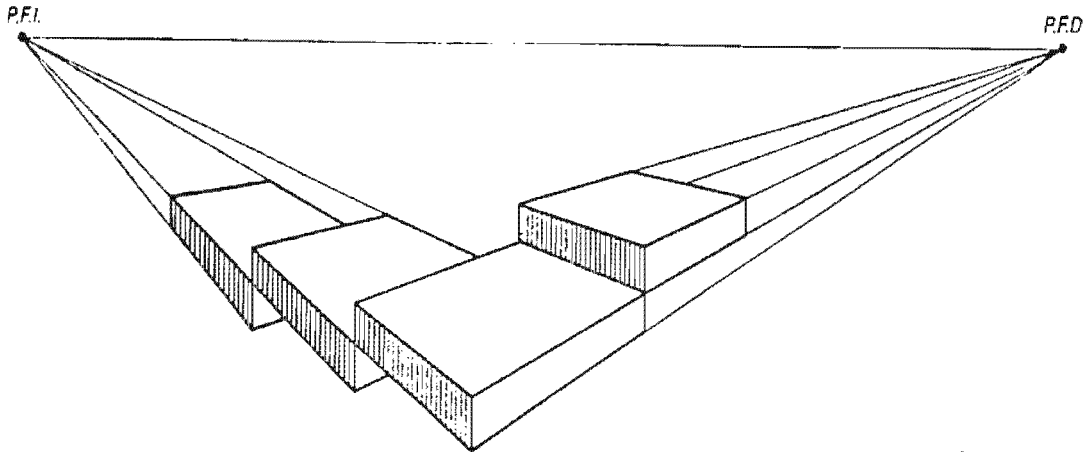


Enseguida se trazan las caras laterales del objeto y por ultimo se traza la cara restante.



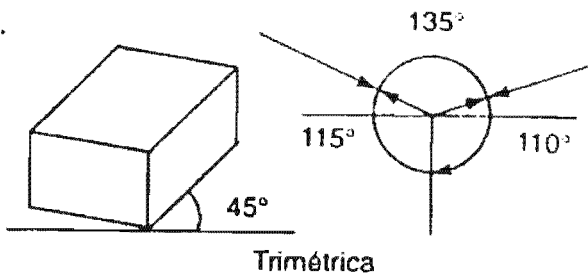
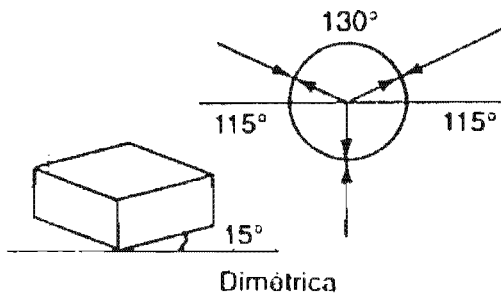
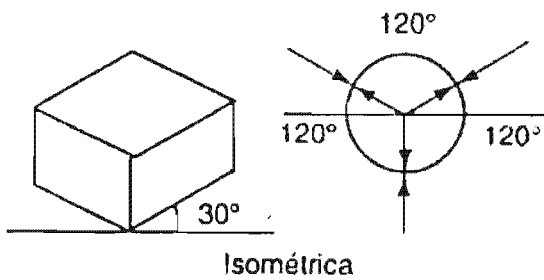
A continuación dos ejemplos de dibujos realizados con perspectiva diagonal





PROYECCIÓN CILÍNDRICA OBLICUA

En este sistema las proyectantes son oblicuas al plano de proyección y como ya dijimos su aplicación primordial es el sistema de proyecciones axonométricas que son la proyección isométrica, con ejes que forman ángulos iguales (120°), dimétrica. Con ejes de dos ángulos iguales y uno diferente. (115° y 130°) Y trimétrica. Que tiene ejes con tres ángulos diferentes (115° , 135° y 110°). De las proyecciones axonométricas la más común es la isométrica.



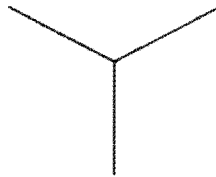
Proyección isométrica

Como su nombre lo indica la proyección isométrica es aquella en la que las medidas y los ángulos son iguales entre si. En este tipo de proyección no se reduce ninguna de las dimensiones del objeto a dibujar, mientras que en la dimétrica y trimétrica si. Las aristas se trazan con una inclinación de 30° .

Los ejes isométricos forman entre si ángulos de 120° , por esta razón se usa la escuadra de 30° para trabajarla.

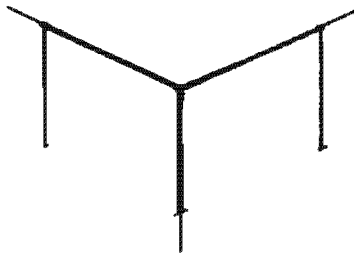
Pasos de la isométrica

Primero se que forman ángulos

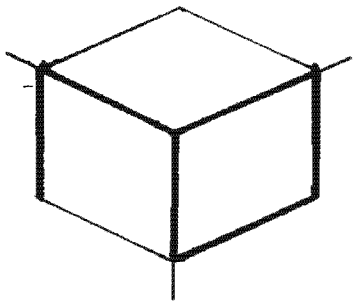


proyección

trazan los ejes isométricos (. Con ejes iguales de 120° cada uno)



Una vez trazados los ejes, se trasladan las dimensiones principales del objeto sobre estos. (la altura sobre el eje vertical y el ancho y largo sobre los ejes diagonales)



Después se trazan líneas paralelas a los ejes y que conforman las dimensiones del objeto dando así, forma a cada una de las caras del objeto

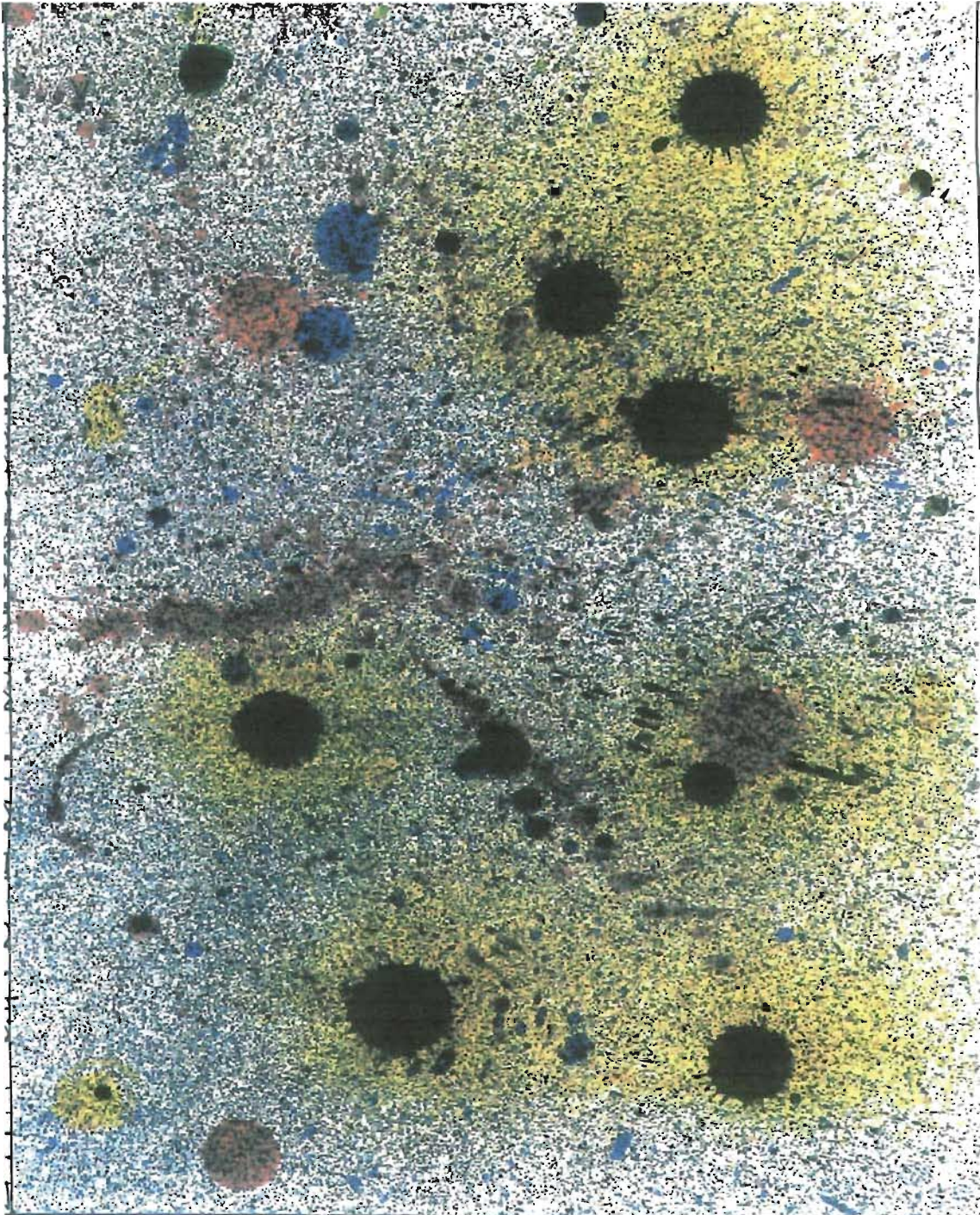
APUNTE AL NATURAL



Cuando se conocen los elementos y sistemas de representación de la tridimensionalidad es más sencillo practicar el dibujo de imitación o dibujo a mano alzada que consiste en observar bien un objeto o conjunto de objetos y tratar de dibujarlos tal como se ven. El dibujo de imitación incluye el llamado apunte al natural. Este requiere una rápida valoración de los planos que queremos dibujar y trazo de las líneas maestras que nos guíen, después fijar los elementos básicos que indican la proximidad o lejanía de los objetos y por último el sombreado real de cada uno de los cuerpos que ayudara a expresar su volumen y dará acabado al trabajo.

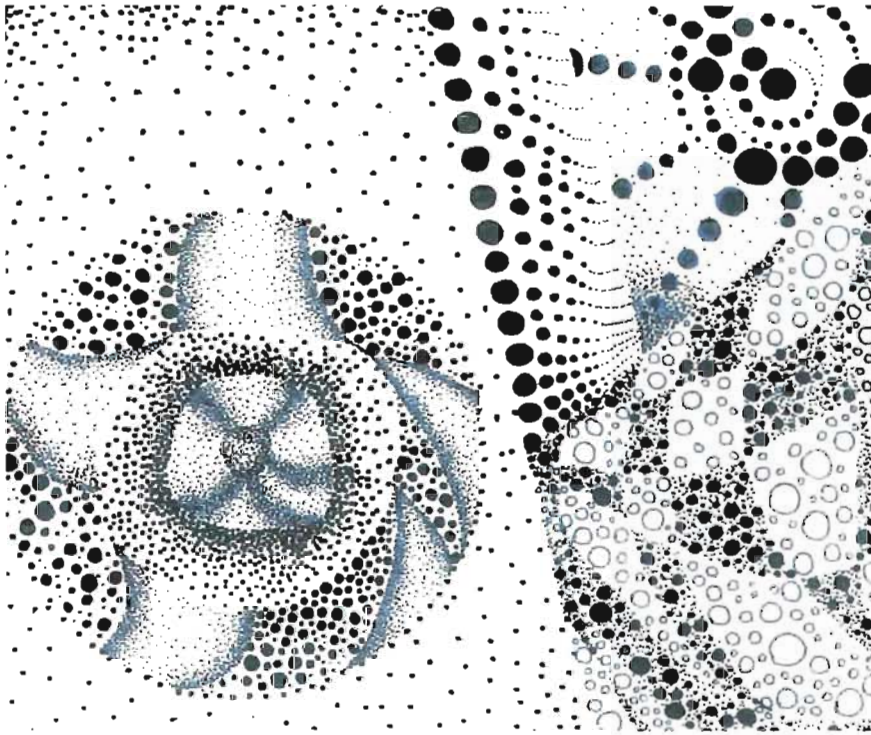
Muestras de algunos trabajos

Aquí tenemos un ejemplo de una lámina realizada con puntos de forma accidental hecha con la técnica de salpicar y gotear tinta o pintura sobre el campo gráfico.



Material: Tintas

Procedimiento técnico: estarcido y salpicado o goteado

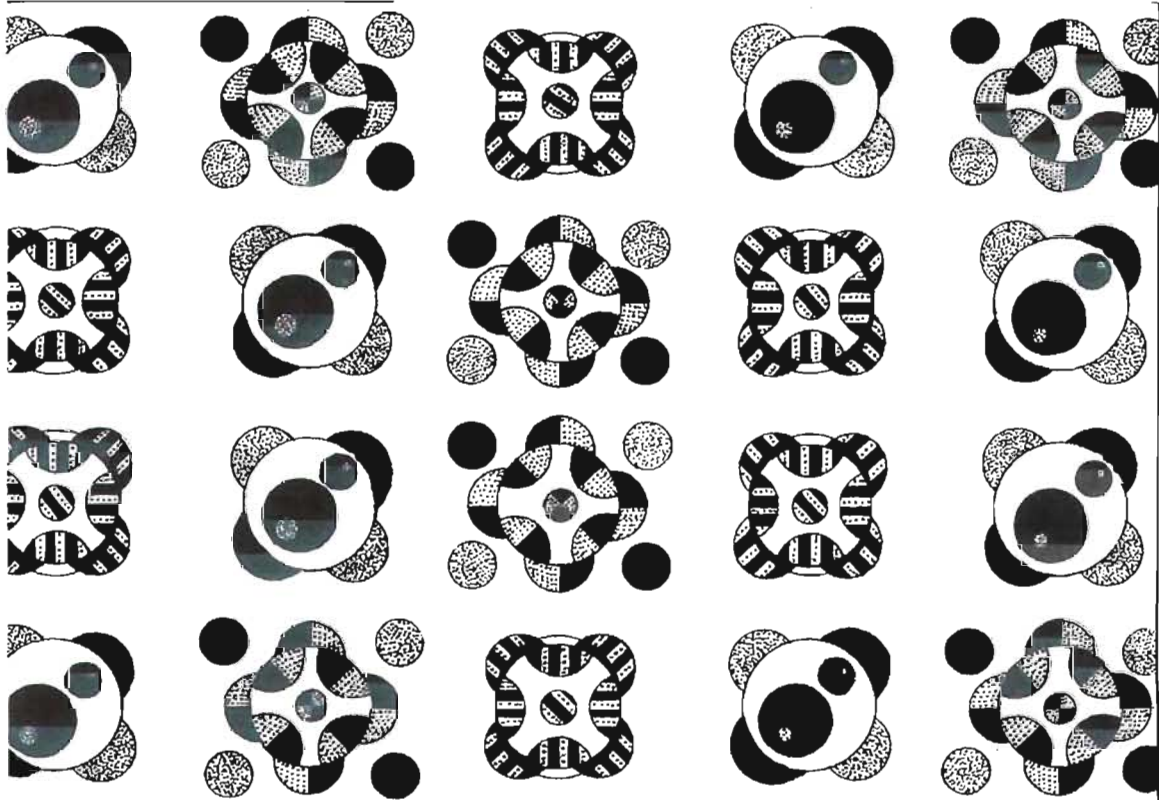


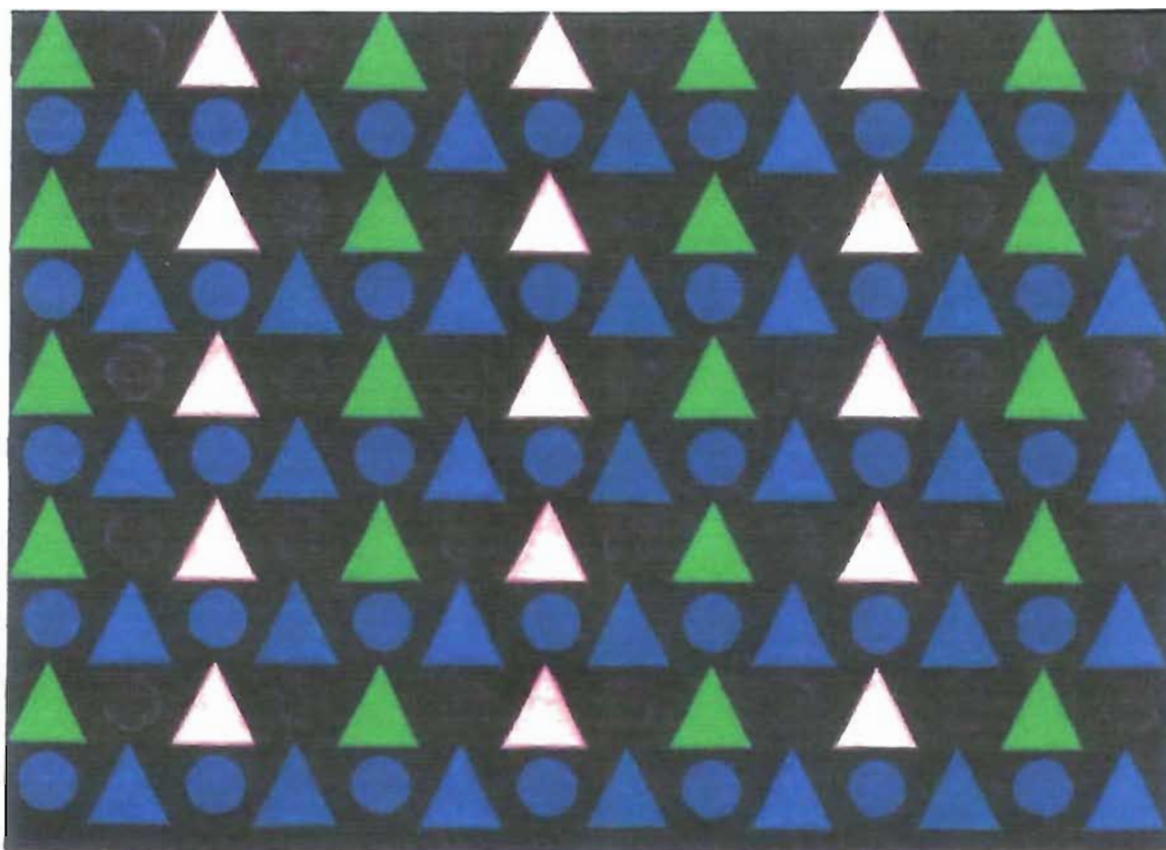
Esta otra es una composición realizada con puntos tanto de forma accidental como intencional. Diseminados y también alineados

Materia: Tintas
Herramienta :Lápiz de fieltro
Procedimiento técnico: Punteado

Abajo tenemos una composición formal acromática nos presenta puntos de forma accidental e intencional

Materia: Tintas
Herramienta :Lápiz de fieltro
Procedimiento técnico:Punteado

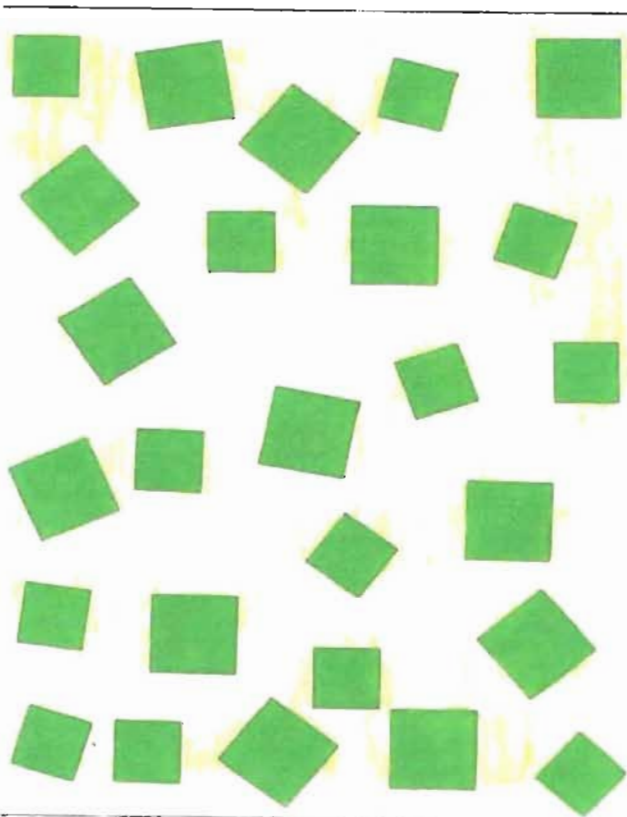




Herramienta : Lápiz de color

Procedimiento técnico: Achurado

Arriba tenemos una composición de estructura rígida con puntos de forma intencional donde predominan los colores fríos



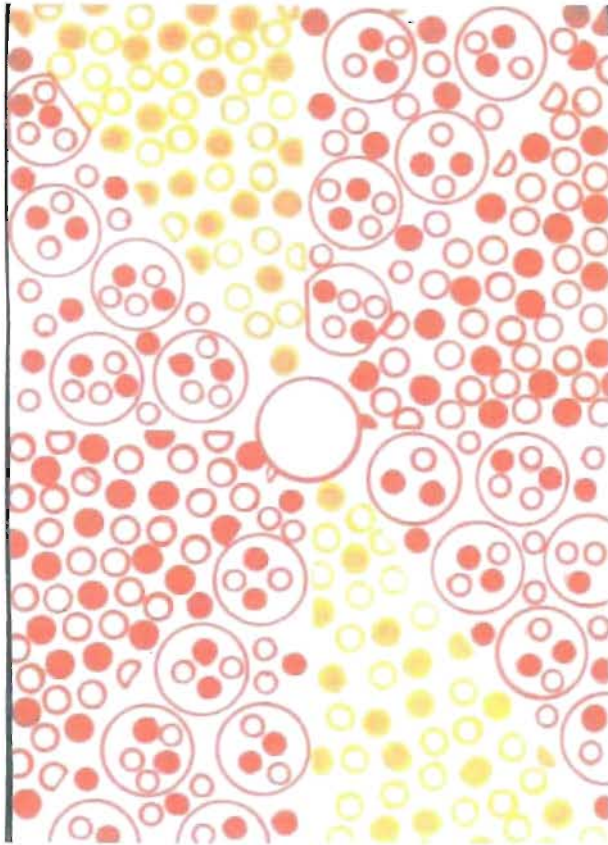
Material: Papel, tinta y grafito

Herramienta : Lápiz de color y lapiz de fieltro

Procedimiento técnico:

Y a la izquierda una composición con puntos de forma intencional.

**ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA**



Ahora vemos una composición formal con puntos de forma intencional y colores cálidos.

Material: Tinta sobre papel

Herramienta : lápiz de color y lapiz de fieltro

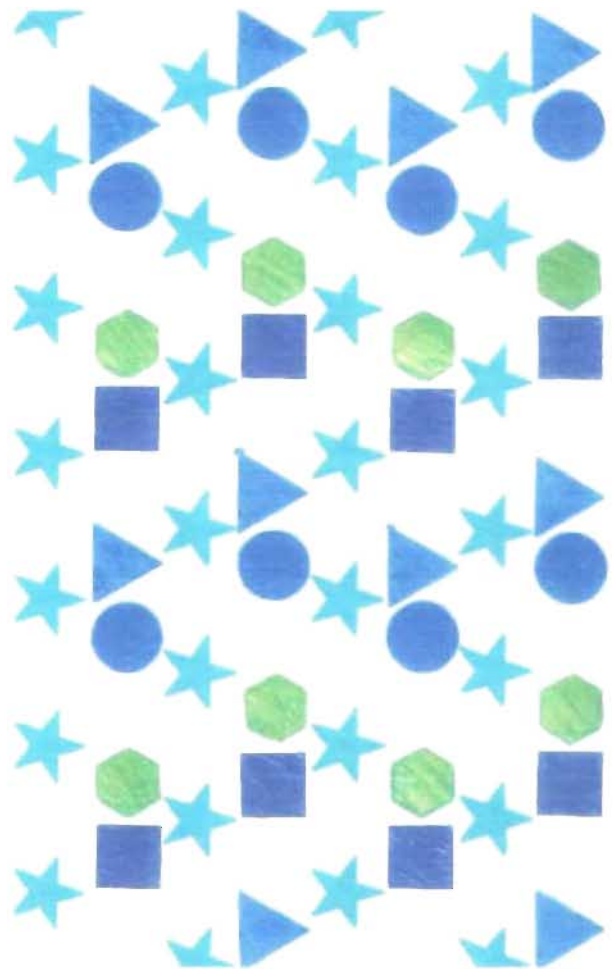
Procedimiento técnico:

Material: Grafito

Herramienta : Lápiz de color

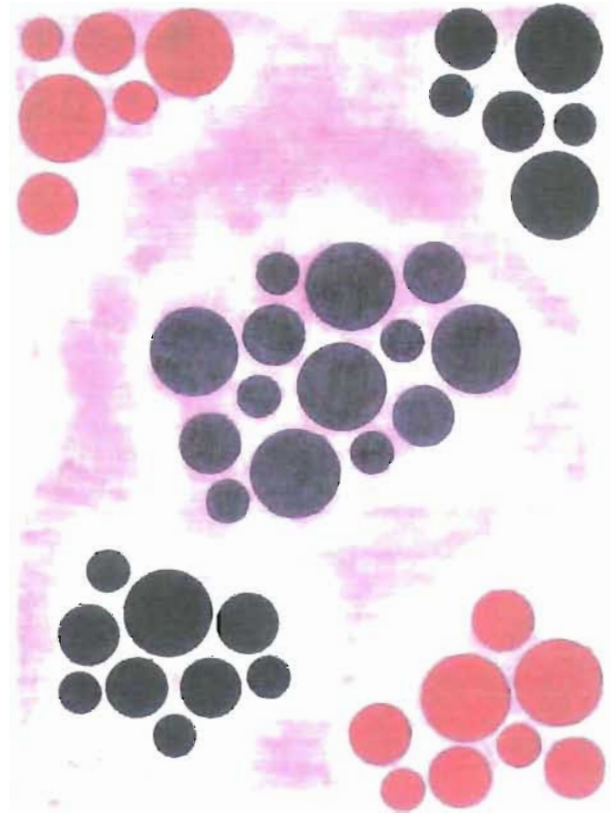
Procedimiento técnico: Esfumado

Aquí tenemos otra composición en colores fríos

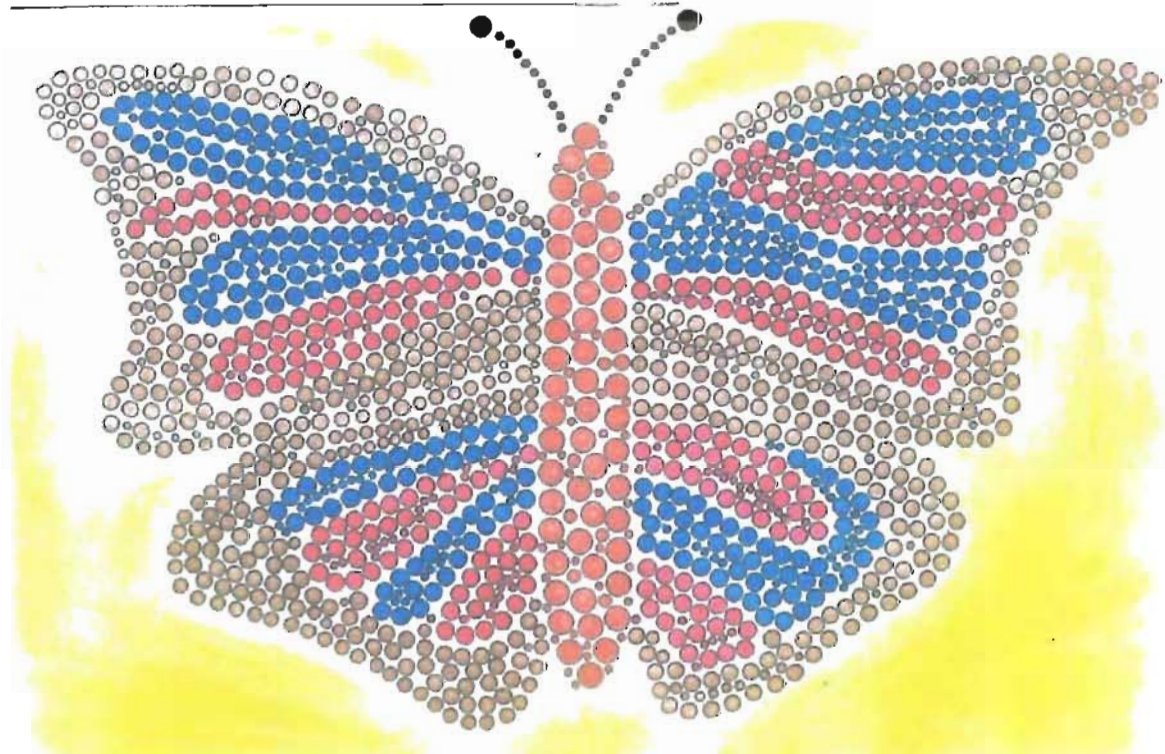


esta lámina presenta varios grupos por analogía (semejantes)

Material: Grafito
Herramienta :Lápiz de color
Procedimiento técnico: Esfumado

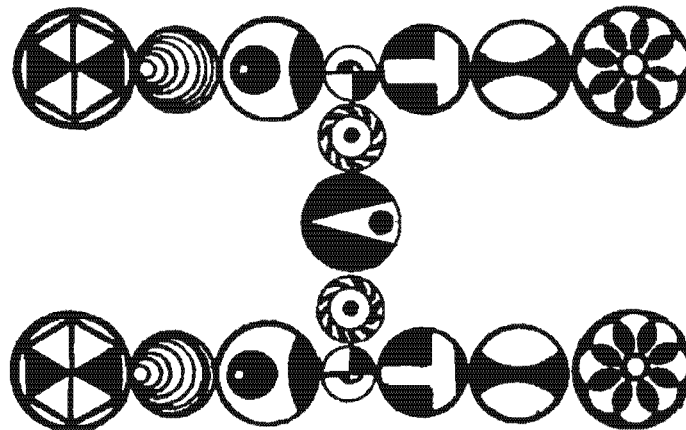
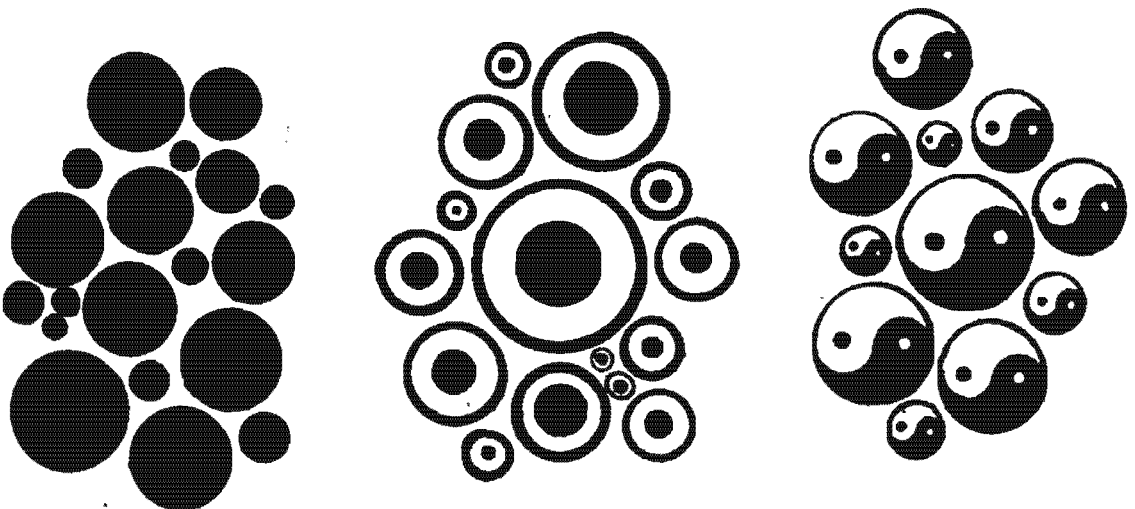
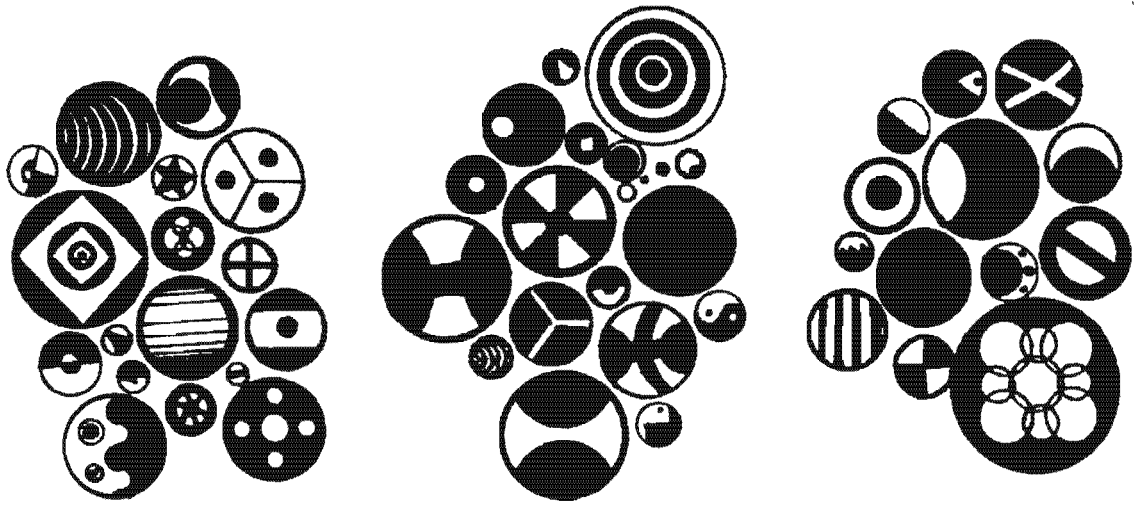


Material: Grafito
Herramienta :Lápiz de color
Procedimiento técnico: Esfumado

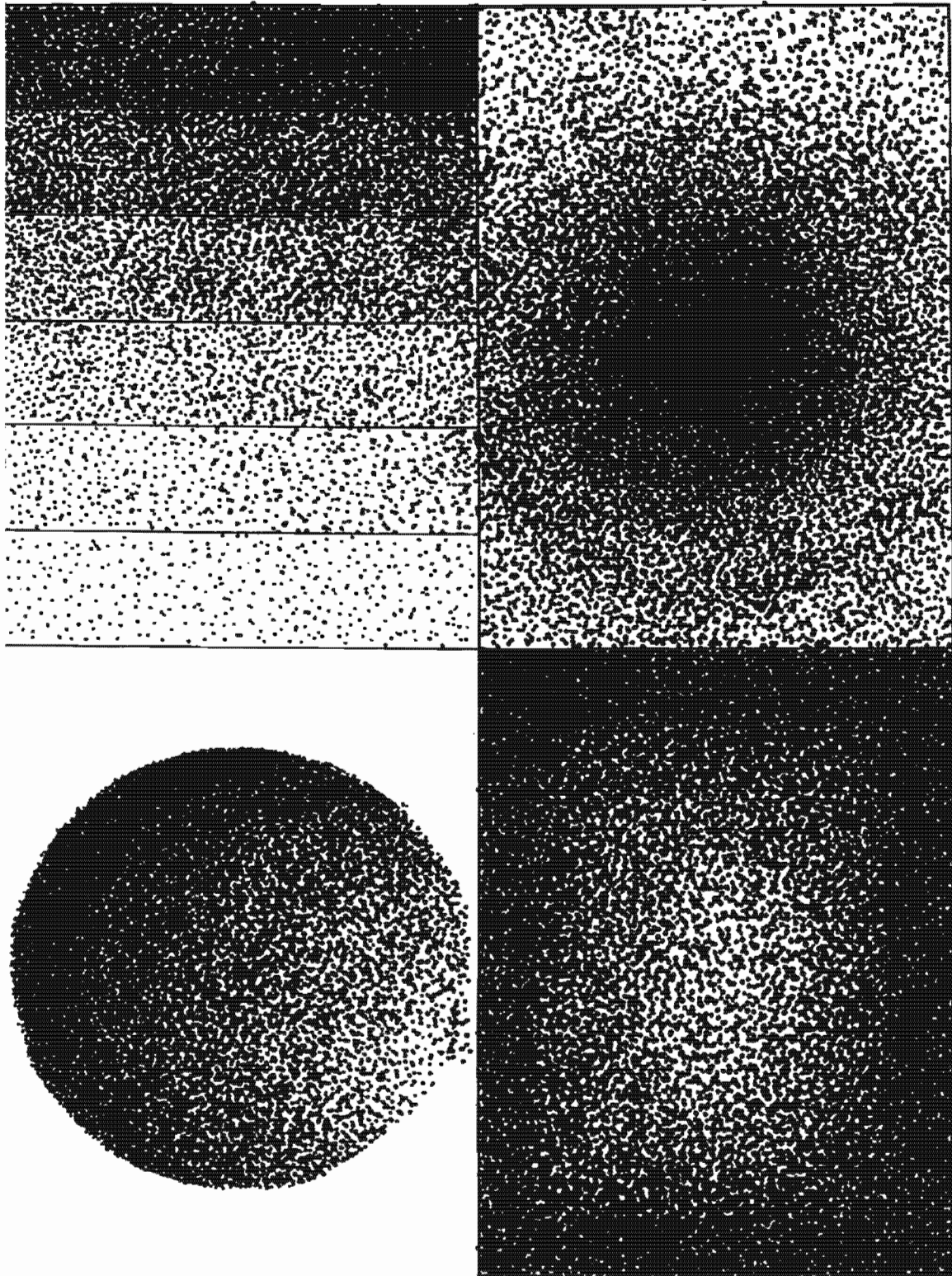


Arriba tenemos un ejemplo de grupo por completamiento

Material: Tinta
Herramienta : Lápiz de fieltro
Procedimiento técnico:



Aquí tenemos grupos por proximidad, analogía y completamiento



Material: Tintas

Herramienta : Lapiz de fieltro

Procedimiento técnico: Punteado

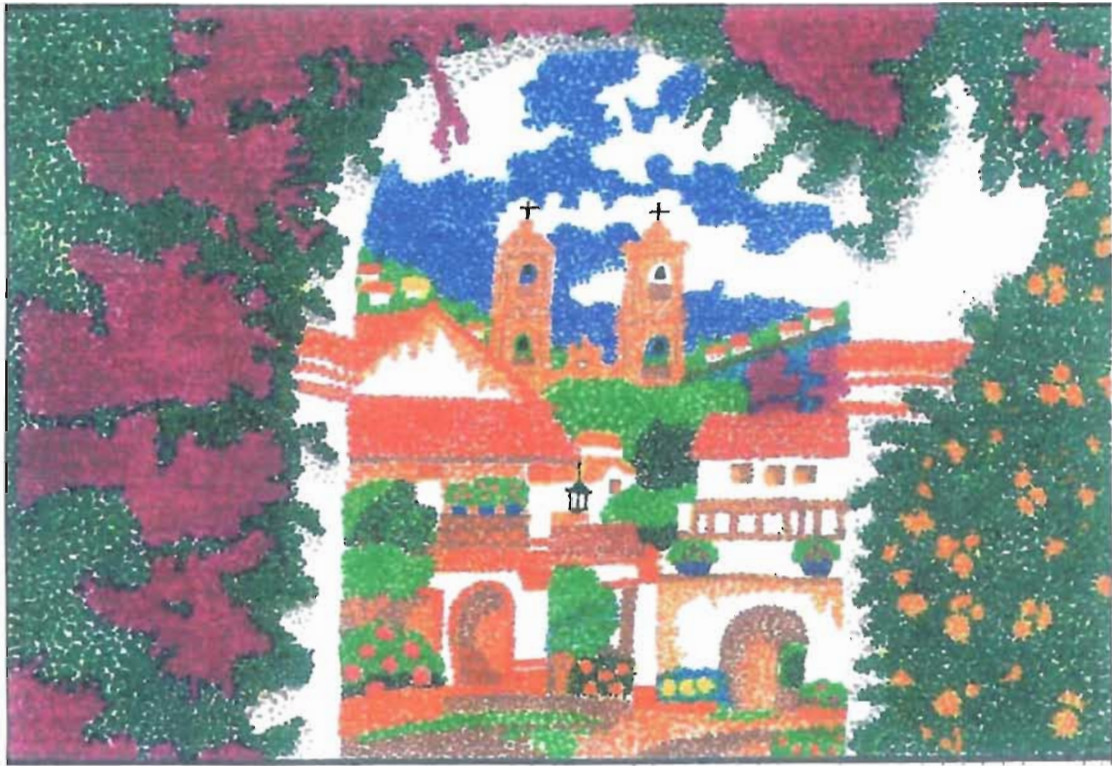


Material: Tintas

Herramienta : Lapiz de fieltro

Procedimiento técnico: Punteado

Aquí tenemos un ejercicio de diseminación que hace remembranza a la corriente del puntillismo esta realizado a color , nos sirve para desarrollar en el alumno la capacidad de observación.

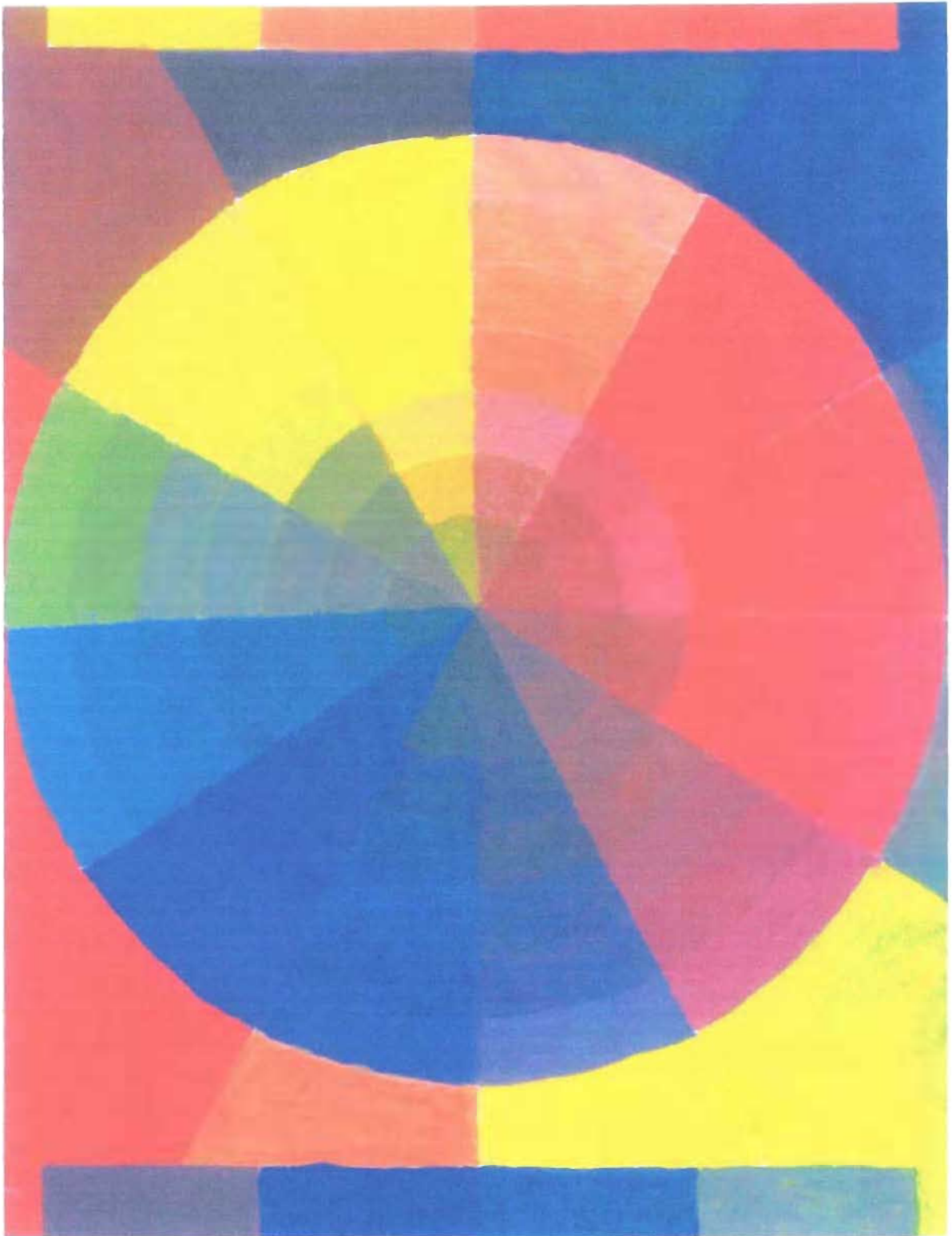


Material: Tinta

Herramienta :Lápiz de color y lapiz de fieltro

Procedimiento técnico: Punteado





La realización de un círculo cromático es fundamental ya que con este, el alumno conoce y pone en práctica la síntesis sustractiva y además puede ver los colores complementarios, análogos, fríos, etc.

Material: Tintas

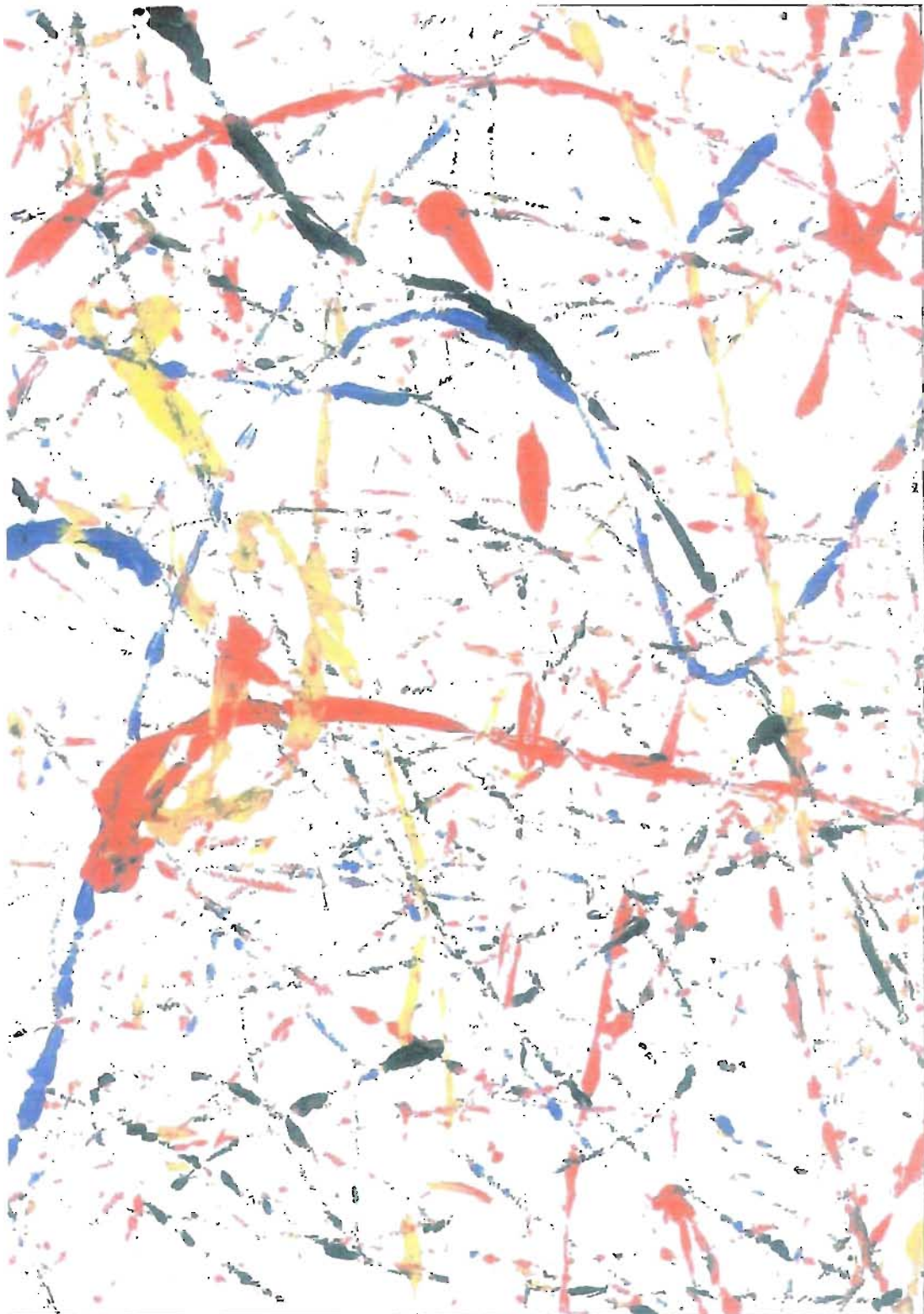
Herramienta : Pinceles

Procedimiento técnico: Plasta de color

Material: Tintas

Herramienta :Lápiz de color y lapiz de fieltro

Procedimiento técnico: Agitado y estarcido



Esta es una lámina donde los alumnos aprenden como se genera una línea accidental



Aquí tenemos algunos ejemplos de composiciones con líneas de distintas formas, tamaños y colores.

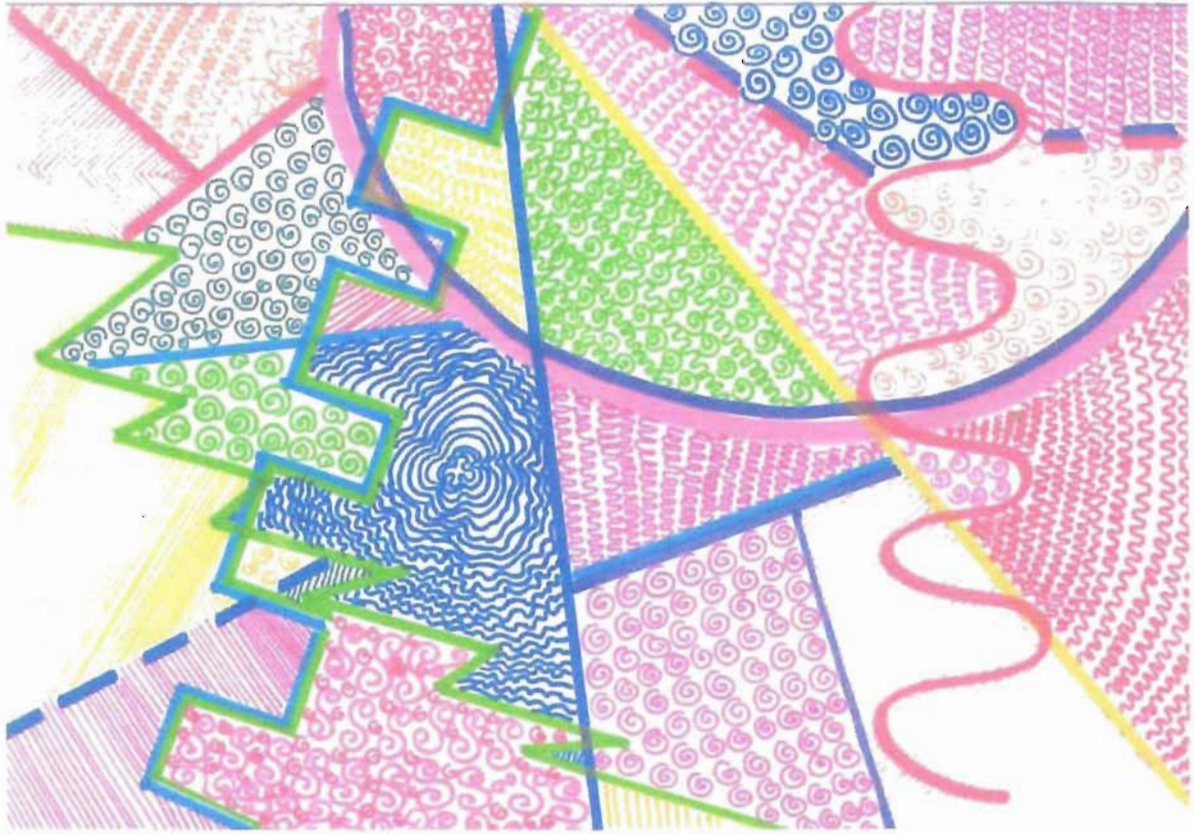
En todas

Material: Tintas

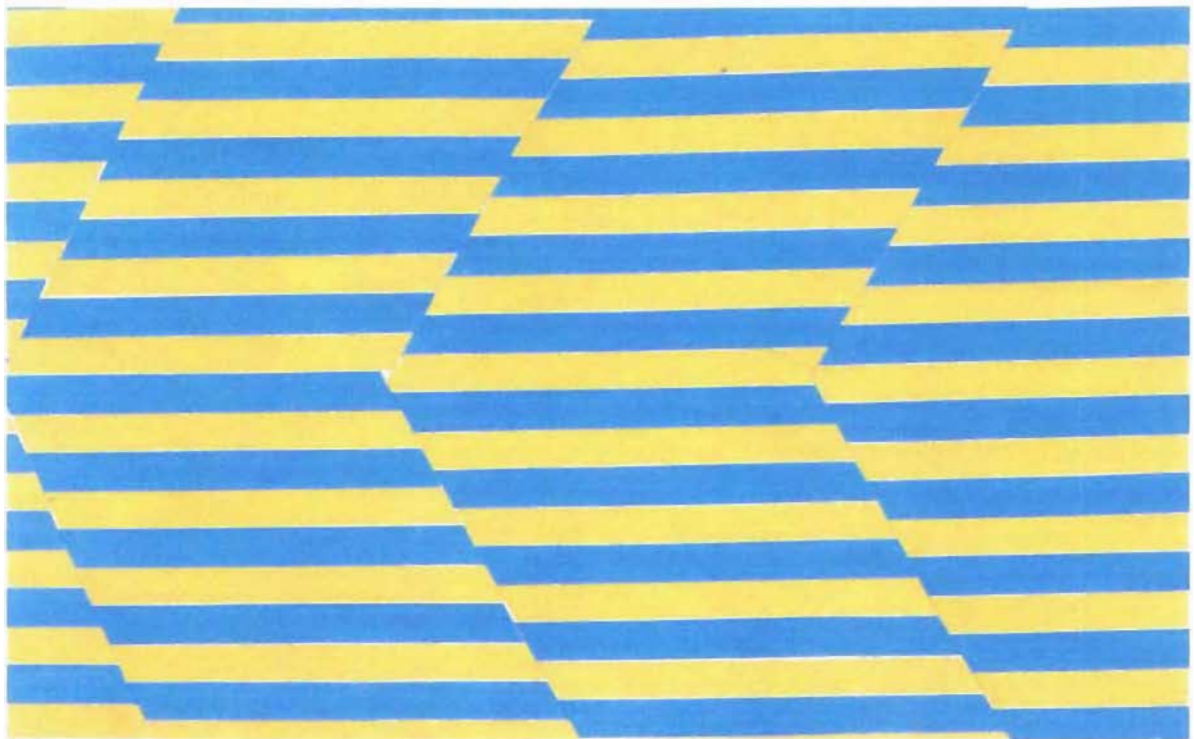
Herramienta : Lápiz de fieltro

Procedimiento técnico: Achurado





Abajo tenemos una composición con líneas desfasadas



Esta lamina fue realizada con líneas alternadas.

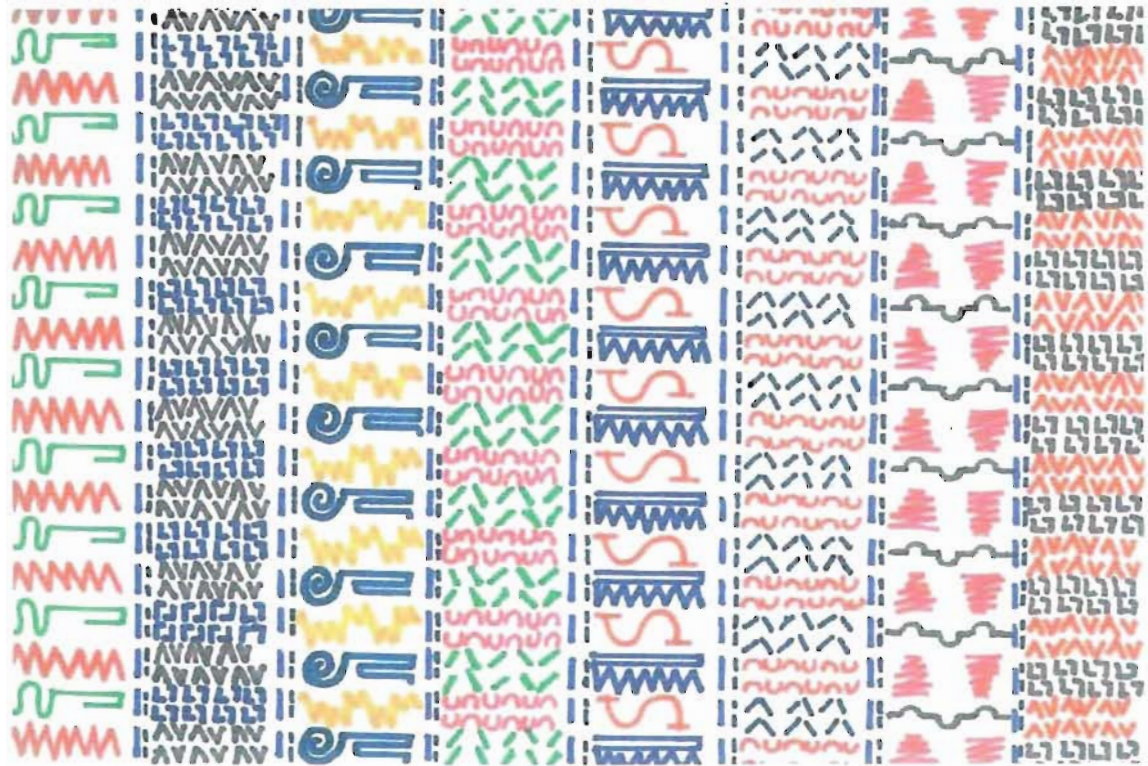


Material: Papeles de colores y pegamento
Herramienta : Tijeras y cutter
Procedimiento técnico: Recorte y pegado

Material: Tintas

Herramienta : Lápiz de feltro

Procedimiento técnico: trazo



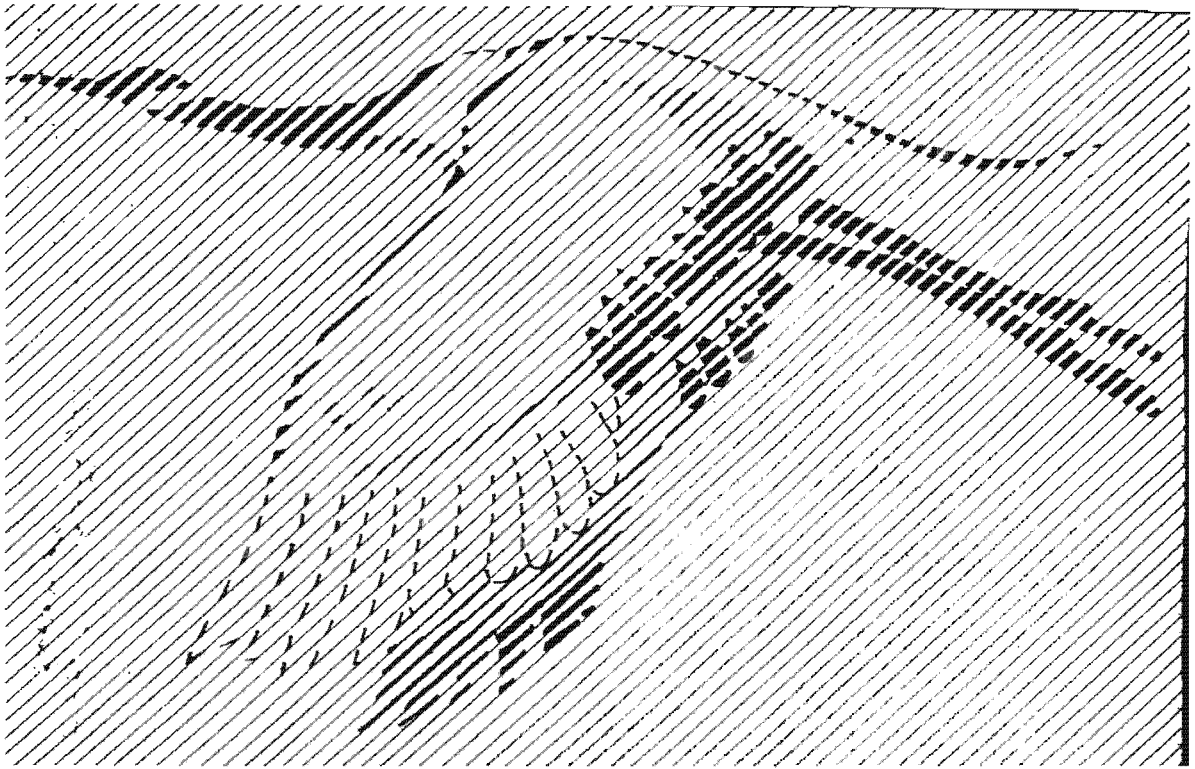
Material: Tintas

Herramienta : Lápiz de feltro

Procedimiento técnico: Achurado



Esta lámina ejemplifica como no es necesario que una línea siga un contorno para ser figurativa.



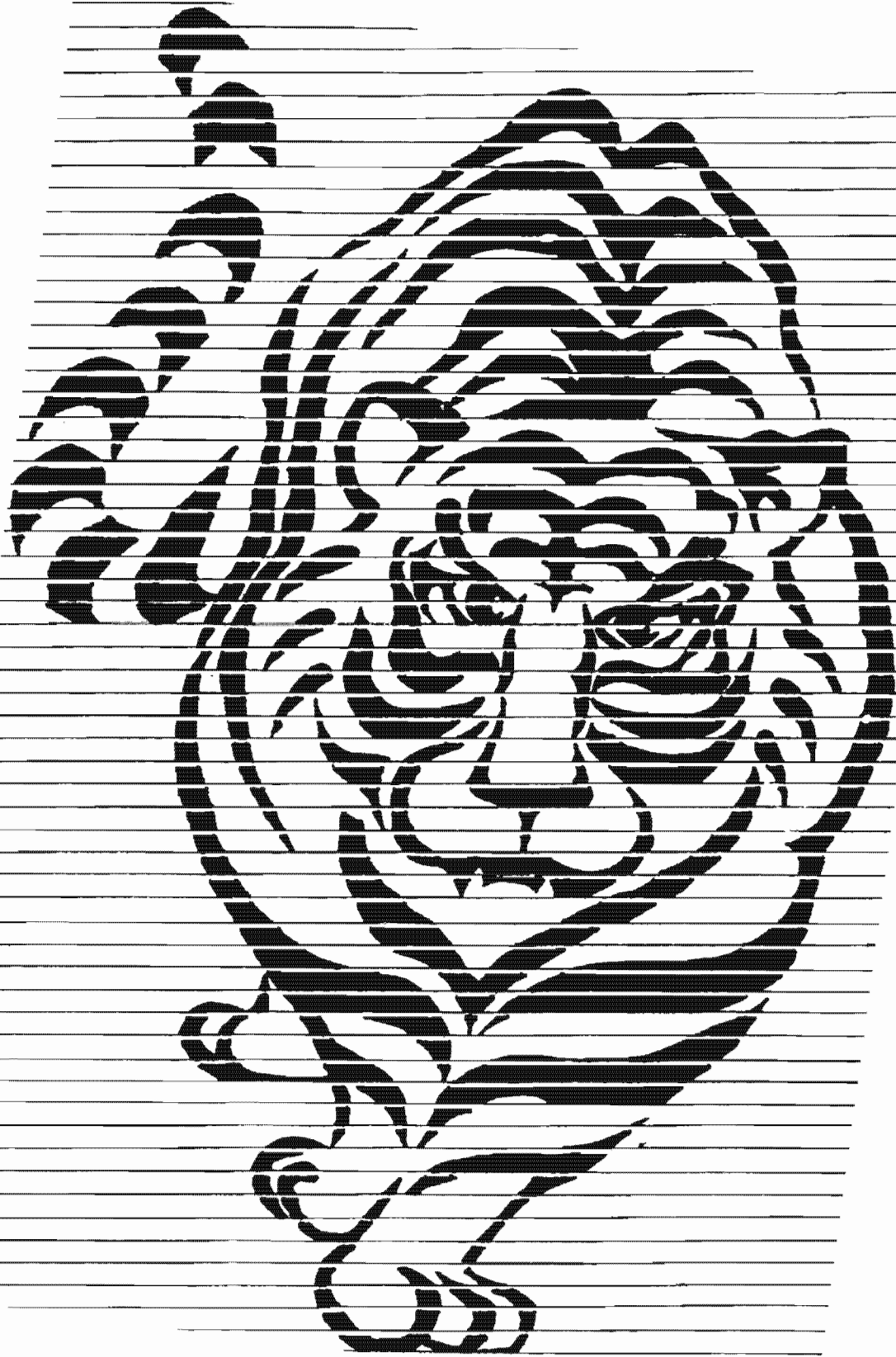
En estas dos láminas se utilizo el énfasis en las líneas para crear las imágenes, las sombras y las luces

Material: Tintas

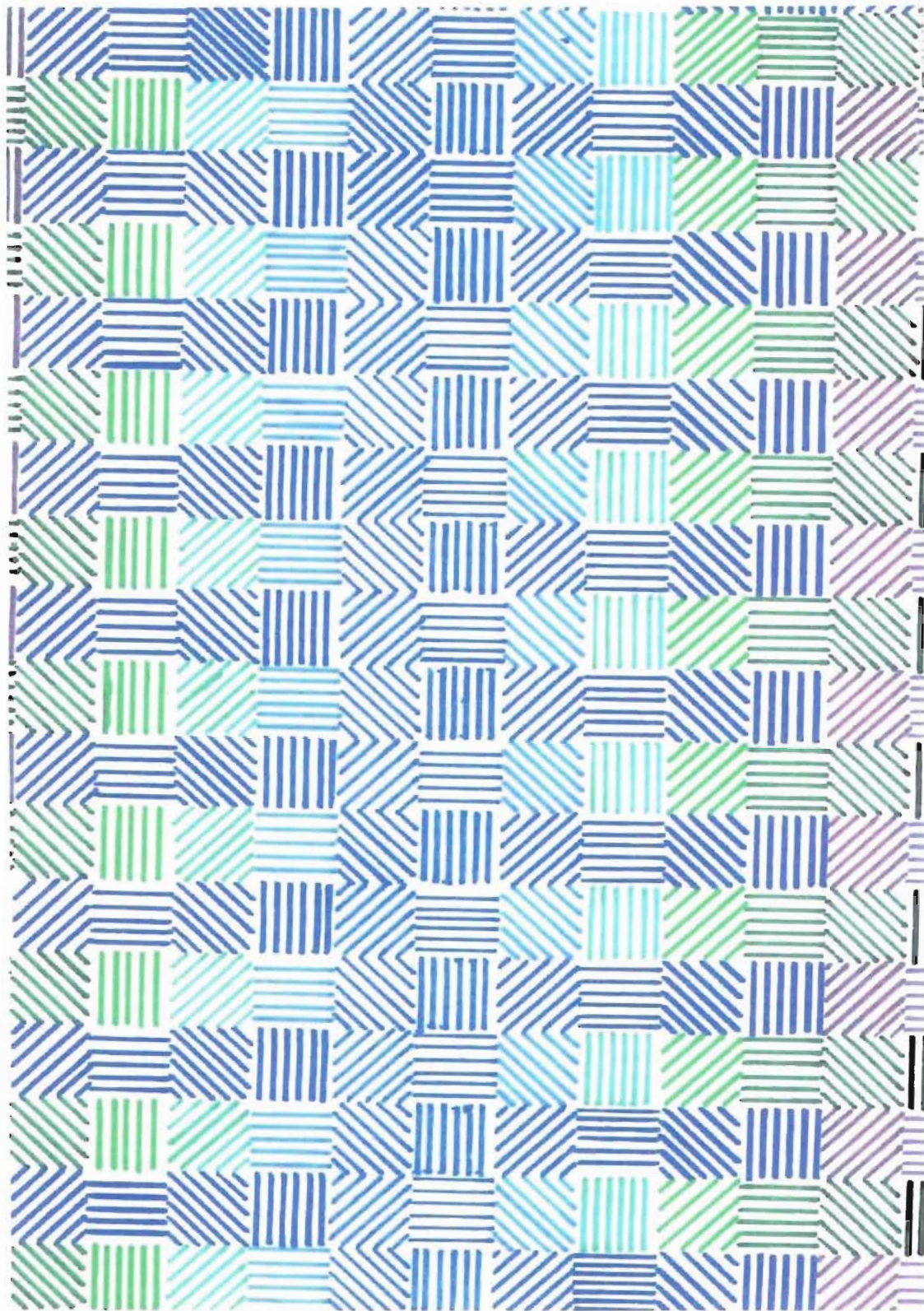
Herramienta : Lápiz de fieltro

Procedimiento técnico: Achurado

Material: Tintas
Herramienta : Lápiz de fieltro
Procedimiento técnico:



10/20



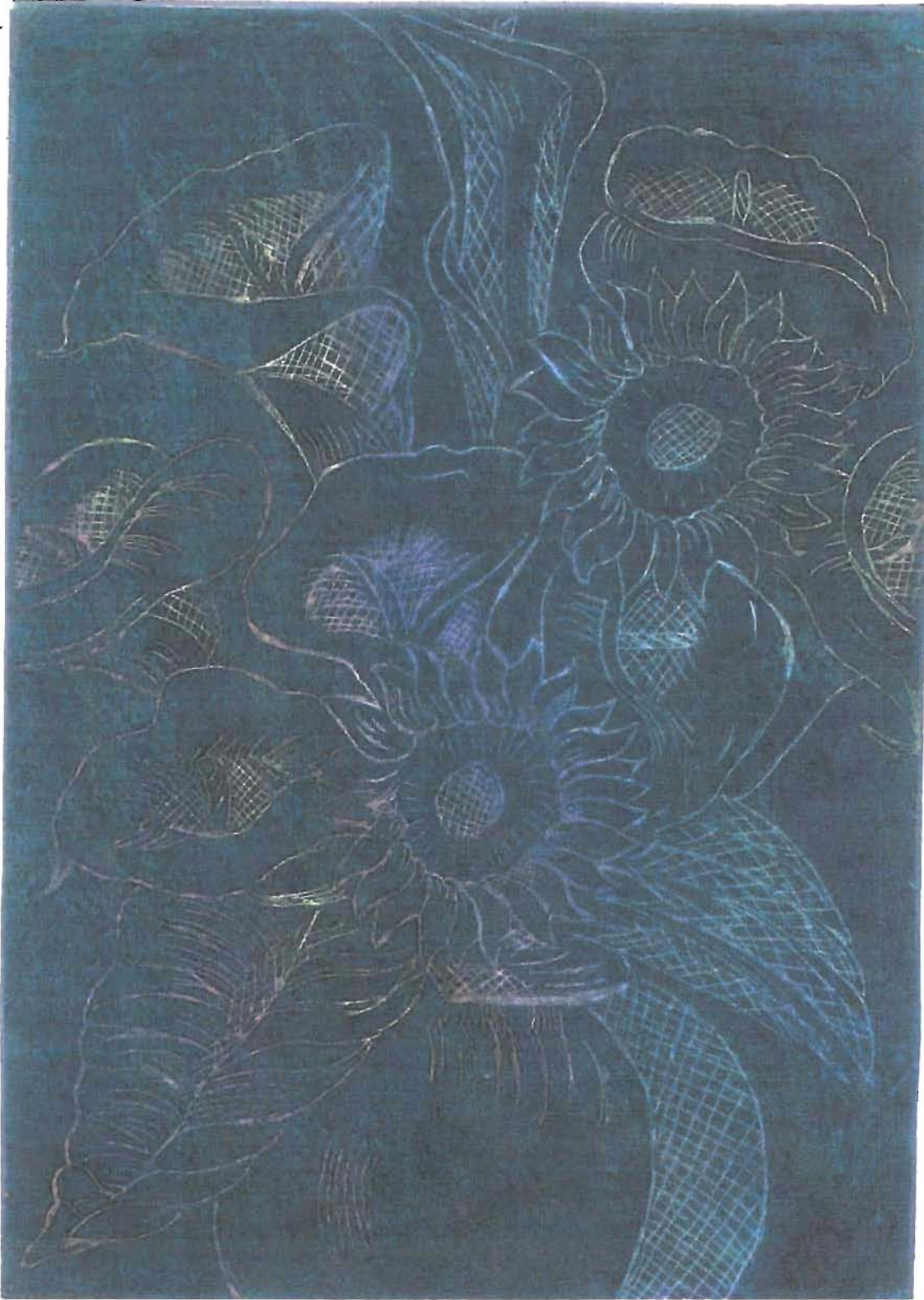
Material: Tintas

Herramienta : lapiz de fieltro

Procedimiento técnico: Achurado

Este es un ejemplo de composición formal, en colores fríos.

La técnica de esgrafiado se presta para que los alumnos trabajen con líneas.



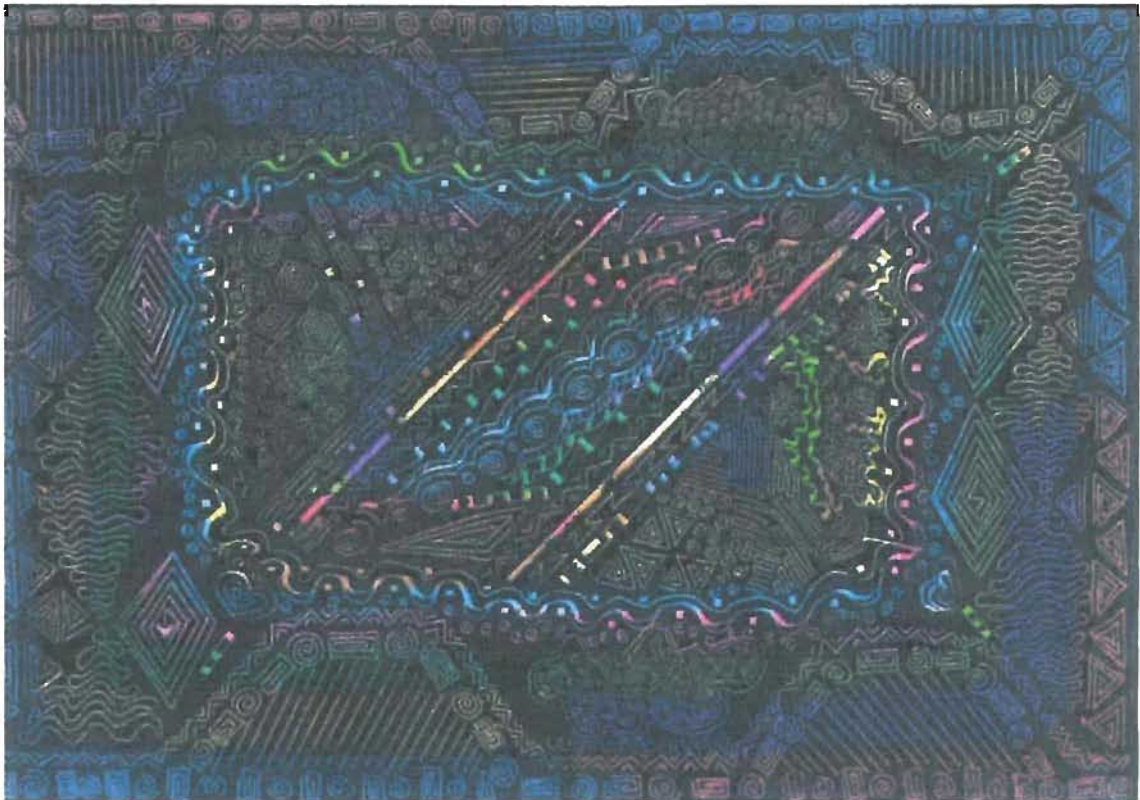
Material: Tintas

Herramienta : punzon

Procedimiento técnico: Esgrafiado



Material: Tintas
Herramienta : Punzon
Procedimiento técnico: Esgrafiado

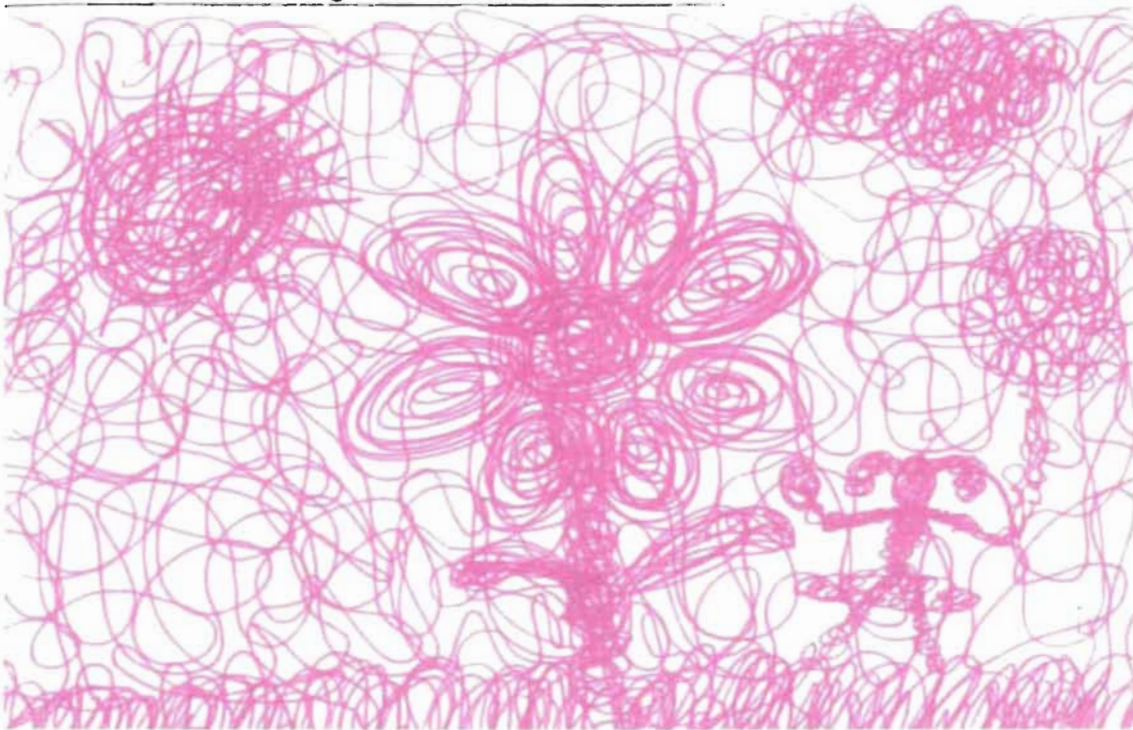




Material: Tintas

Herramienta : Punzon

Procedimiento técnico: Esgrafiado

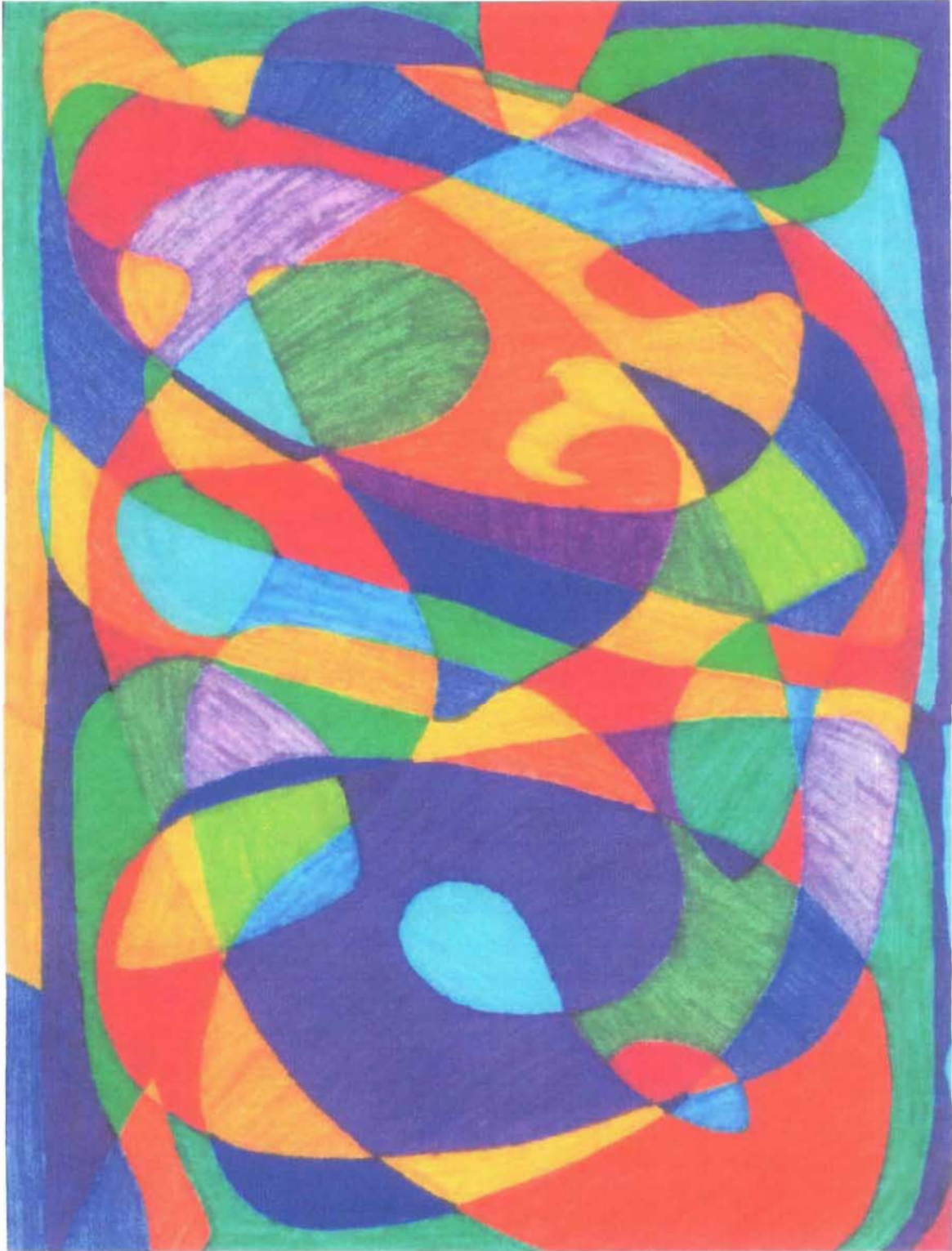


Aquí vemos un ejercicio de soltura de mano con línea in interrumpida.

Material: Tintas

Herramienta : Lápiz de fieltro

Procedimiento técnico: línea in interrumpida



Aquí podemos ver como se generan planos accidentales.

Material: Tintas

Herramienta : Lápiz de fieltro

Procedimiento técnico: Plasta de color



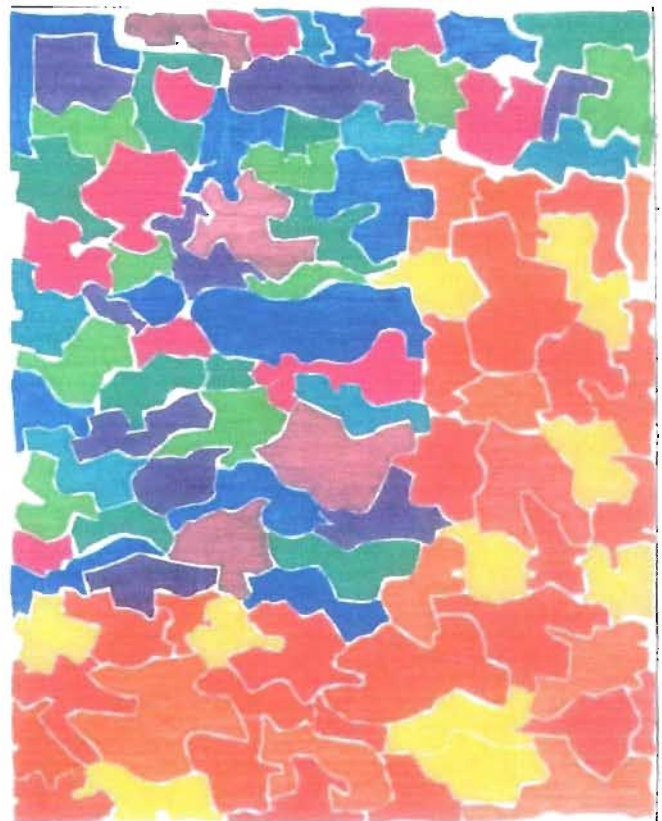
En esta lámina tenemos planos de diferentes formas en colores cálidos.

Material: Tintas

Herramienta : Lápiz de fieltro

Procedimiento técnico: Plasta de color

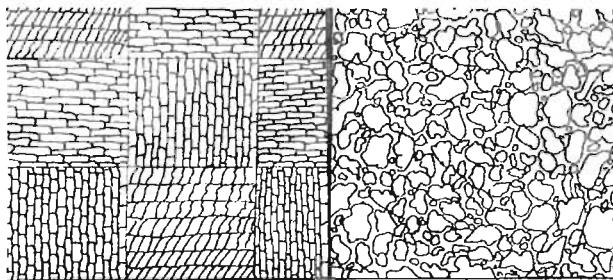
Aquí tenemos planos de formas manuscritas





Este es un ejercicio donde se obtiene la forma a través de los espacios vacíos (formas negativas o fondo)

Material: Grafito
Herramienta : Lápiz blando
Procedimiento técnico: Achurado

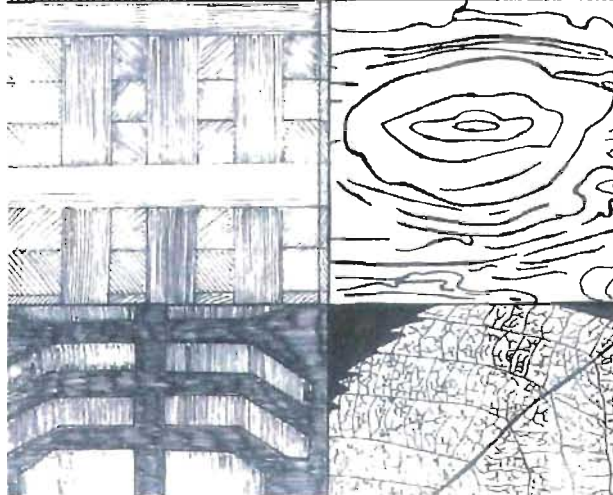


Esta lámina de arriba se realizó a partir del ejercicio anterior y juega con el efecto Positivo-negativo utilizando para ello colores complementarios.

Material: Papel

Herramienta : Tijeras y cutter

Procedimiento técnico: Recorte

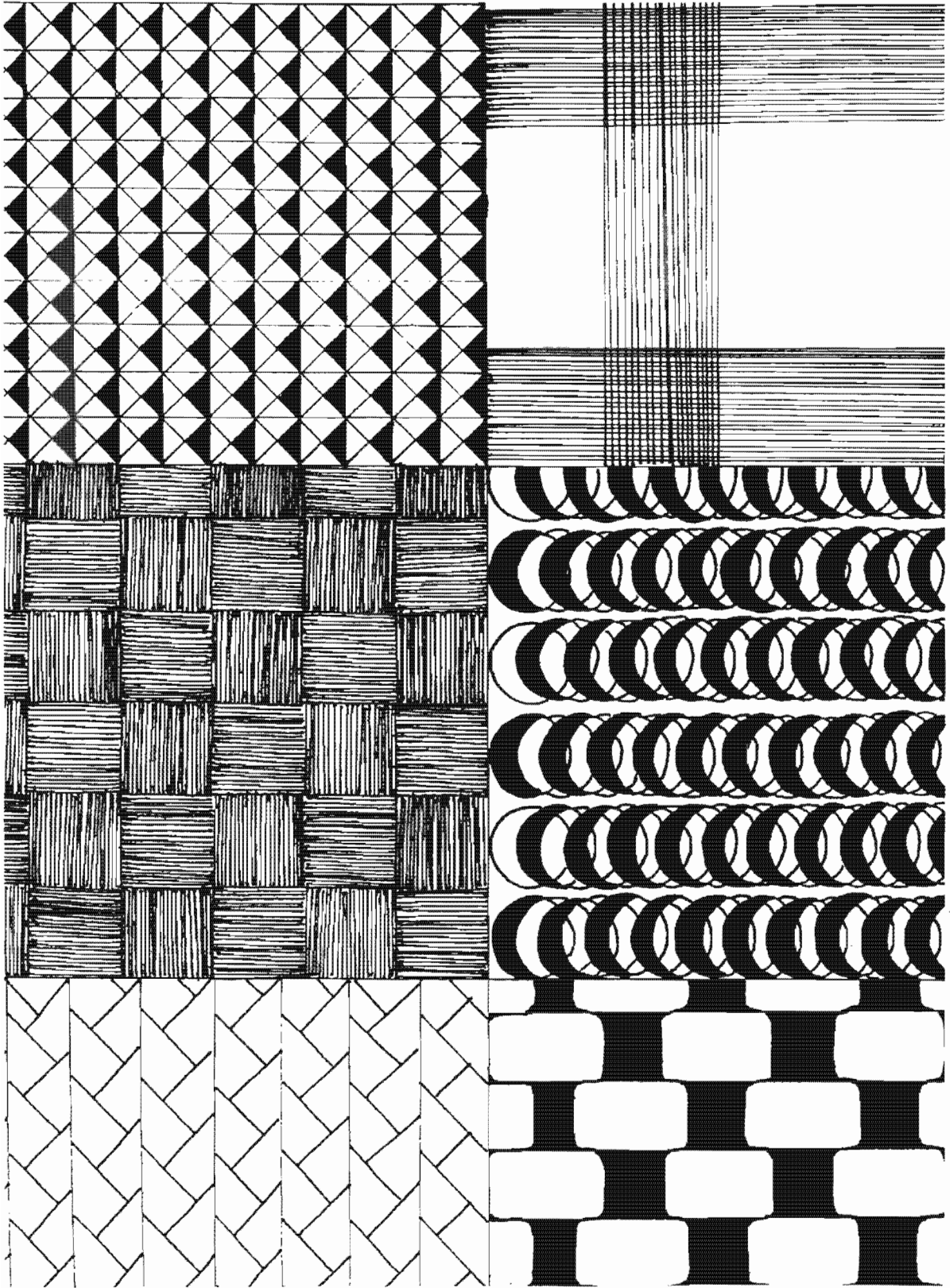


Ahora tenemos algunos ejemplo de texturas visuales realizadas por medio de puntos y líneas

Material: Grafito y tintas

Herramienta : Lápiz de grafito, pluma

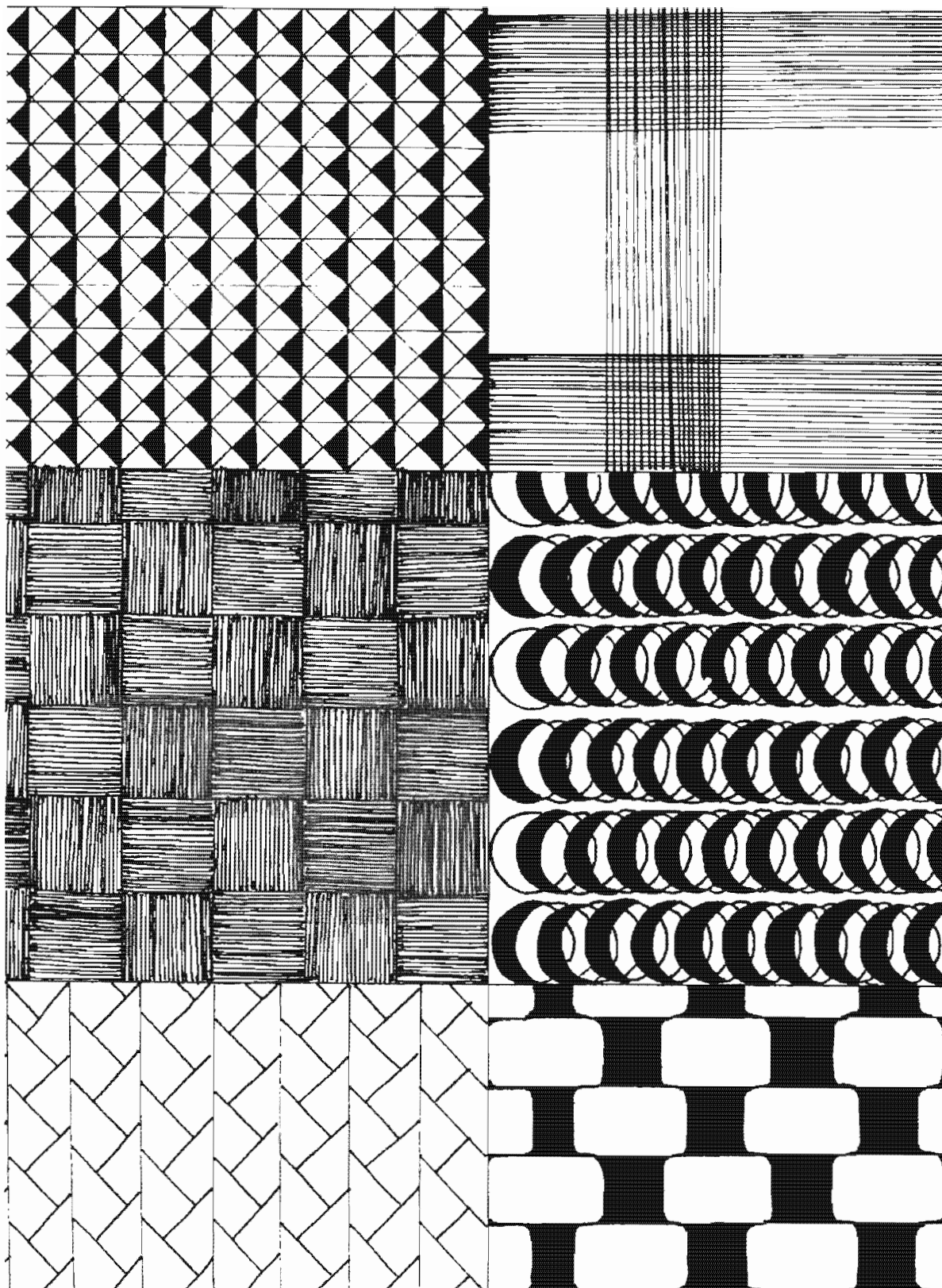
Procedimiento técnico: Achurado , plumeado, etc.



Material: Tintas

Herramienta : Plumilla, estilografo y pincel

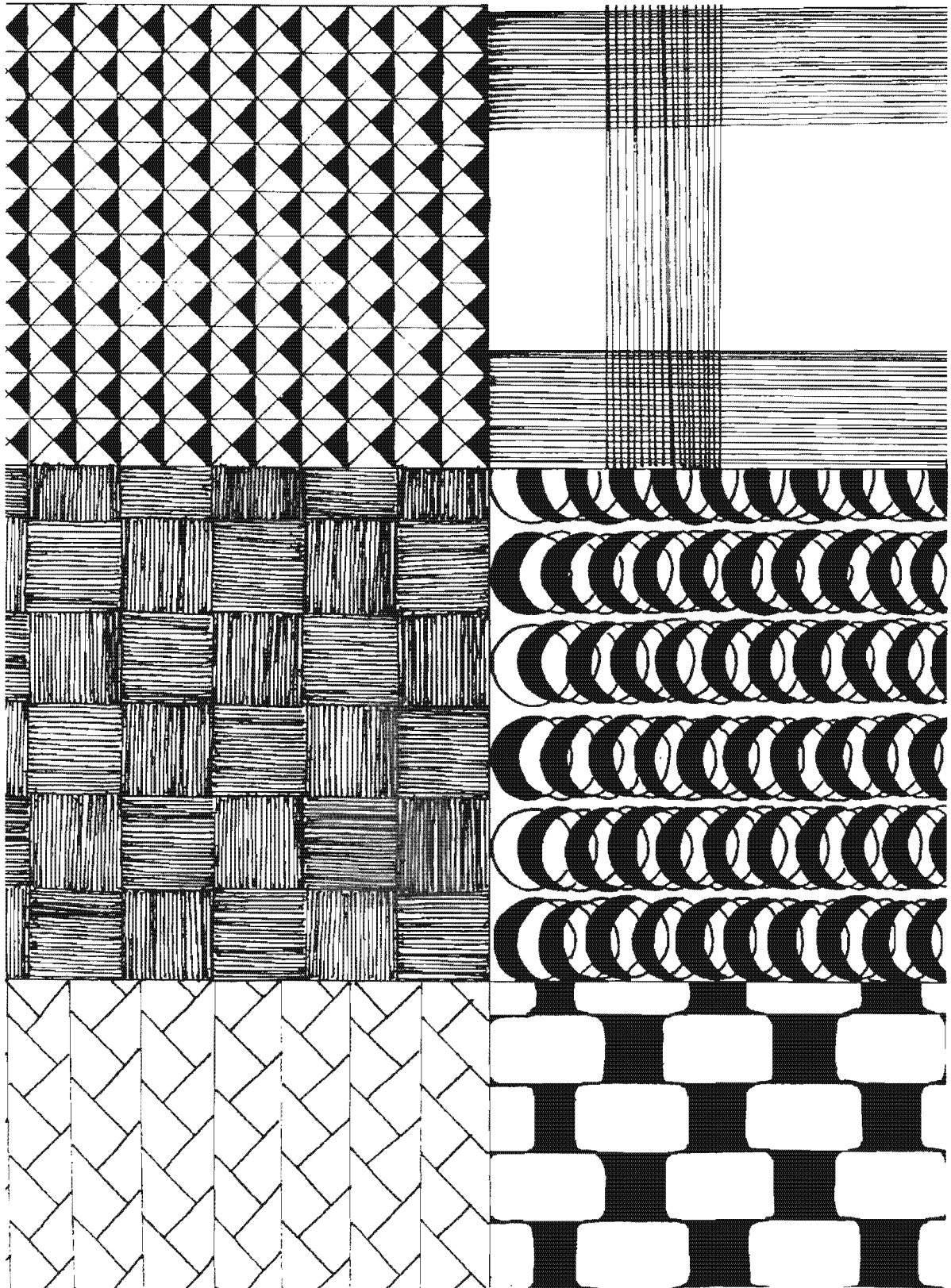
Procedimiento técnico: Achurado , plumeado,



Material: Tintas

Herramienta : Plumilla, estilografo y pincel

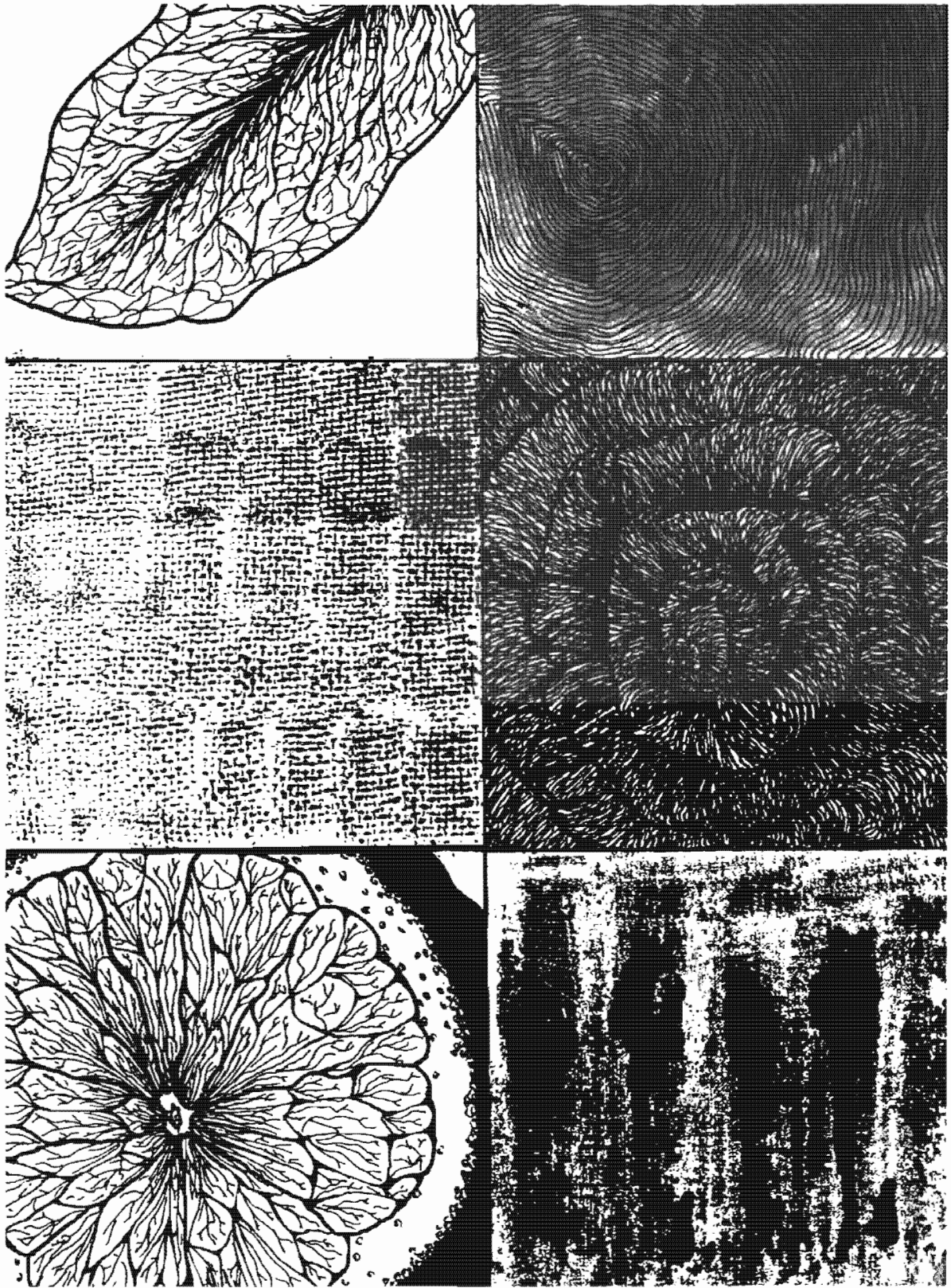
Procedimiento técnico: Achurado , plumeado,

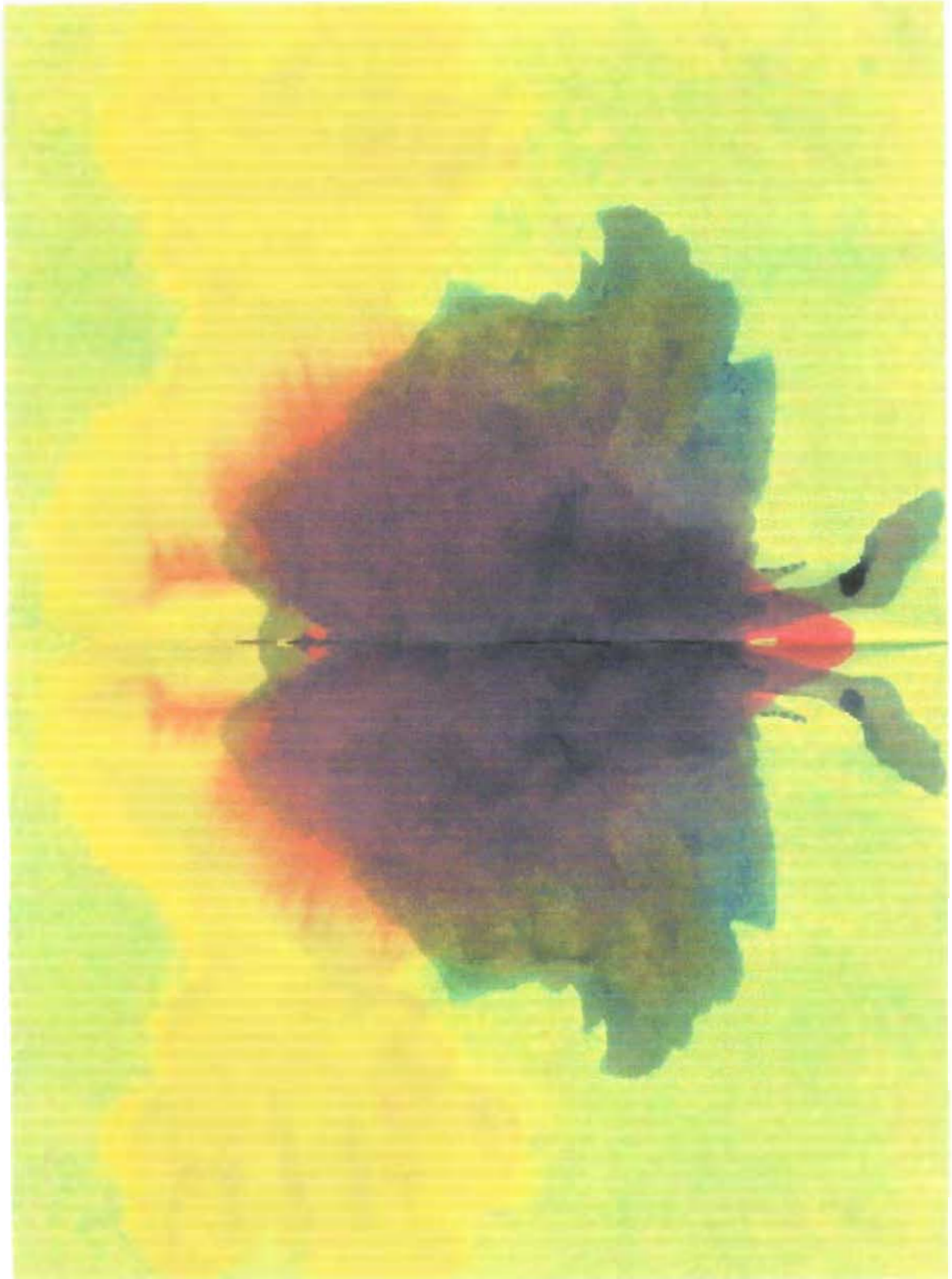


Material: Tintas

Herramienta : Plumilla, estilografo y pincel

Procedimiento técnico: Achurado , plumeado, chorreado



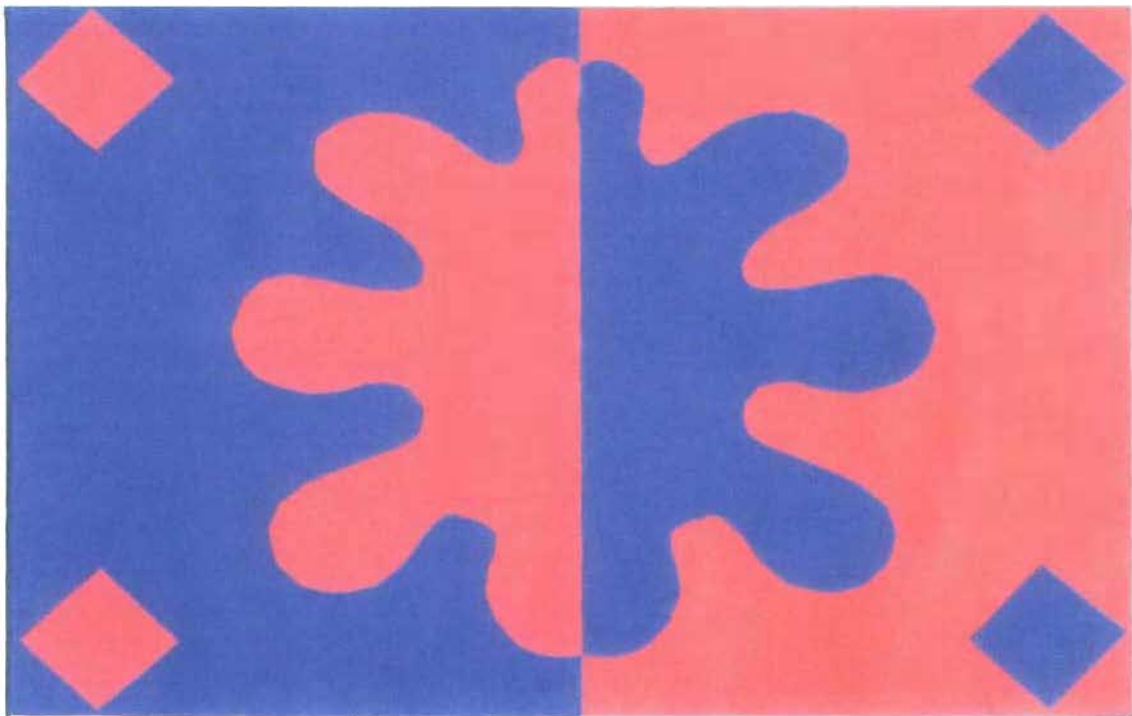


Material: Tintas
Herramienta :
Procedimiento técnico: Chorreado

Estos son dos ejercicios realizados con tinta dando un efecto de simetría de espejo



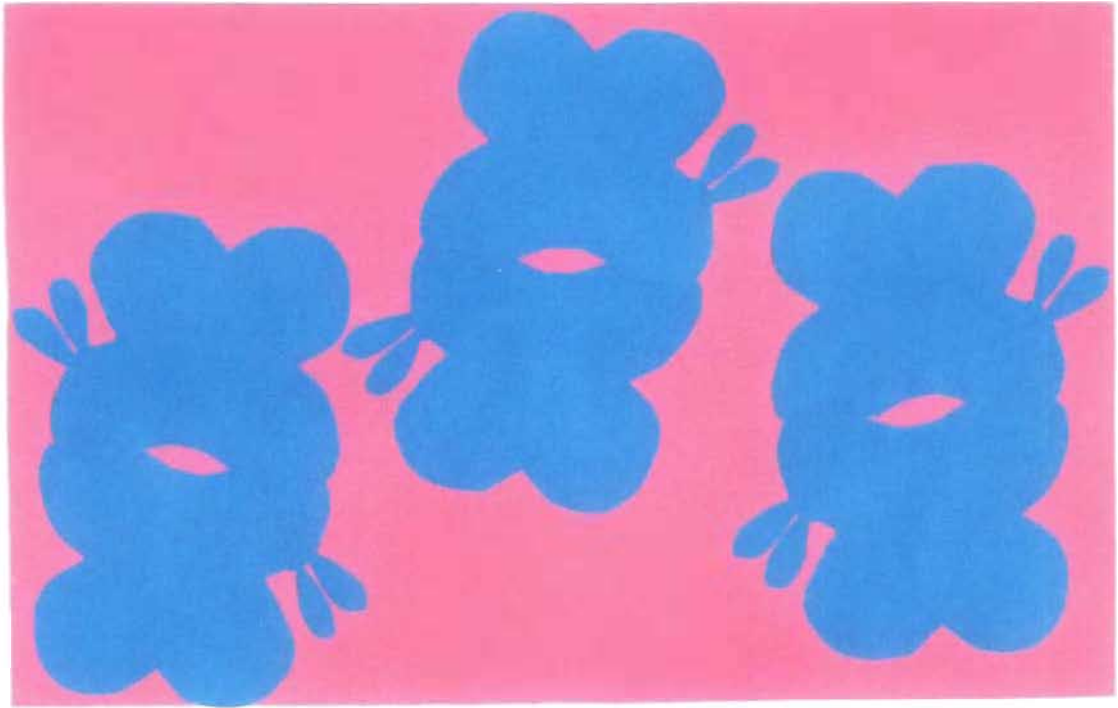
Aquí tenemos ejemplos de simetría bilateral o de espejo que además juega con el efecto positivo negativo, o colores complementarios



Material: Papel

Herramienta :Tijeras

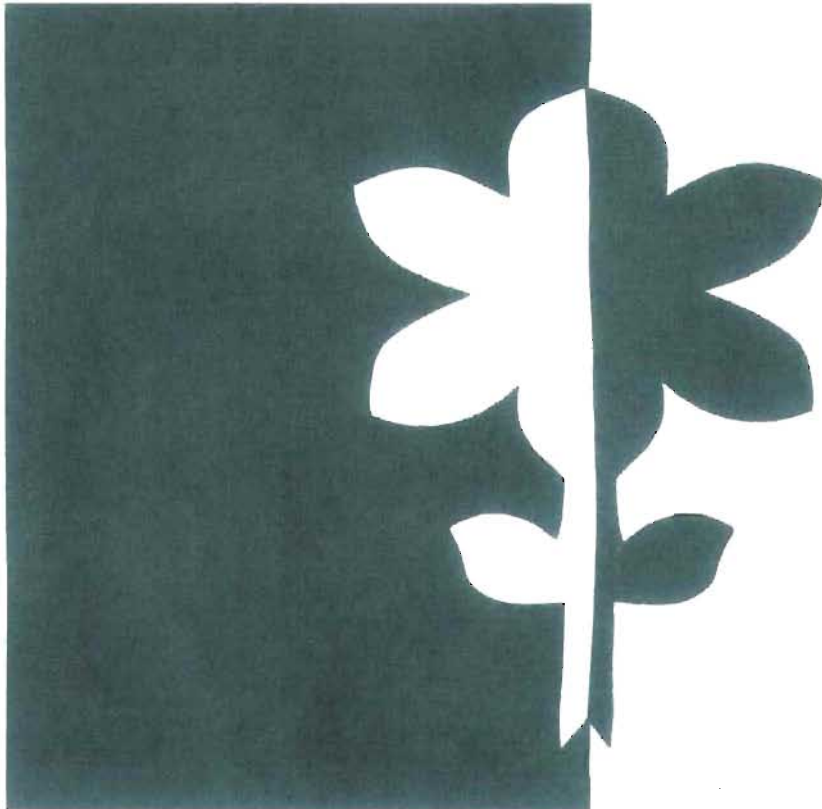
Procedimiento técnico: Recorte

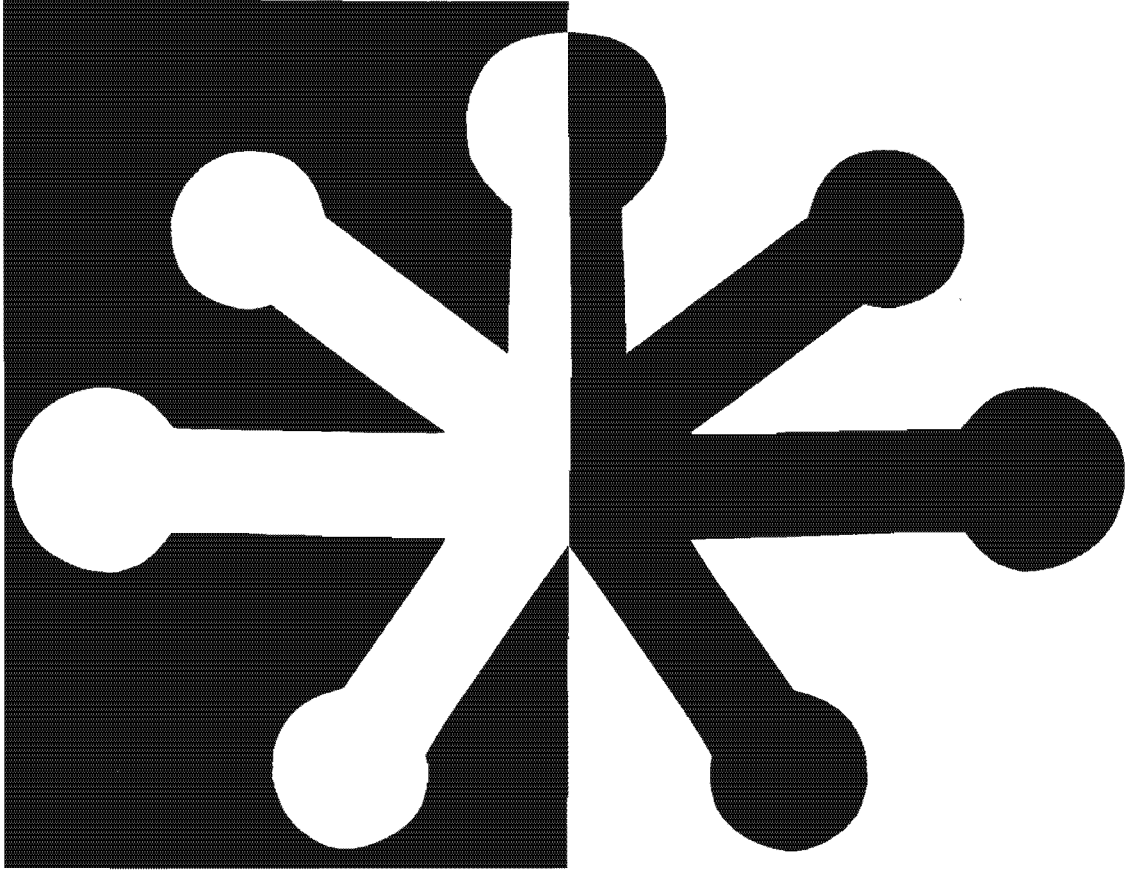


Material: Papel

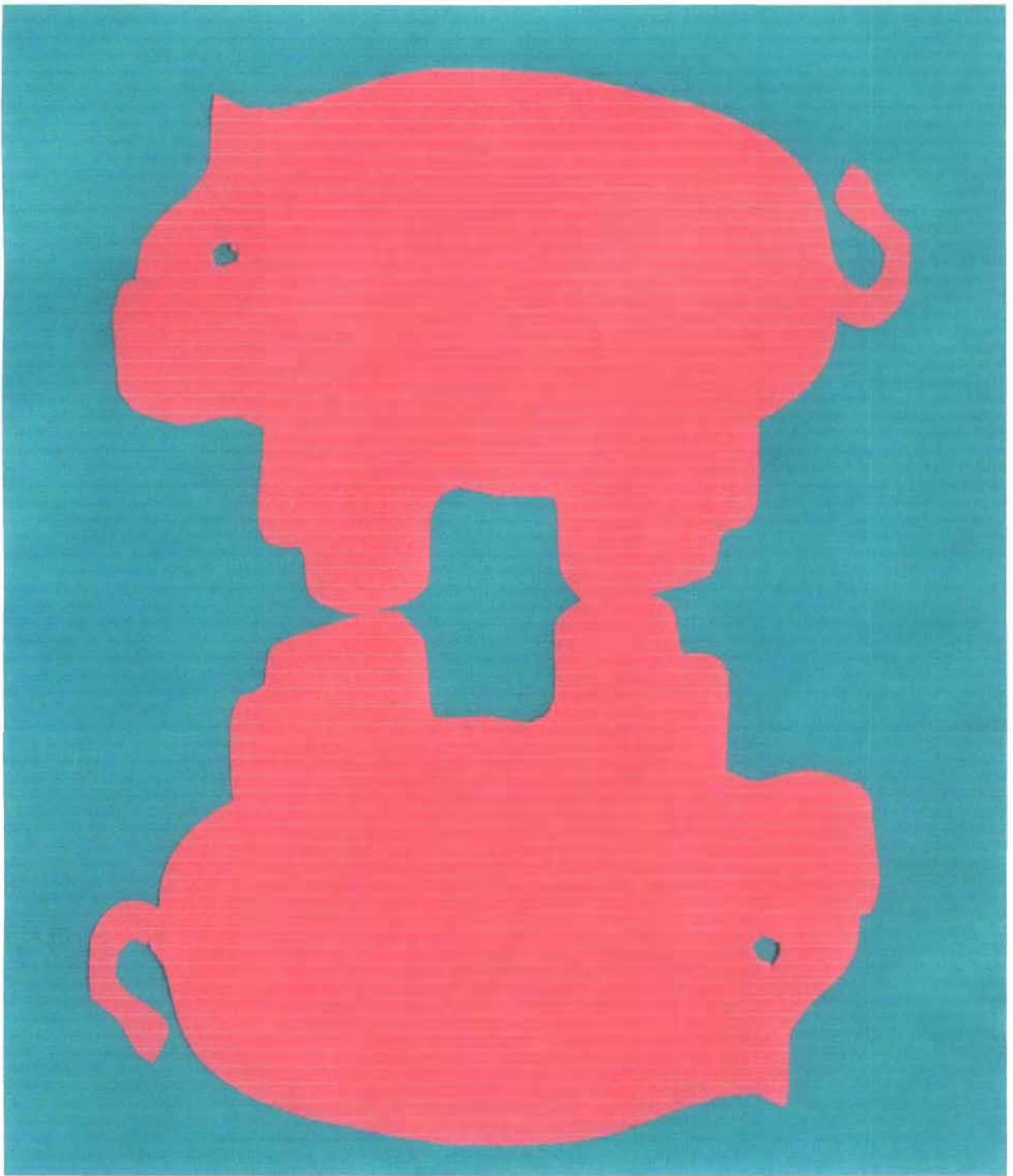
Herramienta : Tijeras y/ o Cutter

Procedimiento técnico: Recorte



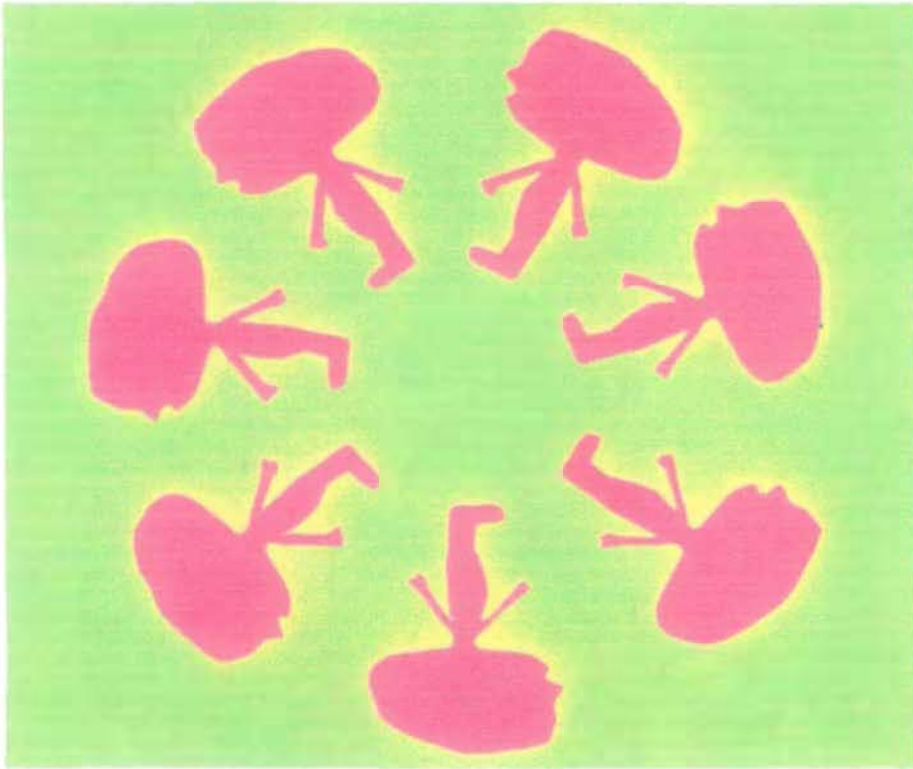


Aquí además se utilizaron colores complementario



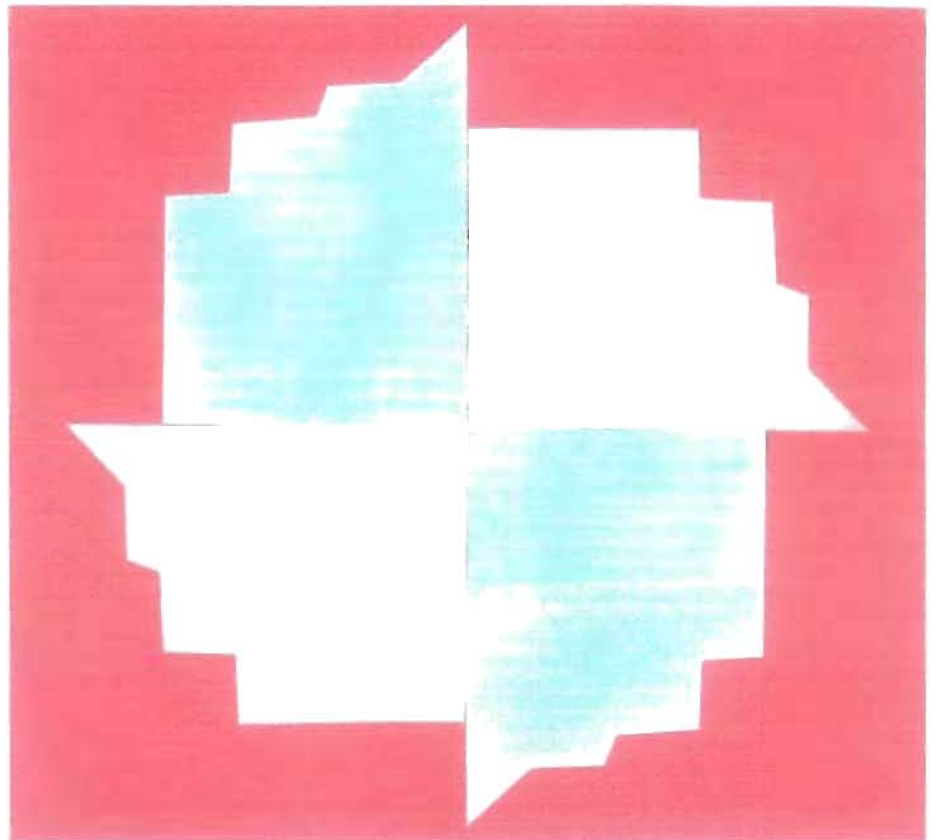


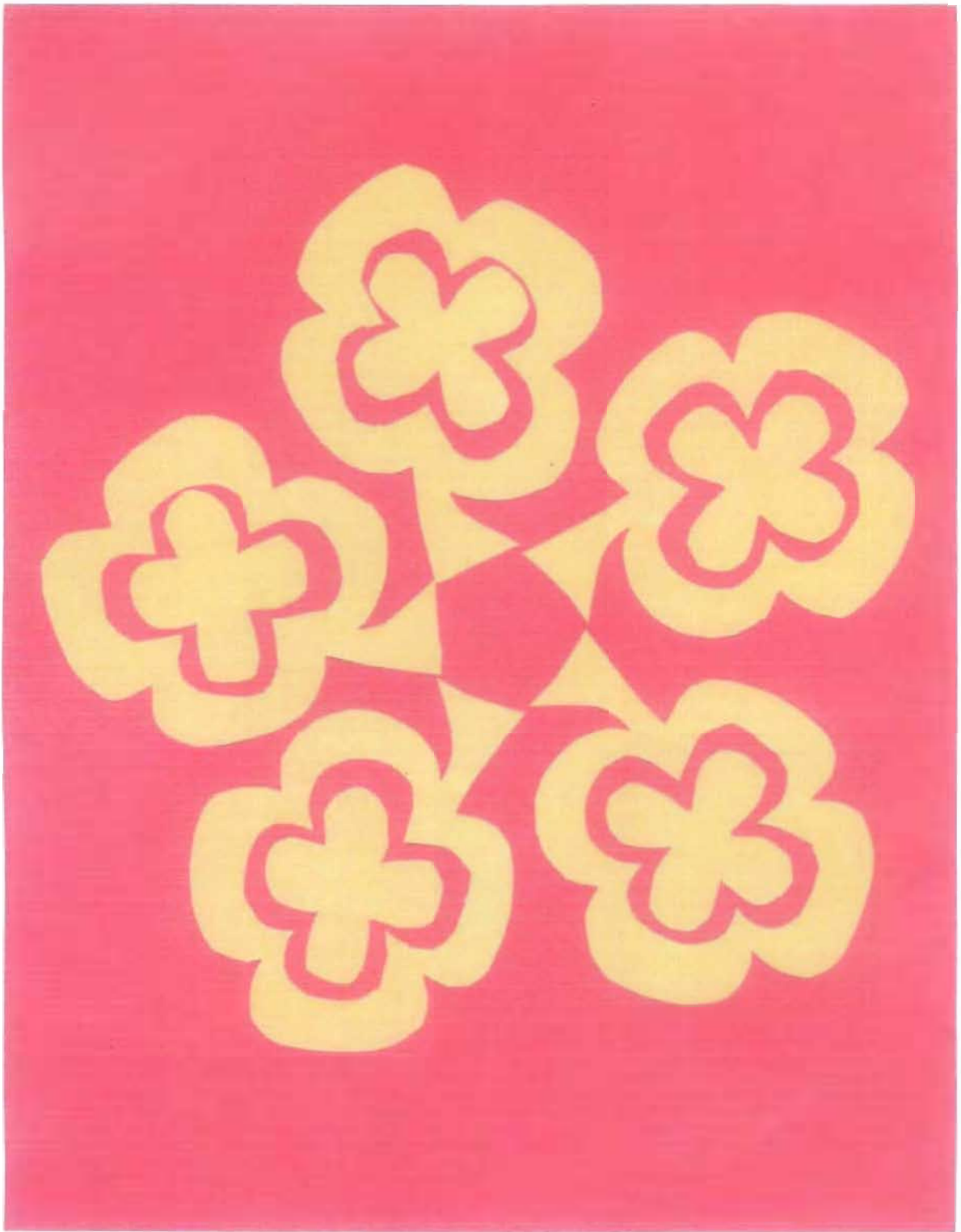
Aquí tenemos ejemplos de composiciones hechas con simetría de rotación

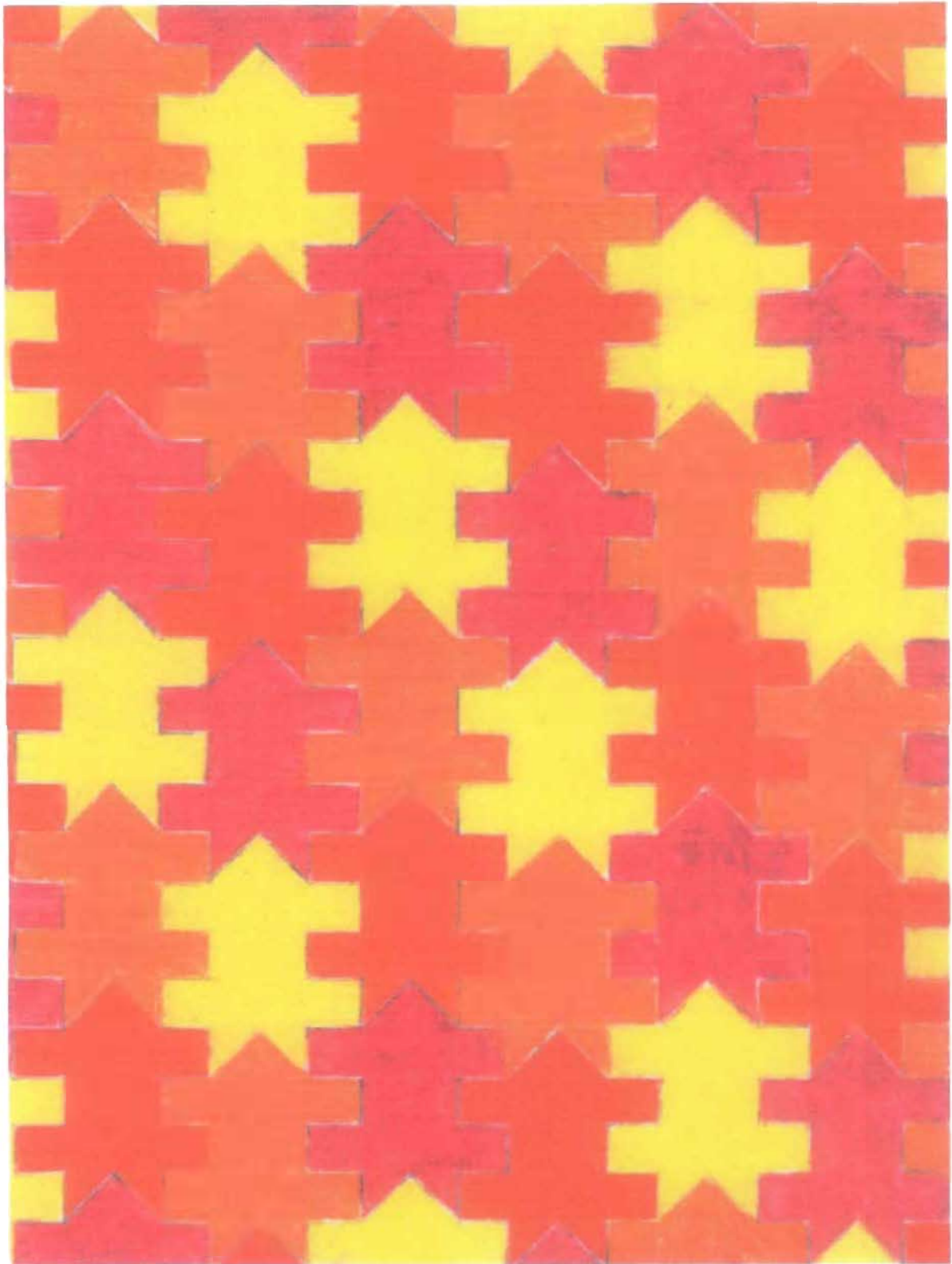


Material: Papel
Herramienta : Tijeras y/ o
Cutter
Procedimiento técnico:
Recorte

Material: Papel
Herramienta : Tijeras y/ o
Cutter
Procedimiento técnico:
Recorte







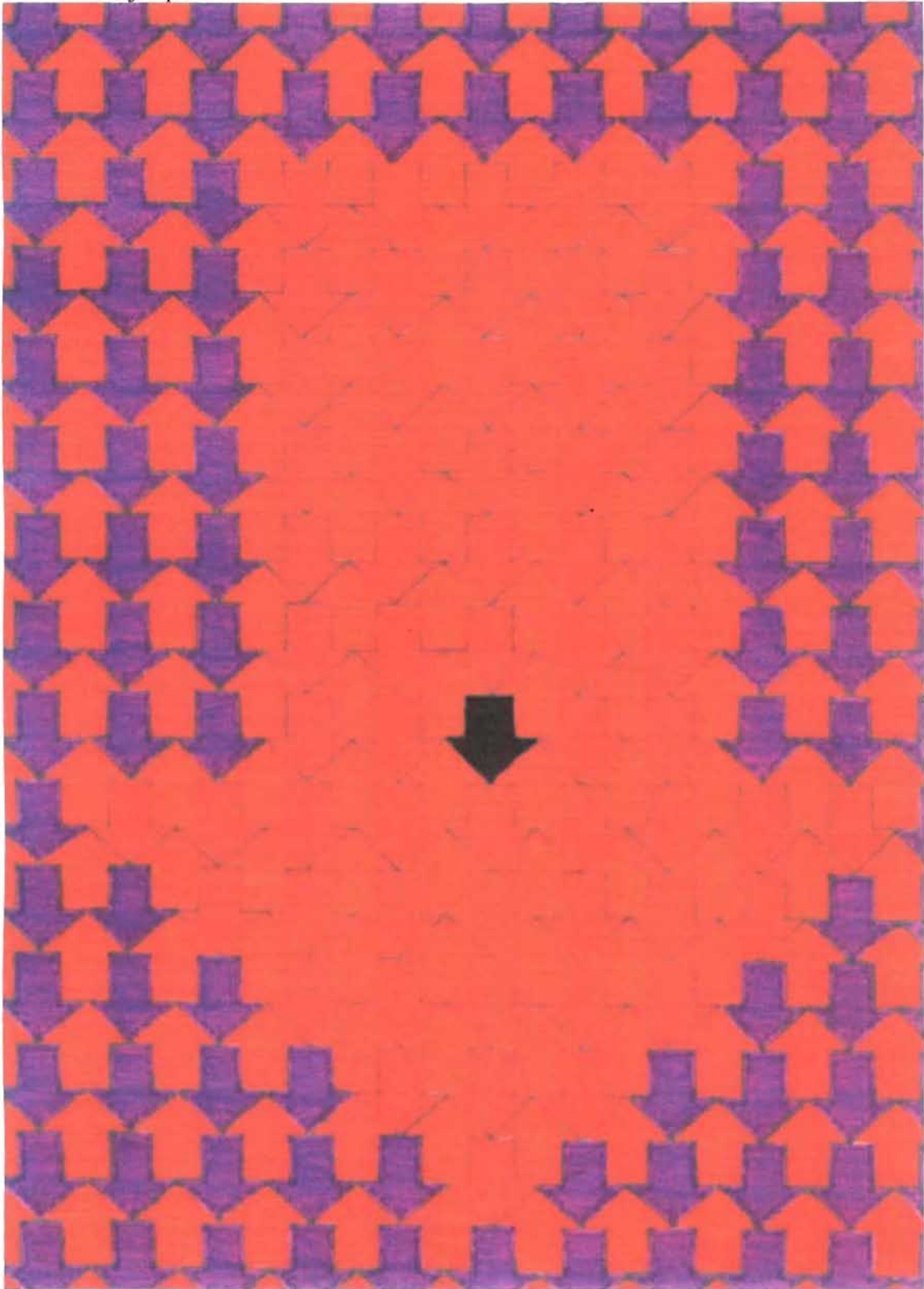
esta es una composición basada en módulos de colores cálidos

Material: Grafito

Herramienta : Lapices de color

Procedimiento técnico: Plasta de color

Este es otro ejemplo de módulos



Material: Tintas

Herramienta : Lápiz de fieltro

Procedimiento técnico: plasta de color



Aquí tenemos un ejemplo de como dar la sensación de espacio usando diferencia de tamaño.

Material:

Herramienta : lapices de colores

Procedimiento técnico:

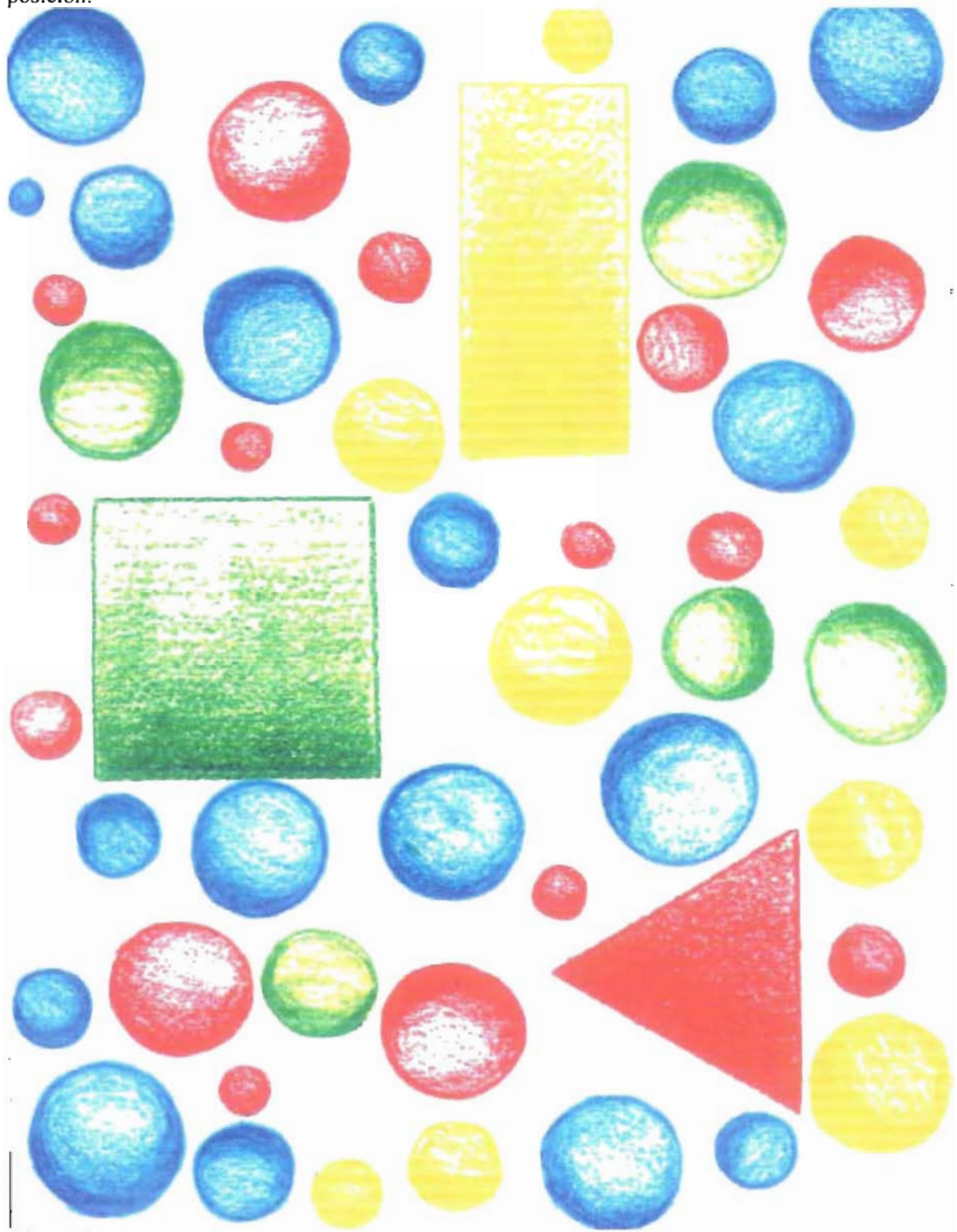


Material: Tintas y papel

Herramienta : Tijeras, lapices de colores , lapices de fieltro

Procedimiento técnico: Mixto

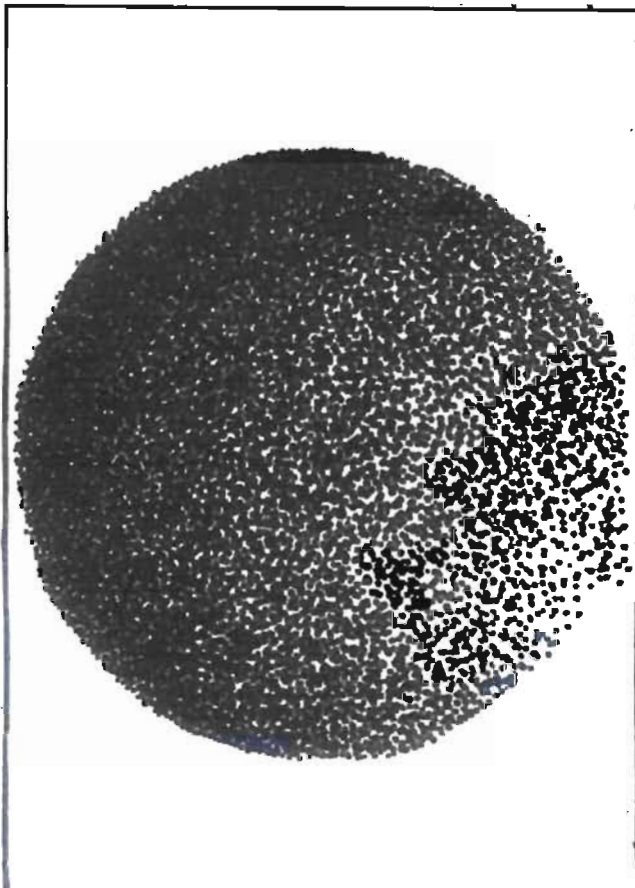
Esta otra lámina nos muestra el mismo efecto logrado con diferencia de tamaño y traslapo o sobre posición.



Material:

Herramienta : lapices de colores

Procedimiento técnico: esfumado



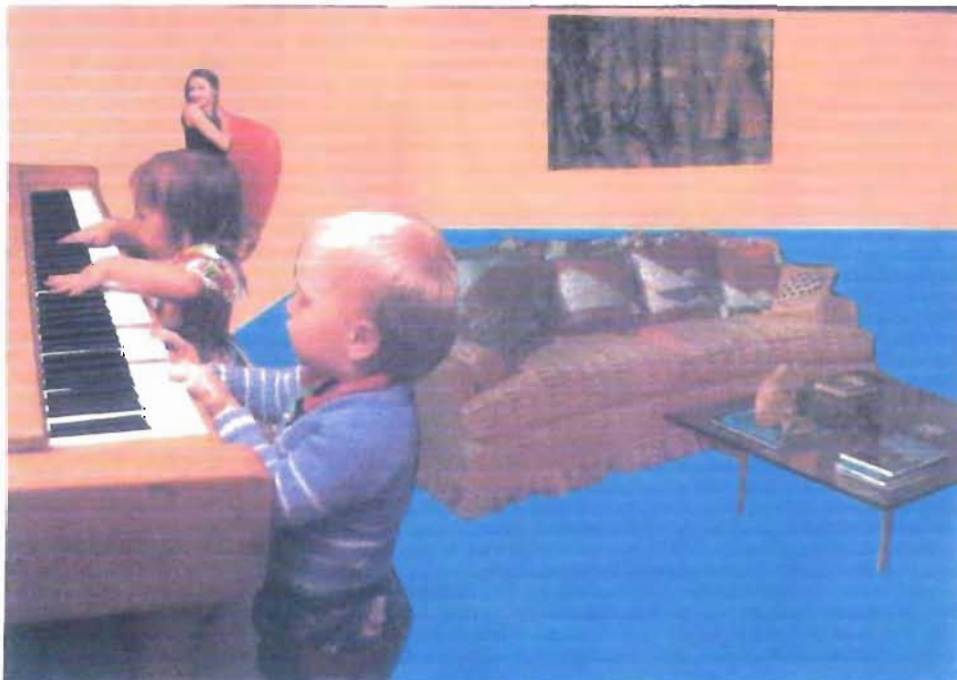
Este es otro ejemplo con densidad solo que en blanco y negro

Material: Tintas

Herramienta : lapices e fieltro

Procedimiento técnico: punteado

Las siguientes son tres ejemplos que mezclan , diferencia de tamaño y oblicuidad para dar la sensación de espacio y volumen



Material: Papel

Herramienta :

Tijeras

Procedimiento

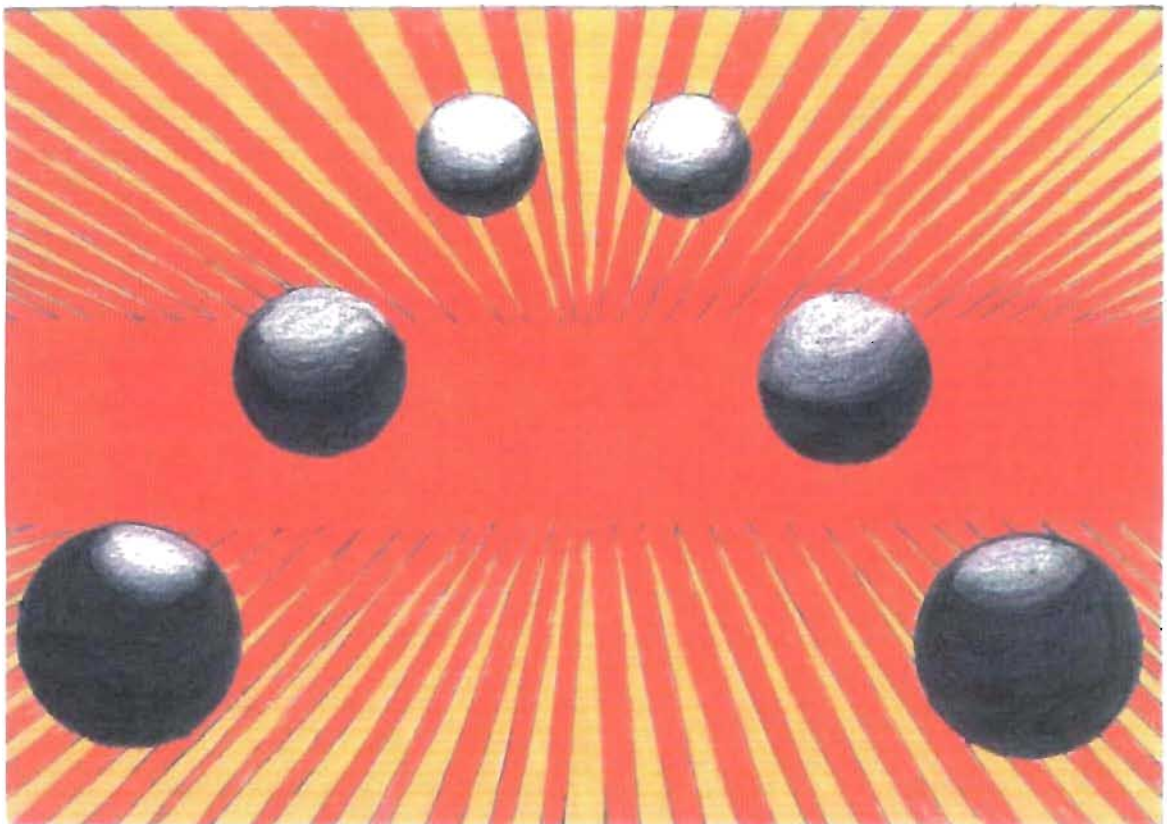
técnico:

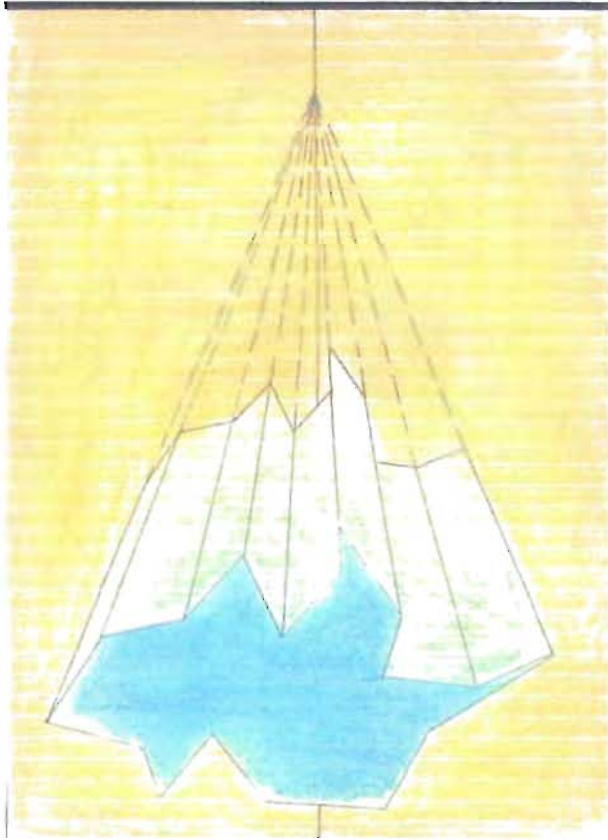
Recorte



Material: Papel
Herramienta : Tijeras y lápices de colores
Procedimiento técnico: ecorte

Abajo
Material: Gráfito
Herramienta : Lápices de colores
Procedimiento técnico: coloreado



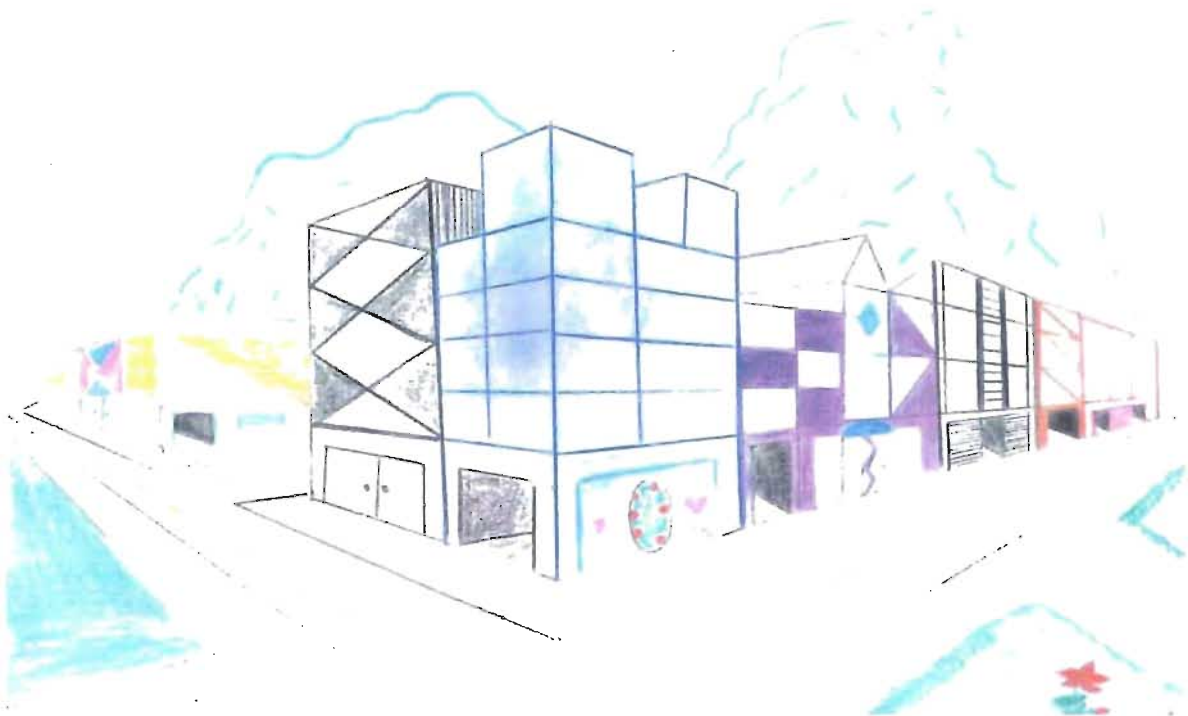


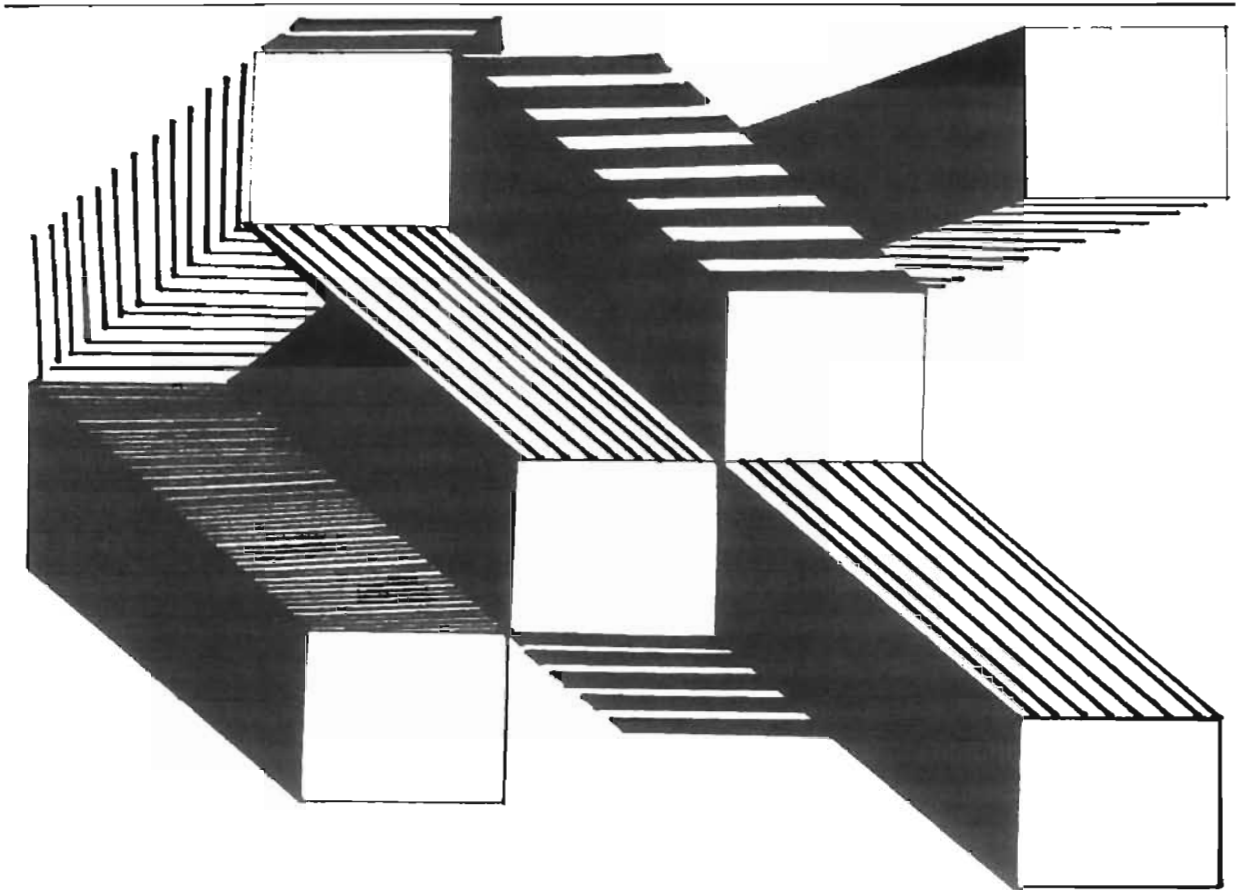
Estas dos láminas fueron realizadas con proyección cónica (uno y dos puntos de fuga respectivamente

Material:

Herramienta : Lápices de colores

Procedimiento técnico: Recorte





Glosario

- **Acrílico:** Pintura plástica de secado rápido soluble al agua
- **Arcilla:** Compuesto de tierra con alumina y minerales que al mezclarse con agua se convierte en barro de gran maleabilidad
- **Academicismo:** Término aplicado a las manifestaciones artísticas tradicionales que dan a la aplicación de la técnica demasiada importancia.
- **Bodegón:** representación plástica de naturalezas inanimadas o comestibles.
- **Canon:** Regla , precepto, unidad de medida.
- **Catacumbas:** Subterráneos en los que en la antigüedad, principalmente en roma, se enterraba a los muertos y donde al principio de el cristianismo se realizaban las ceremonias de culto.
- **Código:** sistema de leyes, signos y reglas que permiten comprender un mensaje.
- **Eclecticismo:** mezcla de diversas tendencias o estilos.
- **Escorzo** representación acortada según las reglas de la perspectiva, las cosas que se extienden en un sentido perpendicular u oblicuo al campo grafico.
- **Flamenco:** que es de Flandes.
- **Fresco:** técnica donde se utilizan pigmentos disueltos en agua , aplicados sobre un muro fresco cuya superficie esta recién tratada con cal, o en la actualidad con yeso, que al secar se cristaliza y atrapa los pigmentos.
- **Friso:** parte del cornisamento que se encuentra entre el arquitrabe y la cornisa
- **Grecorromano:** se llama a lo que pertenece a ambos pueblos, que es al mismo tiempo griego y romano.
- **Iconos:** se llama así a las imágenes religiosas
- **Manuscritos miniados:** códices caligráficos, o rollos y libros dibujados a mano, decorados y con pinturas. El término se suele aplicar a los manuscritos medievales que están adornados e ilustrados de diferentes maneras. Las iluminaciones se llaman también miniaturas.
- **Mosaico:** Obra realizada a base de trozos de piedras o vidrios de varios colores, utilizados como pavimentación o como decoración de edificios.

- **Naturalista:** que copia o imita la realidad visible.
- **Paleocristiano:** se llama de esta forma al arte realizado por los primeros cristianos
- **Perspectiva:** punto de vista. Forma de representar sobre un plano los objetos en la forma y disposición como aparecen a la vista, dando la ilusión de espacio y volumen.
- **Prisma:** solido limitado por dos poligonos iguales y paralelos entre si y por tantos paralelogramos como lados tienen dichos poligonos.
- **Sincretismo:** mezcla de diversas tendencias o estilos
- **Virtual:** Que tiene existencia aparente y no real.
- **Zoomorfa:** que tiene forma de animal

Bibliografía

Bibliografía básica

1. Puente, Rosa.
Dibujo y comunicación grafica.
México: Edit. G.G 1986.
100 p.
2. Carreón Zamora, Enrique.
Vocabulario de dibujo.
México: Edit. UNAM/ENAP. 1988.
28p
3. Reyes M., Víctor .
Pedagogía del dibujo.
México: Edit. Porrúa.
4. Johannes Itten.
El arte del color
México: Edit. Limusa. 2001.
96 p.
5. Wucius, Wong.
fundamentos del diseño bi y tridimensional.
Barcelona: Edit G.G 1985.
206 p.
6. Wucius, Wong.
Principios del diseño en color
. Barcelona: Edit G.G 1988.
100 p.
7. Wassily, Kandinsky.
Punto y línea sobre el plano.
México: Edit Coyoacán 2002
167 p.
8. Edwards, Betty.
Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro.
México: Edit Urano2002
318 p.
9. Dondis A Doris.
La sintaxis de la imagen,
México: Edit G.G. 1998

212 p

10. Acha, Juan.

Expresión y apreciación artísticas.

México: Edit Trillas, 1994.

240 p.

Villafaña Gómez, Georgina.

Educación visual: conocimientos básicos para el diseño.

México: trillas, 2003.

90 p.

Bibliografía complementaria

11. Acha, Juan.

Conceptos fundamentales de las artes plásticas.

México: Edit. Coyoacán 2000

12. Acha, Juan.

Introducción a la creatividad artística.

México: Edit Trillas, 1994.

240 p.

13. Acha, Juan.

Introducción a la teoría de los diseños.

México: Edit Trillas

14. Acha, Juan.

Educación artística. Escolar y profesional

México: Edit Trillas, 2001.

212 p.

15. Barcena ,Zavala, Gracida

El hombre y el arte.

México: Patria, 2001

200 p.

16. Bosch García, Carlos.

La técnica de investigación documental.

México: Trillas, 1985.

74 p.

17. Dantzic, M. Cynthia,

Diseño visual. Introducción a las artes plásticas.

México: Trillas, 1995.

342 p.

18. Frutiger, Adrián.

Signos, símbolos, marcas, señales.

México: Edit G.G. 2000
286 p.

19. Gillam Scott, Robert,
Fundamentos del diseño.
Limusa, ú.e.

20. Hicethier, Alfred
. El cubo de los colores.
Holanda Edit. Noriega Limusa 1991
54 p.

21. Johannes, Itten
El arte del color.
Alemania . Noriega, 1992.
96 p.

22. Koppers, Harald,
Fundamentos de la teoría de los colores.
Gustavo Gilli 1972.

23. Lojero, Fernando.
Apreciación y expresión plásticas
Santillana 2000.
120 p.

24. Ramos, Antonio y Ramírez B. Pablo,
Dibujo técnico y diseño.
Santillana, ú.e. (tres tomos).

25. Rivera, Francisco.
Apreciación y Expresión Plásticas
México Edit Santillana 2000
140p

26. Saxton, Colin.
Curso de arte.
Madrid. Edith H Blume. 1982
224 p.

27. Serrano, Pichardo, Ortiz, Ortiz, Serrano.
El lenguaje de las artes.
México Edit. Prentice H.
144 p.

28. Zubizarreta, Armando.
La aventura del trabajo intelectual.
México: SITESA 1988
198 p.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN	AUTOR	CORTESIA DE	PAG
Revista Súper point	Ángel Huitron	Ángel Huitron	24
Pinturas rupestres	desconocido	Microsof t	36
Dibujo anatómico	Miguel Ángel	Microsof t	37
La merienda campestre	Manet	Microsof t	39
Ejemplo de lenguaje grafico	Fernando Lojero	Ed santillana	40
Hemisferios cerebrales	Microsof t	Microsof t	41
La luz a través de un prisma	Microsof t	Microsof t	47
Síntesis aditiva	Microsof t	Microsof t	50
Esfera del color	Colin Saxton	Curso de arte	52
Circulo cromático			53
Líneas enfatizadas	Rosa puente	Dibujo y comunicación	56
Líneas bifurcadas	Rosa puente	Dibujo y comunicación	57
Relieves de mitla	desconocido	Trillas	63
Módulos	Rosa puente	Dibujo y comunicación	63
Perspectiva falsa	Wiliam Hugart	Trillas	66
Banquete egipcio	Desconocido	Museo británico/ Trillas	67
Perspectiva 1 p fuga	Fernando Lojero	Ed santillana	70
Apunte al natural	Fernando Lojero	Ed santillana	76
Ejemplos	Alumnos de prepa 1	Alumnos de prepa 1	77

ÍNDICE

PAGINA

Primera Parte

Antecedentes

1

- INTRODUCCIÓN
- MAPA CURRICULAR DE LA ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA
- PROGRAMA DE LA MATERIA DE DIBUJO II

Segunda Parte

APORTACIÓN PERSONAL Y EXPERIENCIA

PROFESIONAL

19

- EXPERIENCIA PROFESIONAL
- LA DOCENCIA
- EL CONTACTO CON LOS ADOLESCENTES
- EL CONTACTO CON OTROS ACADÉMICOS
- CRÍTICA AL PROGRAMA
- PROPUESTA

Tercera Parte

Desarrollo del programa

35

1. INTRODUCCIÓN AL DIBUJO

36

- BREVE HISTORIA DEL DIBUJO.
- EL DIBUJO COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN
- EL DIBUJO EN LA VIDA DIARIA

2. EL PUNTO COMO ELEMENTO DE COMPOSICIÓN GRÁFICA Y UNA TEORÍA DEL COLOR

43

- EL PUNTO Y SUS CUALIDADES VISUALES
- ANALOGÍAS.
- AGRUPAMIENTOS.
- DISEMINACIÓN.
- COMPOSICIÓN.
- TEORÍA DEL COLOR
- SENSACIÓN DE COLOR
- SÍNTESIS ADITIVA Y SÍNTESIS SUSTRACTIVA

- DIMENSIONES DEL COLOR
- CLASIFICACIONES DEL COLOR Y CIRCULO CROMÁTICO
- COLORES ANÁLOGOS Y COMPLEMENTARIOS.
- PSICOLOGÍA DEL COLOR

3.LA LÍNEA COMO ELEMENTO DE COMPOSICIÓN GRÁFICA **54**

- DEFINICIÓN.
- LA LÍNEA Y SUS CUALIDADES VISUALES
- MODALIDADES DE LÍNEA
- ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO.
- DIVISIÓN DEL CAMPO GRÁFICO.
- COMPOSICIÓN.

4. EL PLANO COMO ELEMENTO DE COMPOSICIÓN GRÁFICA **58**

- DEFINICIÓN.
- EL PLANO Y SUS CUALIDADES VISUALES
- RELACIÓN FONDO FIGURA
- POSITIVO-NEGATIVO
- LA TEXTURA DEL PLANO
- SIMETRÍAS
- MÓDULOS
- ELEMENTOS DE RELACIÓN
- ELEMENTOS DE INTERRELACIÓN

5. LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL ESPACIO Y EL VOLUMEN **66**

- DEFINICIÓN.
- ELEMENTOS PARA LA REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO Y EL VOLUMEN
- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DE LA TERCERA DIMENSIÓN
- LA PROYECCIÓN CÓNICA
- LA PROYECCIÓN CILÍNDRICA OBLICUA
- APUNTE AL NATURAL

MUESTRAS DE ALGUNOS TRABAJOS **77**

GLOSARIO **122**

BIBLIOGRAFIA **124**

Índice de ilustraciones **127**