

Planificació docent de la matèria «Esbós. Element constructiu i creatiu» per Ensenyaments Artístics de Grau Superior (Branca Comunicació Gràfica i Audiovisual)

Curs 2020-2021

Joan Miquel Porquer Rigo
jporquer@xtec.cat
<http://jmporquer.com>

Sobre el material:

Les fitxes docents seleccionades que es presenten a continuació s'emmarquen en l'àmbit de la matèria *Esbós. Element constructiu i creatiu* del Mòdul *Dibuix aplicat a la Il·lustració*, propi del CFGS d'Il·lustració impartit en diferents centres del territori català.⁽¹⁾ En el marc de l'Escola d'Art i Disseny de Sant Cugat del Vallès –on s'han aplicat aquestes fitxes en el curs 2020-2021–, dins de la possibilitat d'establir Mòduls de formació Complementària en els CFGS, aquesta matèria s'imparteix també per extensió en els cicles d'Animació, Gràfica Impresa i Gràfica Interactiva com a formació bàsica de primer curs.⁽²⁾

La concepció i redacció d'aquest material parteix de l'experiència personal i de la recerca bibliogràfica, però també de la reinterpretació d'activitats originals d'altres docents. El seu objectiu no és altre que proporcionar a la persona lectora exemples de seqüències d'aprenentatge per aquesta matèria en concret, però que també són extrapolables a assignatures semblants.

Les activitats d'aprenentatge descrites solen introduir-se per una breu presentació teòrica amb l'ajut de presentacions de diapositives,⁽³⁾ objectes, material bibliogràfic i, per descomptat, de demostracions pràctiques sobre pissarra o a través de càmera web. De les activitats se'n recomana la lectura atenta i el repàs dels continguts en veu alta per tal de resoldre dubtes i fer clarificacions. La seva durada oscil·la entre una i tres sessions de dues hores cadascuna, depenent del nivell i de les característiques del grup d'alumnat amb qui s'executen. Les imatges, gràfics i làmines (pròpies o alienes) que les acompanyen pretenen contextualitzar i donar suport a l'activitat. En el context d'un curs en situació de docència semipresencial, es potencia l'entrega de materials a través de documentació gràfica (escaneig, fotografia) o directament de treball digital, donant peu al desenvolupament de la capacitat de transició entre mitjans.

(1) Vegeu: <http://xtec.gencat.cat/web/.content/curriculum/professionals/artistics/artsplastdis/titols/documents/comunicacio-grafica-i-audiovisual/curriculum-gs-illustracio.pdf>

(2) Vegeu: <http://escoladart.com/>

(3) Vegeu: http://jmporquer.com/wp-content/uploads/2021/07/Bloc0_Compenni-presentacions-esbos_OPT.pdf

Ús dels continguts:

Els continguts textuais de les fitxes docents i les làmines de treball estan sotmesos a una llicència **Reconeixement-NoComercial 4.0 Internacional** de *Creative Commons* (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>). Els drets de les imatges i els gràfics són dels seus respectius autors (consultar en cada cas).



Activitat 1.1

Representació intuïtiva. Encaix i abstracció de formes geomètriques.

Jugar a ser arquitecte

Enunciat:

Crear representacions arquitectòniques lliures a partir de l'esbós/croquis, desenvolupament i abstracció de peces de fusta.

Material:

Peces de fusta de mides variades, làmines de paper d'esbós DIN A4, llapis o portamines (HB), bolígraf de tinta o de bola, retoladors o llapis de colors.

Procediment:

1. Observa

- Tria de 5 a 10 peces de fusta de les capses que tens a l'aula i observa-les atentament.
- Analitza les seves cares, els seus detalls... Quines proporcions tenen (altura, amplada i profunditat)? Quins angles tenen les seves cares? Amida amb la regla o amb el llapis si et cal.

2. Encaixa

- Sobre una làmina d'esbós DIN A4, dibuixa amb llapis o portamines. Describeix totes les peces a partir d'encaixos, plans, perspectives que coneguis (dièdrica, isomètrica, cònica...)
- Imagina les formes geomètriques en que s'inscriuen els volums de les peces (cubs, prismes, esferes...) i dibuixa-les. Després, a l'interior, defineix la forma. Utilitza un traç lliure, imprecís. Exhaureix els punts de vista.
- Distribueix els dibuixos sobre tota la superfície del paper i, si cal, repeteix-los. Intenta emprar un traç segur, lliure i no esborrar. No canviïs de làmina fins que no sigui ben plena de dibuixos.

3. Defineix

- Quan hagis acabat de descriure les peces en llapis o portamines, defineix contorns «definitius» amb un bolígraf de tinta líquida o de bola. De nou, intenta que el teu traç sigui lliure: pots tornar a passar sobre aquelles línies que ja hagis realitzat per remarcar-les o «corregir-les». Joga amb els gruixos, experimenta!
- Marca especialment les arestes (els extrems, les puntes) dels objectes que estàs dibuixant.
- Incorpora trames, colors plans i/o degradats allà on creguis per atorgar de caràcter i volum a les peces. Dóna'ls nom i escriu-lo al seu costat.

4. Construeix

- Ara, agafa les peces de fusta i juga amb elles: munta-les, superposa-les, distribueix-les sobre la taula. Crea un mínim de 3 composicions formals i tracta-les com a maquetes arquitectòniques.
- Després, esbossa aquestes composicions com en els passos anteriors (*encaixa* i *defineix*), amb diferents punts de vista.

5. Abstrau

- Per acabar, tria una de les teves composicions i converteix-la en una il·lustració arquitectònica: posa-hi finestres, portes, columnes, habitants, objectes...
- Segueix treballant a nivell d'esbós, afegint detalls, colors, textures, gradacions, ombres... Canvia'n l'escala i crea-li un paisatge. Inclou, si vols, textos que ajudin a entendre la teva il·lustració.

Condicionant:

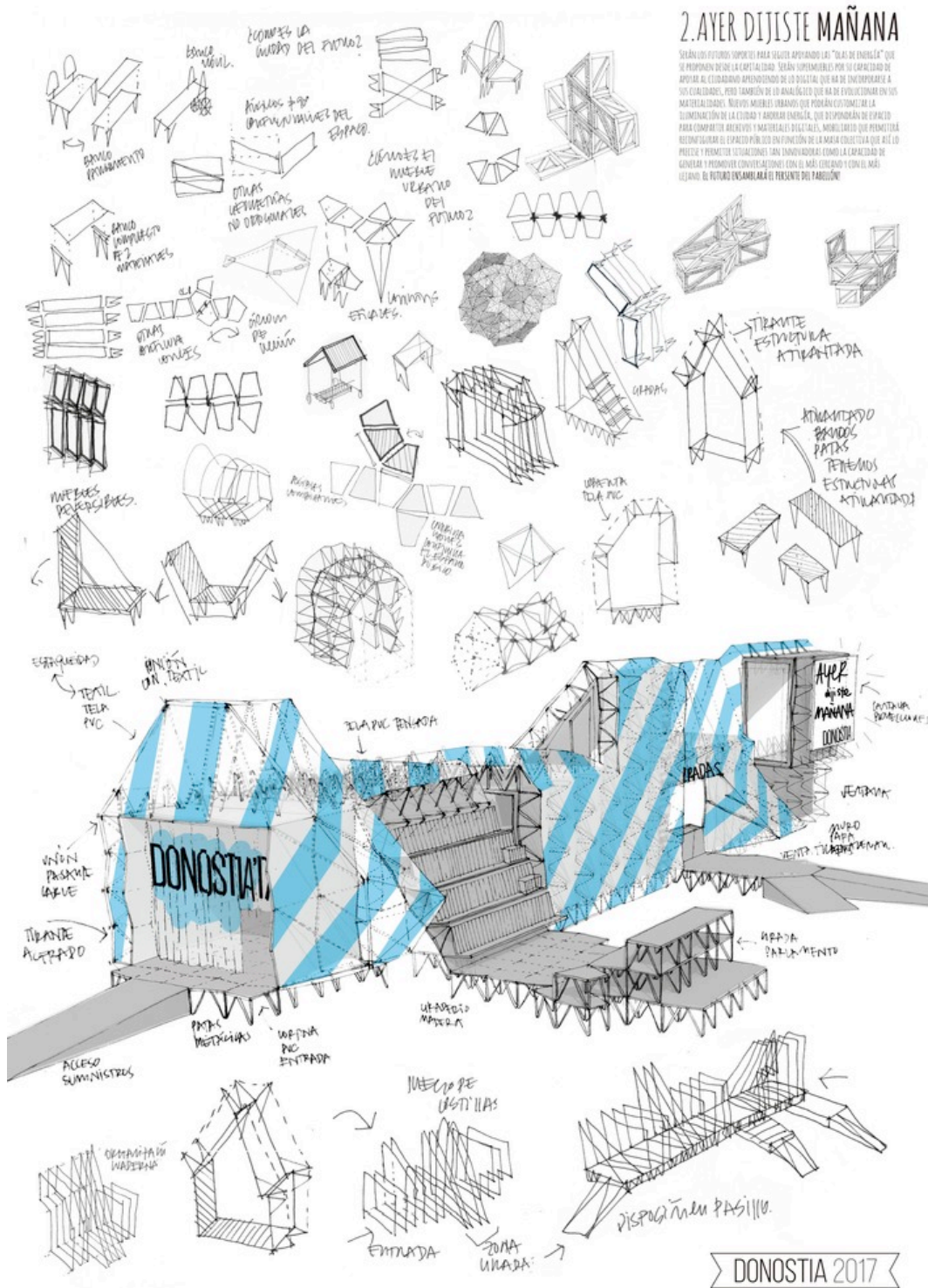
- Utilitza tantes làmines DIN A4 com calgui, però no en comencis cap de nova fins que l'anterior no estigui ben plena d'esbossos. La il·lustració arquitectònica també ha de seguir aquesta norma.
- No oblidis netejar molt bé les peces abans de retornar-les a les capses.

Entrega:

Tots les làmines d'esbossos identificades amb nom i cognoms (en l'anvers o revers dels fulls), dins d'una funda de plàstic.

Referents:

Busca el concepte «croquis arquitectònic», els quaderns d'esbossos de Leonardo da Vinci o fes una ullada als consells de dissenyador Eric Reinholdt en el seu vídeo *Sketch Like an Architect* (<https://youtu.be/eNNANScrBI>).



Ayer dijiste mañana (projecte efimer)
 Colectivo Zuloark
<http://zuloark.com/es/portfolio/dss2016-es/>

Activitat 1.2

Representació intuïtiva. Encaix i abstracció de formes geomètriques.
Quadern d'objectes importants

Enunciat:

Documentar i descriure gràficament objectes que defineixen la nostra vida quotidiana a través d'un quadern d'observació personal.

Material:

Quadern DIN A6 tipus *Flying Tiger* de cobertes *kraft* i material de dibuix.

Procés:

- Crea una rutina: queda't parat, observa i reflexiona sobre els objectes que tens al teu voltant.
- Determina aquells que són significatius, imprescindibles o que determinen el teu dia a dia. Defuig d'allò que és obvi... Intenta buscar aquells que *són realment importants*.
- Tria un o varis objectes per tal de representar-los gràficament cada setmana: tempteja'n la forma, encaixa'ls. Explora les seves vistes, proporcions i superfícies.
- Afegeix-ne descripcions curtes i la raó de la seva importància utilitzant el text. Fes-te preguntes: *què fa els objectes importants? Quins adjectius apliquem per descriure'ls?*

Indicacions:

- Incorpora els diferents sistemes pictòrics tractats a la Unitat Formativa i/o explora'n d'altres.
- Intervén els fulls de forma lliure i experimental. Treballa amb tècniques i materials diversos; inclou afegits, extensions, desplegable de paper si cal...
- Data i temporalitza les teves representacions gràfiques. Posa'ls-hi dia i hora!
- Esbossa un mínim d'un objecte i de 5 o 6 pàgines per setmana, d'aquí a final de quadrimestre. Si ho requereixes, pots produir més d'un quadern d'esbossos.

Consells:

- Recorda que el quadern és un suport d'esbós, de pràctica... Accepta els errors com part del procés.
- Sigues constant i sistemàtic: l'exercici només té sentit si el desenvolupes en el decurs del temps –no val fer tots els esbossos l'última setmana!

Condicionants:

Dibuixa o descriu *només* objectes o cossos inanimats.

Entrega:

Final de quadrimestre. El quadern (o quaderns), numerats i degudament identificats.

Referents:

Revisa com descriuen els objectes a la novel·la *Las cosas. Una historia de los años sesenta* (1967) de Georges Perec o al programa de radio de la BBC *A History of the World in 100 Objects* (2010). Busca, només si és estrictament necessari, el concepte «artist object sketchbook» a *Pinterest*.



Let's continue with this sketchbook
Pierre-Antoine Moelo (Péah)
<https://peahart.tumblr.com/>

Activitat 2.1

Dibuix analític i sistemes pictòrics. Sistema de vistes (dièdric)
La mida humana de les coses

Enunciat: Dibuixa objectes de la realitat propera en sistema dièdric, tot prenent-ne les mides amb parts del teu cos (dit, pam, colze...).

Procediment:

1. Estableix un sistema d'amidament a partir de parts del teu cos (antropometria). Per exemple: 1 colze = 2 pams = 4 dits = 24 unglles.
2. Agafa aquestes diferents «mides» i aplica-les a un mínim de 5 objectes que tens al teu voltant (el mobiliari de l'aula, els continguts del teu estoig...). Per exemple: un bolígraf fa 2 ½ dits x ½ unglle; una taula fa 7 pams x 4 pams x 1 unglle... Anota les diferents mides aproximades en el teu quadern. Si ho vols fer simple, aplica sempre només una o dues mesures.
3. Després, treballa sobre un paper DIN A4 mil·limetrat. Trasllada les teves unitats de mida (pams, dits...) a un sistema normalitzat (per exemple: 1 dit = 1 centímetre). Fes una llegenda de cada mida.
4. Ara, dibuixa les vistes dièdriques dels 5 objectes en sistema europeu, fent constar les seves mides. Pots utilitzar diverses escales i corregir errors de tolerància, però les vistes de cada objecte han de ser proporcionades entre sí.
5. Finalment, entinta les teves representacions sobre paper vegetal amb diferents gruixos de retolador calibrat. Estableix jerarquies en l'entitat. Per exemple: els traços exteriors són més gruixuts que els traços a dintre dels objectes.

Condicionant:

No pots utilitzar regles ni flexòmetre per prendre mides ni per dibuixar. Fes-ho tot a mà alçada.

Material:

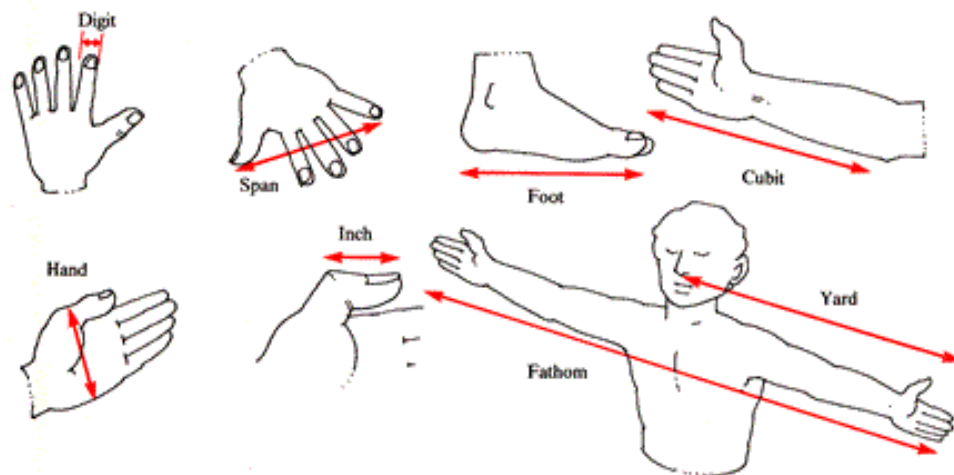
Paper mil·limetrat, paper vegetal, portamines o llapis amb mina HB, bolígrafs o retoladors calibrats de diverses mides (0,2 / 0,4 / 0,8).

Entrega:

Totes les làmines, degudament identificades amb lletra de pal sec, dins d'una funda transparent.

Referents:

Investiga les unitats de mesura a l'antic Egipte, el sistema imperial de mesures (que encara s'utilitza als Estats Units d'Amèrica) i el text «Dibujo y Representación» del llibre *Análisis Gráfico y Representación geométrica* (Lino Cabezas i Luis F. Ortega de Uhler, 2001, Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona).



Body measurements
The State of Queensland
<http://bit.ly/2Uf6Fss>

Activitat 2.2

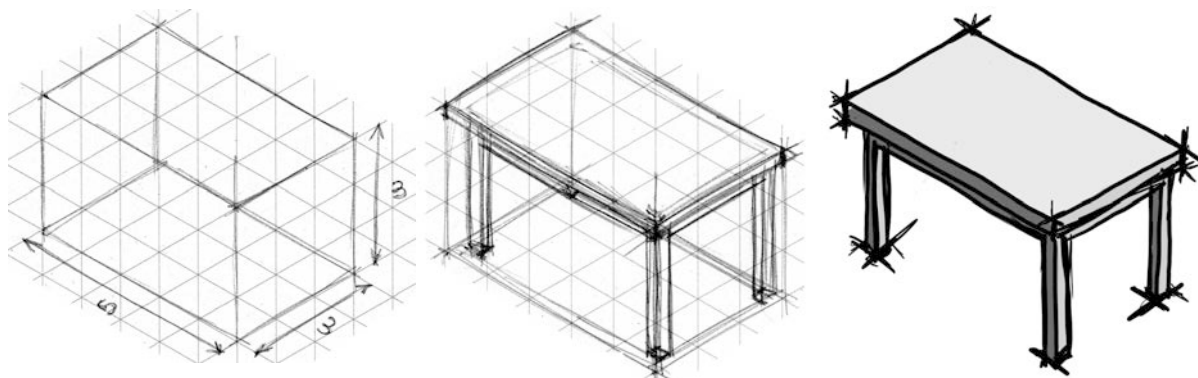
Dibuix analític i sistemes pictòrics. Sistema axonomètric
Reversibilitat pla/volum, analògic/digital

Enunciat

Seguint criteris de reversibilitat/compatibilitat entre sistemes, representa isomètricament els objectes de l'activitat 2.1 i «entinta'ls» digitalment per obtenir una galeria d'objectes tridimensionals reproduïbles.

Procediment

1. Recupera els objectes que has dibuixat sobre paper mil·limetrat per traslladar les seves vistes dièdriques al paper amb reixeta isomètrica adjunt. Distribueix els objectes per tota la superfície, tractant d'encabir-ne tants com sigui possible en cada fulla (reorienta'ls si cal).
2. Per fer el pas d'un sistema a l'altra, delimita la mida de la caixa que ocupa el teu objecte en la reixeta isomètrica. Després, adapta les vistes dièdriques (alçat, planta i perfil) als «rombes» de la isometria. Finalment, uneix les diferents línies en els plans per delimitar la forma volumètrica del teu objecte. Simplifica i adapta la forma si cal.
3. Una vegada traslladats els objectes a la reixeta isomètrica, escaneja i digitalitza el resultat. Treballa amb el programa o combinacions de programes que prefereixis (*Inkscape, Illustrator, Procreate, Photoshop, GIMP*) per fer-ne «l'entintat». Independentment del llenguatge del software (vectorial, bitmap), adapta i «corregeix» els teus dibuixos si escau i utilitza diferents gruixos de línia per establir jerarquies, com faries amb retoladors mil·limetrats sobre paper vegetal.
4. Una vegada entintats, acoloreix els objectes atorgant a alçat, planta i perfil tres tons diferents del color de la teva elecció (per exemple, si treballes amb colors web: alçat #ffcc00, planta #ffeb99 i perfil #665200).
5. Exporta el resultat i diposita'l a la tasca de l'Aula Virtual, en un document PDF que contingui també els dibuixos a mà alçada originals. Imprimeix també, en color, els dibuixos digitals.



Condicionants:

Pren com a referència les mesures del teu treball a l'activitat 2.1. Per entintat, intenta utilitzar sempre que sigui possible una tauleta gràfica i el traç de la teva mà. Evita les eines de tipus «calco interactivo».

Material:

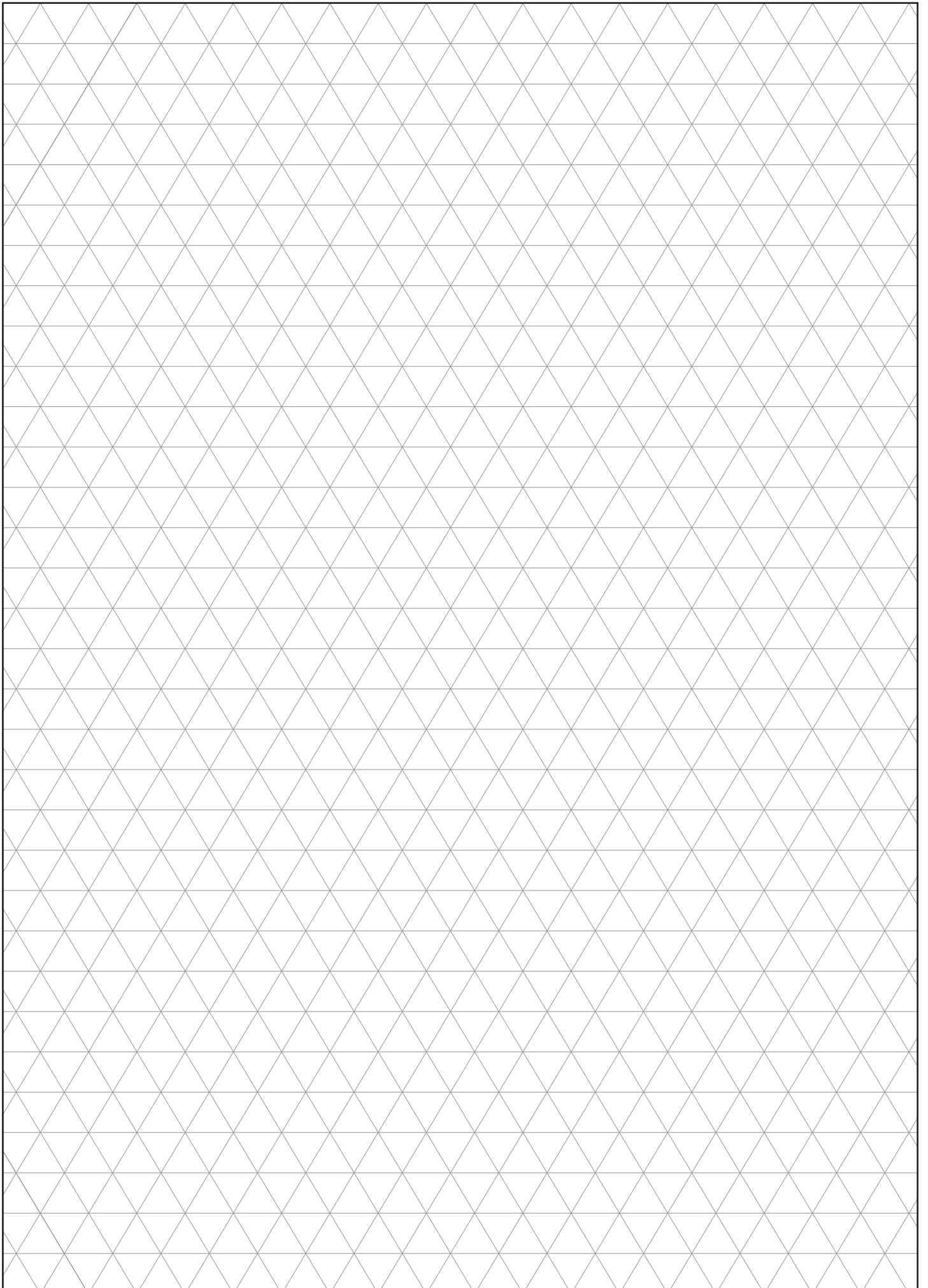
Plantilla isomètrica, portamines o llapis, escàner i software de representació gràfica.

Entrega:

11 de novembre (impressió en color física en mà i document digital a través de l'aula virtual). S'haurà d'entregar el material degudament identificat en una funda de plàstic transparent.

Referents i recursos addicionals:

Busca imatges en torn al concepte *Isometric Objects* al teu buscador d'internet o consulta el treball de MIQO (Miquel Tura) a *Bêhance* (<https://www.behance.net/miqueltura>). Per practicar amb la reversibilitat de la isometria/dièdric ràpidament, consulta l'*Isometric Drawing Tool* (<https://bit.ly/31PqA5H>). Per saber com crear reixetes isomètriques tu mateix, revisa l'article específic a *Isoflat* (<https://bit.ly/3mwrNqB>).



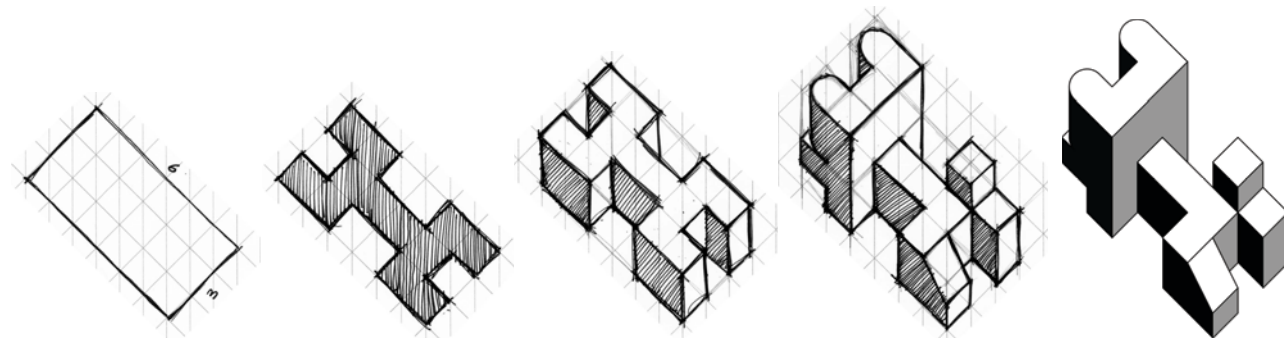
Activitat 2.3

Dibuix analític i sistemes pictòrics. Sistema axonomètric
L'habitatge racional

Enunciat: A partir d'una planta bàsica i en perspectiva militar, elabora propostes d'edificis modulars perquè els habitin diferents professions.

Indicacions:

1. Tria una forma bàsica continguda en una caixa per construir una planta d'edifici (per exemple, un rectangle de 2x4)
2. A continuació, treballa amb llapis i traspasa aquesta forma bàsica a la reixeta militar de la làmina adjunta. Si creus que és massa senzilla, complica-la.
3. Després, tot extrusionant, dota aquesta planta d'alçada i profunditat per construir la representació d'un volum en perspectiva militar.
4. Elabora 6 variables d'aquest volum per tal de construir 6 edificis d'una ciutat imaginària. Cada un dels edificis ha de representar la professió que els habita (real o imaginària): la casa del poeta, l'institut de música, el museu de la ciència... Treballa a partir de volums o blocs simples (formes geomètriques regulars) i inclou circumferències o corbes en els plans projectats verticals. Esbossa amb llapis i defineix els perfils definitius amb tinta.
5. Digitalitza el resultat. Pots traspassar els resultats sobre la versió digital de la reixeta militar o escanejar. Treballa amb la combinació de programes que prefereixis per fer «l'entintat».
6. Marca les arestes. Acoloreix els edificis amb tres tons diferents de color (per exemple: blanc, gris, negre) assignats a la planta, l'alçada o el perfil. Alternativament, treballa amb trama (sense trama, trama fina, trama gruixuda).
7. Munta els edificis resultants en una pàgina DIN A4, identificant-los amb el seu nom o funció. Inclou també la representació de la planta original. Si vols, produeix una altra pàgina (o un muntatge en el format que desitgis), on col·loquis aquests edificis de manera ordenada i lògica, per capes, imaginant que conformen la retícula d'una ciutat.
8. Exporta el resultat i diposita'l a la tasca de l'Aula Virtual, en un document PDF que contingui també els dibuixos a mà alçada originals.
9. Imprimeix per entregar-la en mà les pàgines produïdes en format digital. Utilitza un paper que no sigui l'estàndard blanc de 90gr (per exemple: basik, reciclat, paper d'aquarel·la, vegetal...).

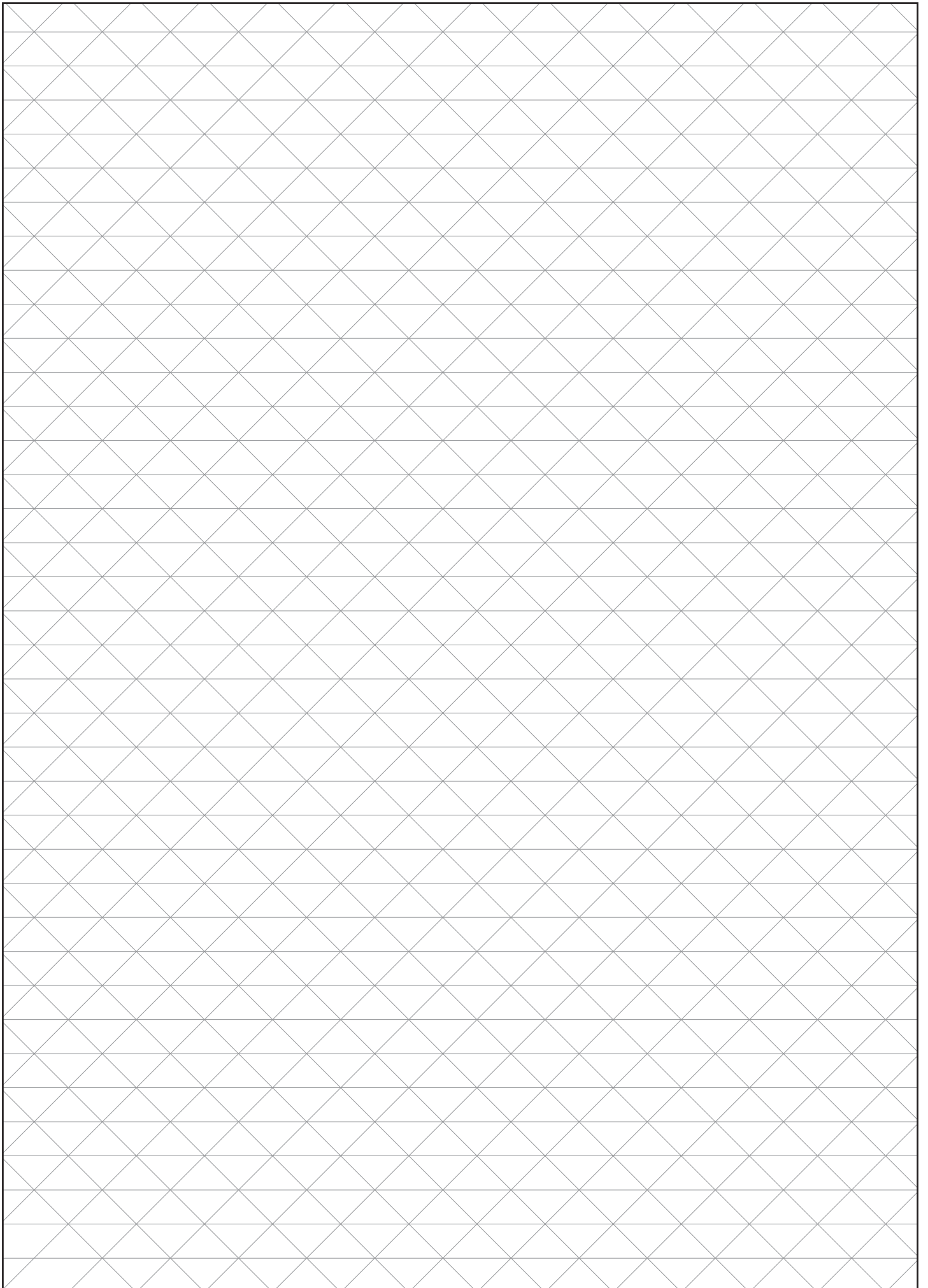


Condicionants: No pots utilitzar regles per fer els esbossos, ni utilitzar el «calco interactivo» per digitalitzar.

Material: Plantilla en perspectiva militar, portamines o llapis, bolígraf de tinta negra, escàner i software de representació gràfica.

Entrega: 25 de novembre (impressions en color físiques en mà i document digital a través de l'aula virtual). S'haurà d'entregar el material degudament identificat en una funda de plàstic transparent.

Referències: Consulta el treball *Victimas* (1986) de John Hejduk (<https://bit.ly/3pfYfQg>), els dibuixos de l'arquitecte O. M. Ungers (<https://bit.ly/2Ujw1pb>) i la proposta *Twelve Cautionary Tales for Christmas* (1971) del col·lectiu Superstudio (<https://bit.ly/3peHLaO>). Revisa els conceptes de «Ciudad ideal», «Trazado en damero» o «Racionalisme» en el teu buscador habitual.



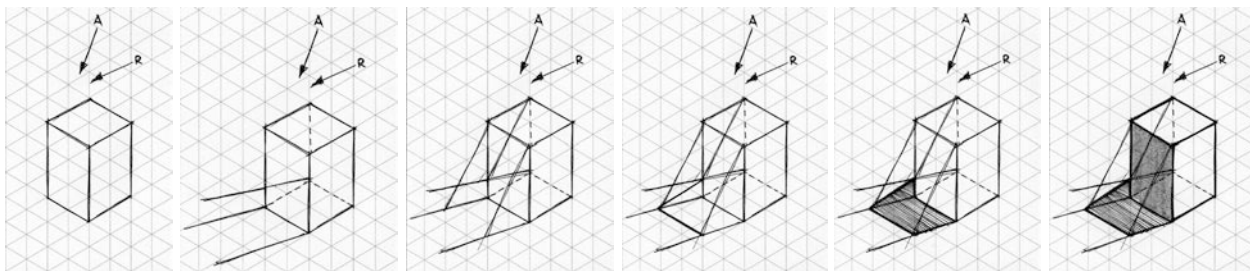
Activitat 2.4

Dibuix analític i sistemes pictòrics. Sistema axonomètric. *Pràctica d'ombres*

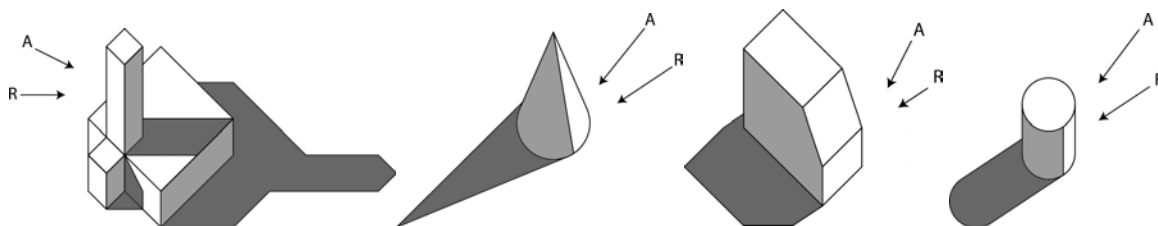
Enunciat: Atorga ombres a figures axonomètriques simples, després més complexes i, finalment, a figures resultants de l'exercici 2.3 «L'habitatge racional».

Indicacions:

1. Treballa aquesta primera part a mà, amb llapis i tinta. Crea un mínim de 5 prismes similars sobre alguna de les reixetes axonomètriques de la teva elecció (isomètrica o militar) o combina. Defineix un punt de llum (altitud i rumb) diferent per cada prisma i executa'n les ombres.
 - Una vegada dibuixat un prisma i definides altitud i rumb de la llum, guia't pel procés descrit a les fotografies d'aquí sota.
 - Comença per detectar la base de la figura des d'on parteixen les línies de rumb. Tingues en compte que poden partir des de parts ocultes de la figura. Tira línies.
 - Després, detecta els vèrtexs de les arestes on impacta la llum i des d'on parteixen les línies d'altitud. Tira línies.
 - Uneix els punts on coincideixen línies de rumb i d'altitud amb línies paral·leles a les projectants.
 - Emplena l'àrea d'ombra projectada visible amb un to obscur. Després, acoloreix amb un to més clar l'àrea d'ombra pròpia a sobre de la figura.
 - Perfila i precisa la figura amb llapis o tinta.



2. Arribat a aquest punt, pots decidir treballar en format digital. Prova de fer 3 figures amb ombres més complexes que les anteriors. Per exemple: cilindres, figures amb plans inclinats, cons... Pren com exemple allò explicat a la videoconferència o les figures de la presentació de diapositives sobre el tema a l'Aula Virtual.

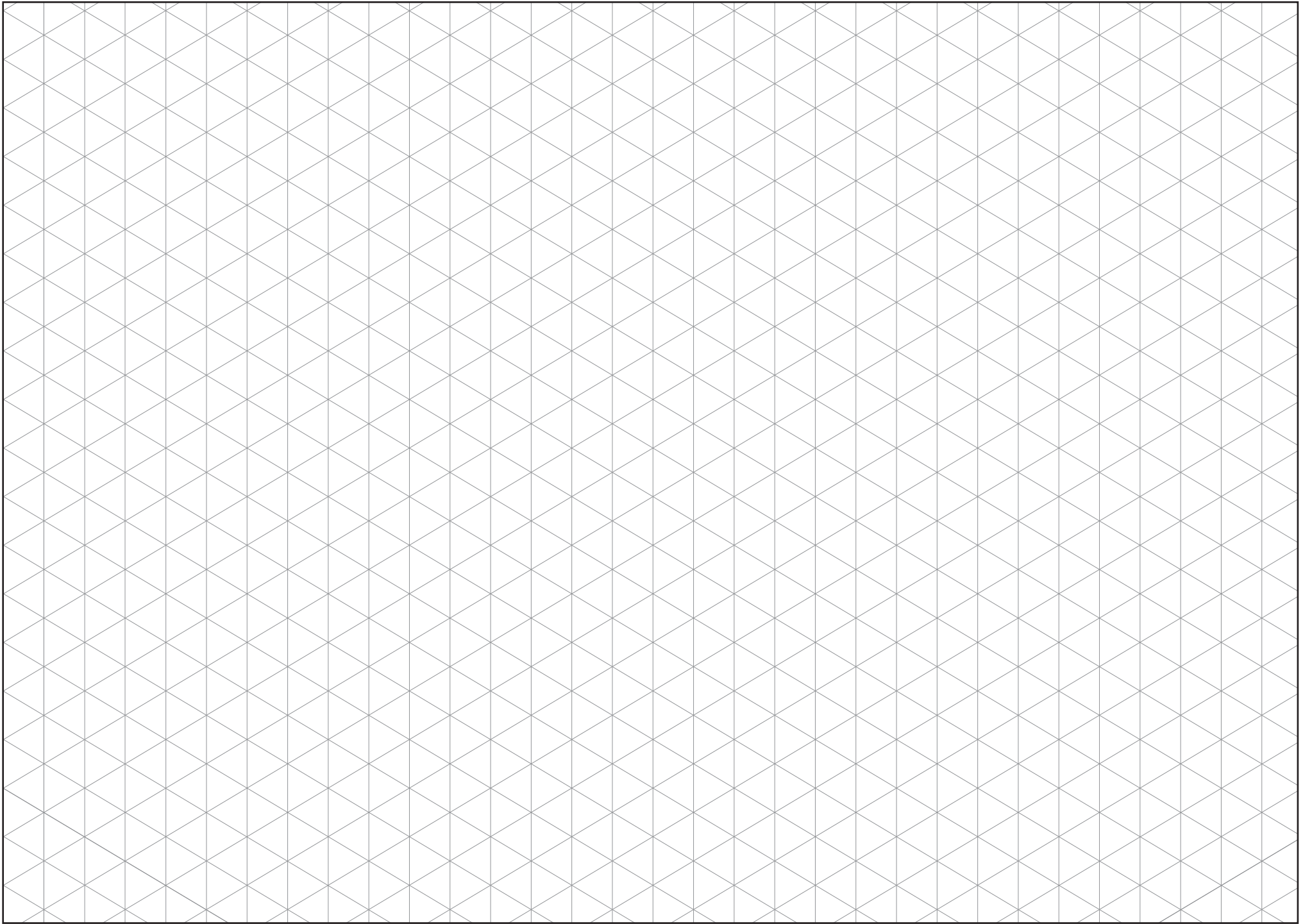


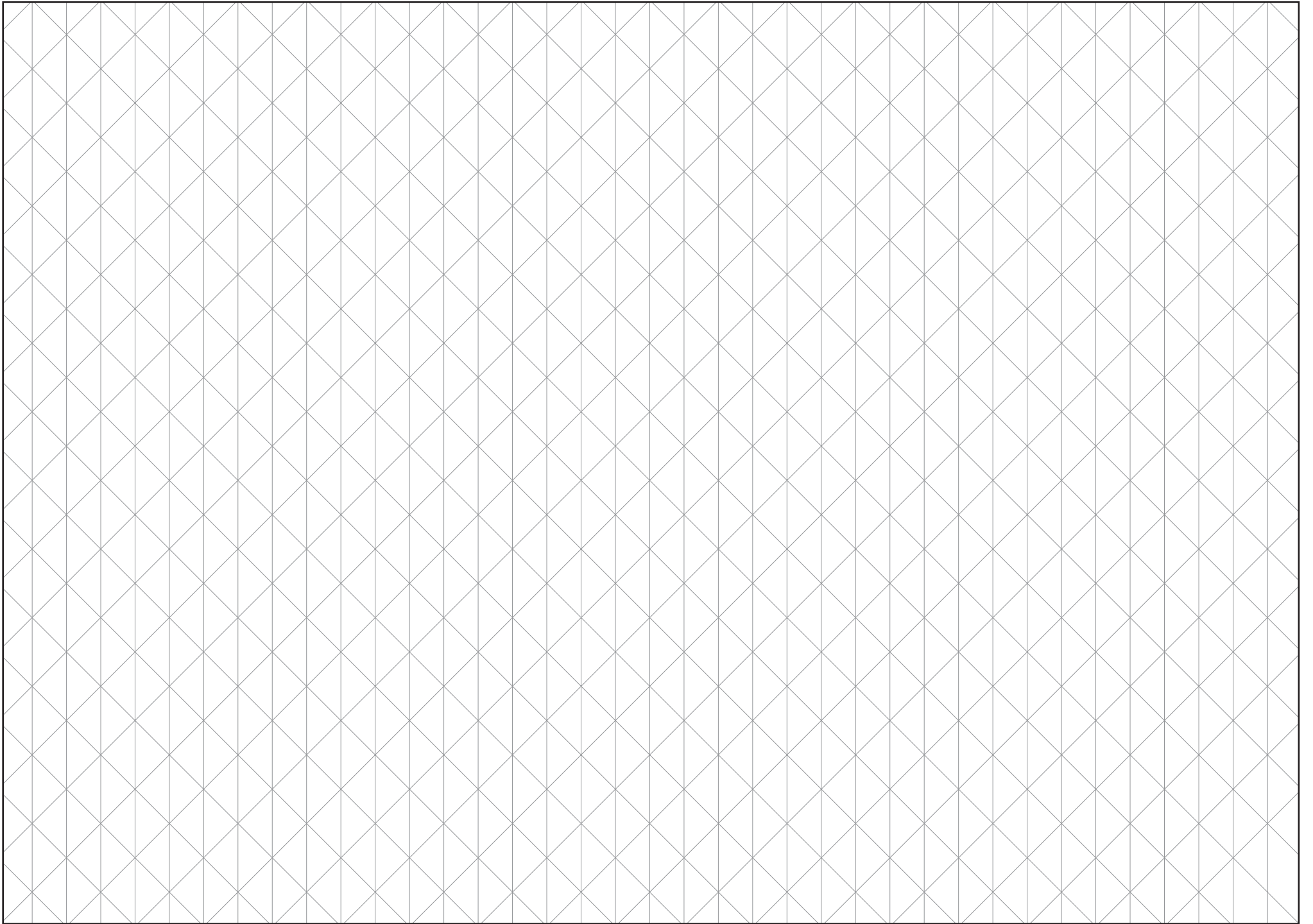
3. Per acabar, agafa sí o sí la versió digital de 2 edificis de l'exercici 2.3 («L'habitatge racional») i realitza'n el plantejament d'ombres amb el programa de la teva elecció. Per exemple: pots traçar amb *Illustrator*, exportar com a PNG i acolorir amb *Photoshop*.
4. Munta els resultats en una pàgina format DIN A4. Exporta el resultat i diposita'l a la tasca de l'Aula Virtual, en un document PDF que contingui també l'escaneig dels dibuixos a mà açada originals.

Condicionants: No pots utilitzar regles per fer els esbossos, ni utilitzar el «calco interactivo» per digitalitzar.

Material: Plantilles axonomètriques, portamines o llapis de diferents dureses, bolígraf de tinta negra i retoladors, escàner i software de representació gràfica.

Entrega: 3 de desembre (document digital a través de tasca l'aula virtual, que inclogui els esbossos dels 5 prismes, les 3 figures complexes i la versió digital d'ombrejat de 2 dues figures de l'exercici 2.3).





Activitat 2.5

Dibuix analític i sistemes pictòrics. Sistema cònic
Objectes geomètrics al «natural»

Part A

- Treballa a mà alçada sobre la reixeta cònica adjunta. Dibuixa vistes de les cinc peces de construcció diferents donades (cub, prisma rectangular, cilindre, prisma triangular, pont...), utilitzant una perspectiva cònica amb un punt de fuga (o «frontal»). Remarca els resultats finals.

Part B

- Treballa a mà alçada sobre una làmina de paper basik en blanc, A4 o A3. Elabora, amb les mateixes peces que a la part A o sumant-ne més, una construcció de volums simple i dibuixa-la en perspectiva cònica amb un punt de fuga. Comença per situar la línia d'horitzó i el punt de fuga.
- Entinta, i opcionalment acoloreix, el resultat final. Si ho prefereixes, aquest pas el pots fer en format digital: si ho fas així, no t'oblidis de marcar on és la línia d'horitzó i el punt de fuga.
- Per tal de fer l'exercici més complex o interessant, pots situar el punt de fuga a un lloc diferent del centre de la composició o elevar/descendir la línia d'horitzó.

Condicionants:

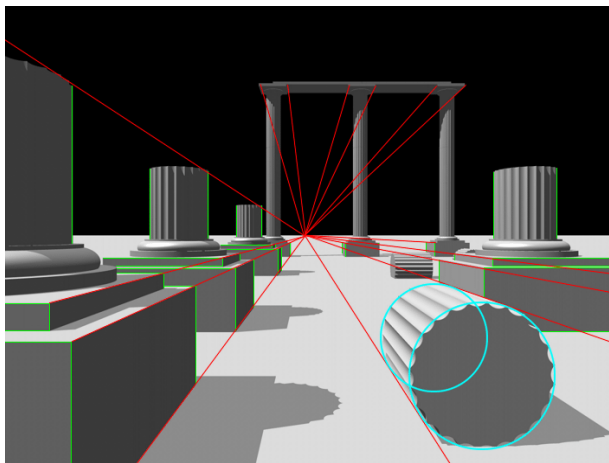
No pots utilitzar regles per prendre mides ni per ajudar-te en els teus esbossos. Si escau, pren mides a mà alçada emprant els mètodes descrits en la presentació de diapositives. En el format digital, evita utilitzar les plantilles definides de perspectiva que tenen els programes vectorials.

Material:

Paper *basik*, plantilla en perspectiva cònica d'un punt de fuga, portamines o llapis de diferents dureses, bolígrafs o retoladors calibrats, software específic.

Entrega:

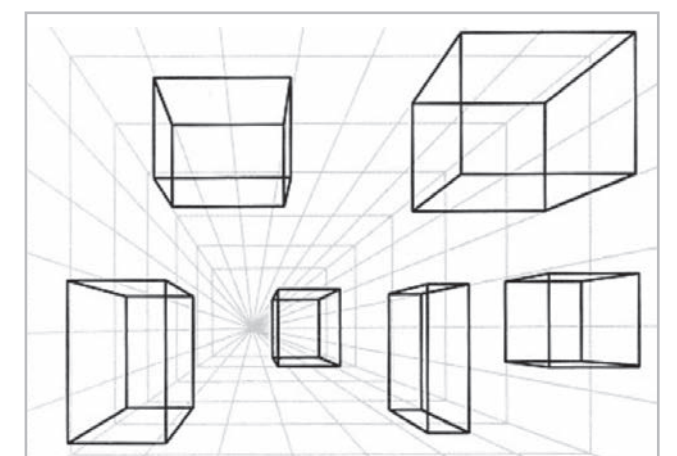
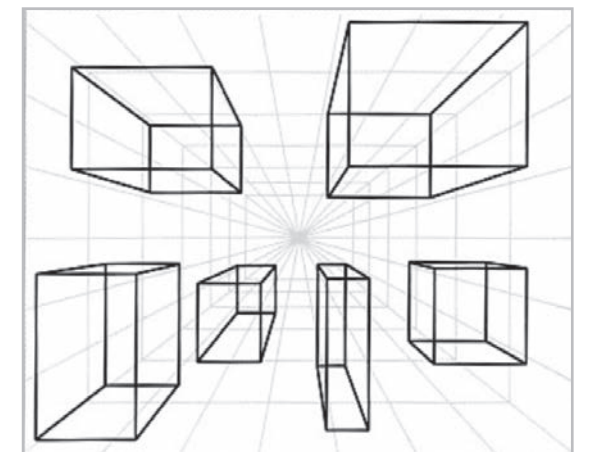
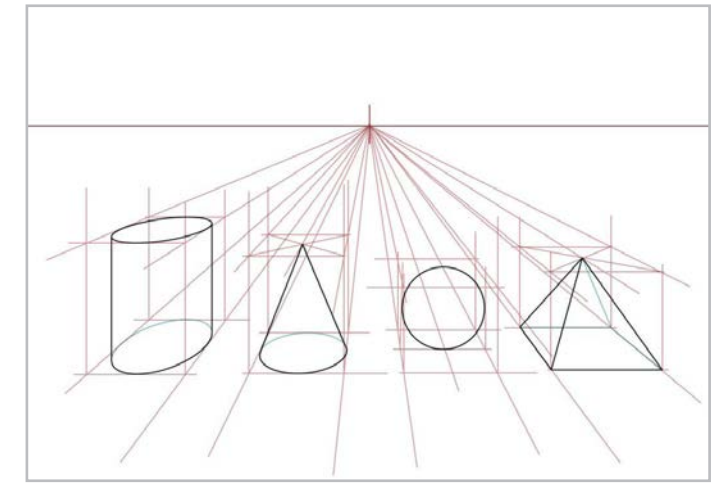
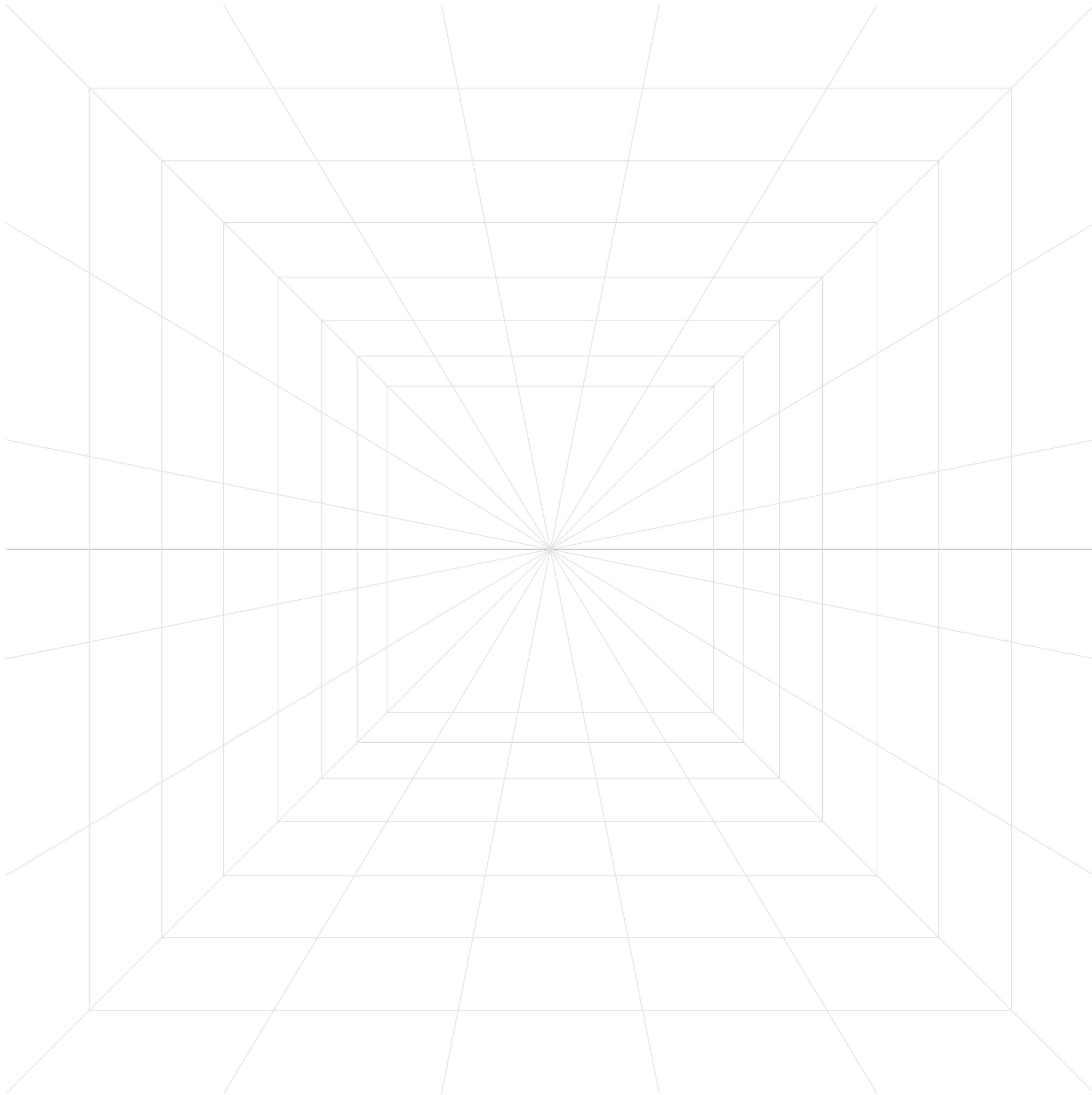
Escaneja els resultats de la part A i B, i diposital's en format PDF a la tasca oberta de l'aula virtual. Si has treballat la part B en digital, compona una pàgina DIN A4 i exporta també a PDF els resultats.



Perspective drawing (Ancient Ruins)

Artyfactory

https://www.artyfactory.com/perspective_drawing/perspective_index.html



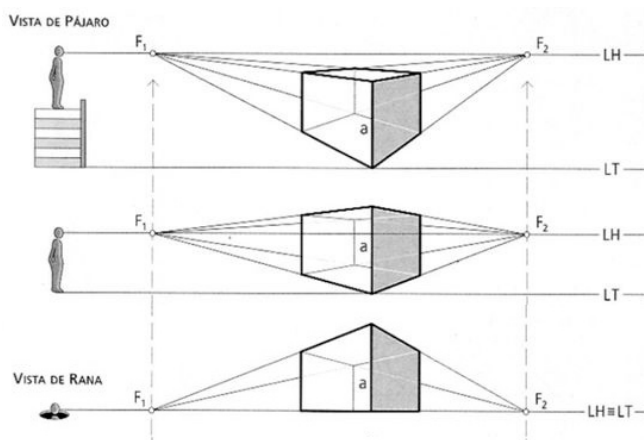
Activitat 2.6 (Opció 1)

Dibuix analític i sistemes pictòrics. Sistema cònic
Objectes geomètrics al «natural» (II)

Part A:

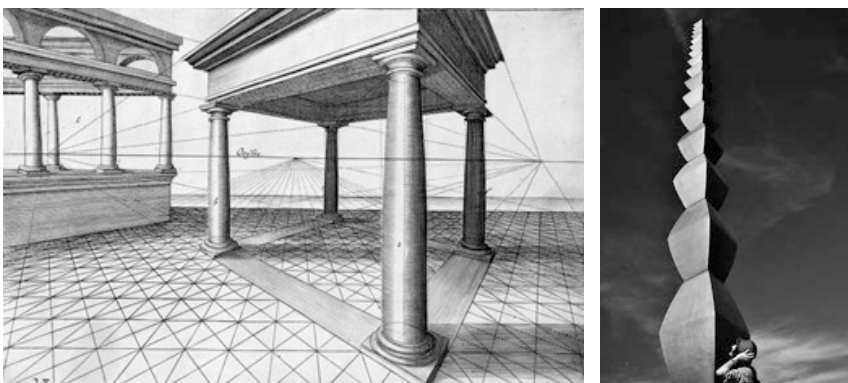
Dibuixa vistes de diferents peces de construcció donades (cub, prisma rectangular, cilindre, prisma triangular, pont...), utilitzant una perspectiva cònica amb dos punts de fuga. Treballa ajudant-te de les línies d'horitzó i punts de fuga donats a la làmina DIN A3 adjunta. Pots orientar les peces com vulguis, però seguint com a mínim les següents indicacions:

- Dibuixa una/dues peces per sota de la LH (*Vista d'ocell*)
- Dibuixa una/dues peces travessant la LH (*Vista serena*)
- Dibuixa una/dues peces per sobre la LH (*Vista de granota*)



Part B:

A partir de l'experiència anterior, construeix i representa una *columna* o *tòtem* amb dos (o tres) punts de fuga, tot afegint els detalls que consideris. Treballa amb llapis en una làmina de paper *basik* DIN A4 o A3, en vertical o en horitzontal, i entinta/acoloreix el resultat final.



Esquerra:
Perspectiva de temple
Autoria desconeguda

Dreta:
Columna infinita
Costantin Brancusi
1934-1938

Condicionants:

No pots utilitzar regles per prendre mides ni per ajudar-te en els teus esbossos. Si escau, pren mides a mà alçada emprant els mètodes descrits en la presentació de diapositives.

Material:

Paper *basik*, làmina adjunta, portamines o llapis, bolígrafs o retoladors calibrats, eines de color.

Entrega:

13 de gener, ambdues parts. S'hauran d'entregar les fulles, degudament identificades amb lletra de pal sec, dintre d'una funda transparent.

A



B



C



Activitat 2.6 (Opció 2)

Dibuix analític i sistemes pictòrics. Sistema cònic
Món curvilini

Part A:

Per tal d'assajar i experimentar les seves possibilitats, dibuixa vistes de peces de construcció diferents donades (cub, prisma rectangular, cilindre, prisma triangular, pont...), utilitzant una perspectiva cònica curvilínia simple (180°). Ajuda't de la plantilla adjunta.

Part B:

Tria una *targeta postal* que defineixi una escena arquitectònica interior o exterior i representa-la en perspectiva curvilínia simple o curvilínia extrema (esfèrica/ull de peix/5 punts de fuga). Si l'escena que representa la postal és parcial, prova de continuar-la i de complimentar-la amb detalls addicionals. Ajuda't de les plantilles adjuntes, si vols, i elabora un esbós. Després, fes-ne un dibuix definitiu, passant-lo a tinta negra física o electrònica, sobre el suport que prefereixis. Ara bé: si treballes en digital, imprimeix el resultat.

Condicionants:

Com sempre, no pots utilitzar regles per prendre mides ni per ajudar-te en els teus esbossos. Si escau, pren mides a mà alçada emprant els mètodes descrits en la presentació de diapositives.

Material:

Paper *basik*, làmina adjunta, portamines o llapis de diferents dureses, bolígrafs o retoladors calibrats.

Entrega:

13 de gener. Tots els esbossos i els resultats finals. S'hauran d'entregar les fulles, degudament identificades amb lletra de pal sec, dintre d'una funda transparent.

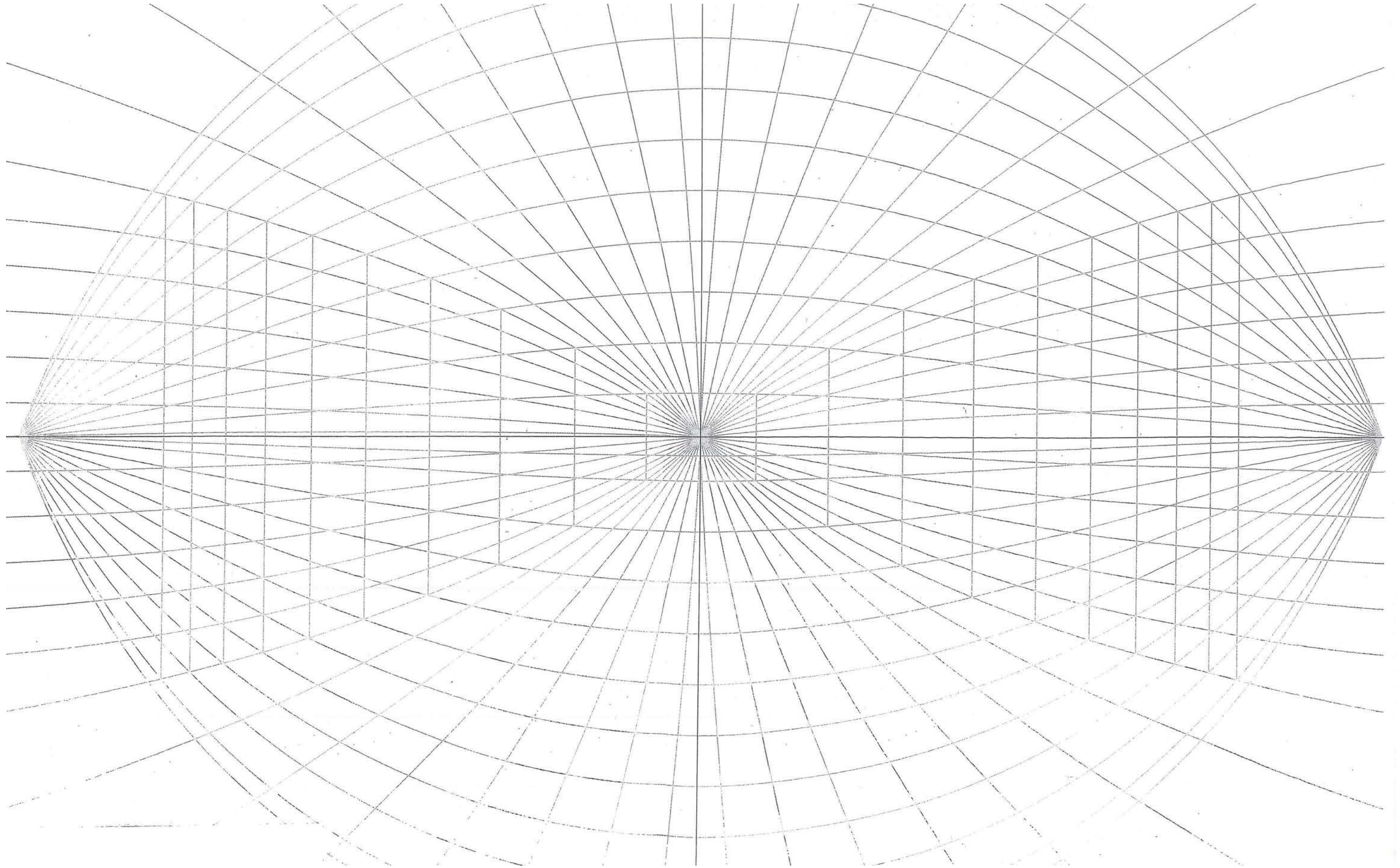
Referències:

Busca els *collages* de David Hockney i les representacions urbanes de Clara Nubiola. Mira les obres *Lavabo y espejo* (1967) de l'artista Antonio López i *Mano con esfera reflejante* (1935) de M.C. Escher. Si vols, busca el concepte *curvilinear perspective* a plataformes com ara *Pinterest*. Fes una ullada, també, als tutorials a *Youtube* d'Orphanlast si vols saber com produir les teves pròpies plantilles curvilínies.

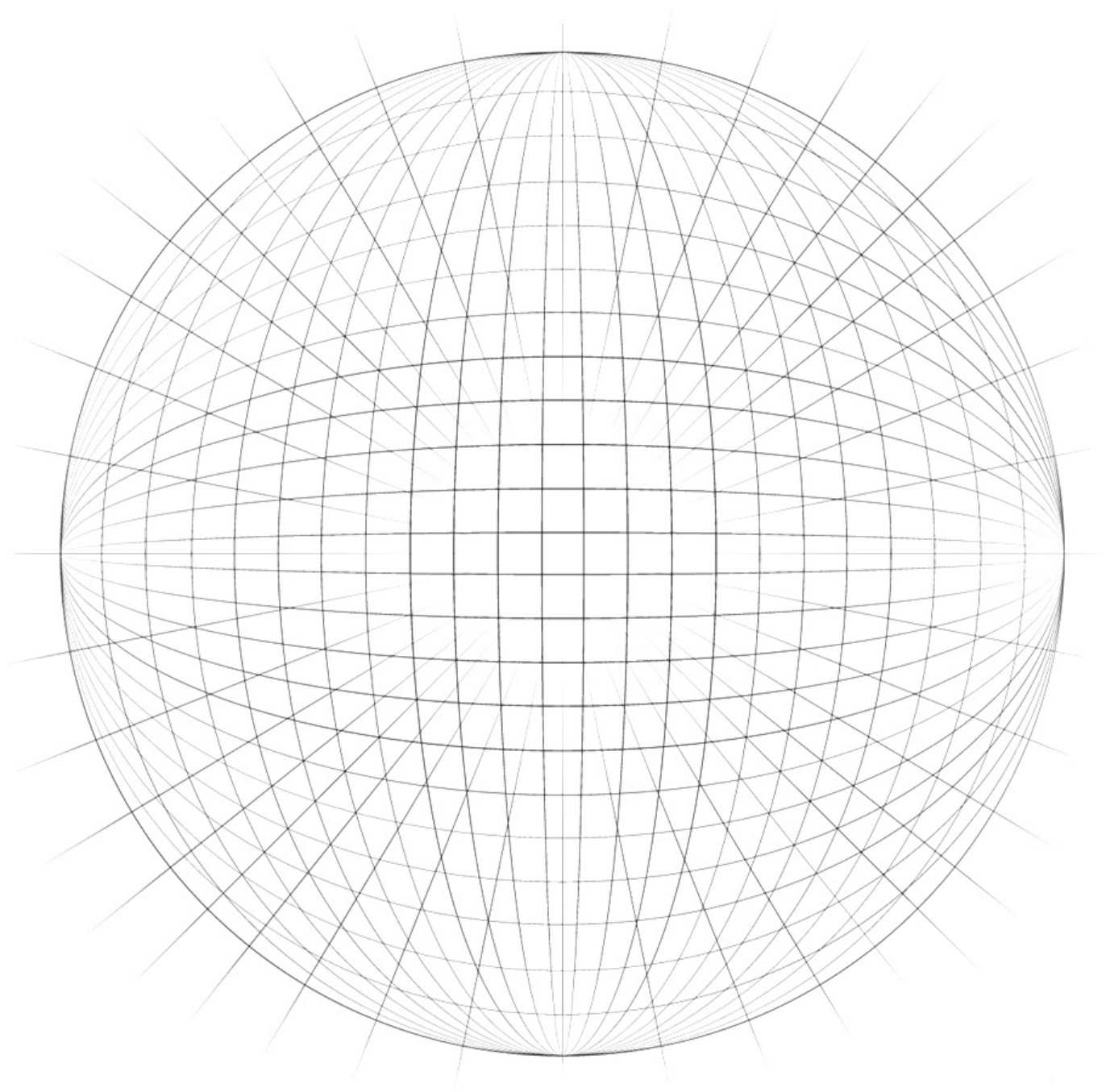


Collage fotogràfic
David Hockney (atribuït)
<http://www.hockney.com/>

Curvilínia simple (180°)



Curvilínia extrema (360°)



Activitat 3.1.

Dibuix especulatiu. Dibuix naturalista
OVNI – Objecte Vegetal No Identificat

Enunciat:

Describeix i explora gràficament objectes vegetals. Després, *muta'ls* per crear noves espècies extraterrestres.

Part A:

1. Recull del teu entorn closques, pinyols, fruits secs i altres objectes vegetals que et puguin servir com a referent naturalista. Posa-te'ls a les mans i observa'n atentament les seves característiques (les seves formes i els seus colors, la seva textura i el seu tacte...)
2. Recorda el primer exercici de la UF: sobre paper *esbós*, *kraft* o *basik* DIN A4, dibuixa diferents formes d'aquests objectes recollits provant de ser el més fidedigne i objectiu possible en la seva descripció. Fes apunts ràpids. Encaixa i detecta les formes geomètriques bàsiques. Planteja'n diversos punts de vista, plans de visió, seccions... Explora'n gràficament els volums i les oclusions emprant línia, ratlla i ombra amb grafit o amb tinta de bolígraf.
3. Després del plantejament inicial de l'objecte, *evoluciona'l*: combina-hi formes reals i imaginàries, atorga-li diferents característiques tant en la part exterior com en la part interior. Incorpora protuberàncies, textures, ritmes... Divaga i crea variants. Imagina noves espècies vegetals i muta-les. Afegeix proves de color (en llapis, retoladors, aquarel·les, tinta o sanguina...), emprant la tècnica amb la que et sentis més còmode.
4. Utilitza aquest procés d'esbós per decidir quines són les espècies alienígenes que superen el teu procés de *selecció natural*.

Part B:

1. Una vegada feta una selecció de les teves espècies, crea una sèrie de 3 il·lustracions naturalistes independents en petit format que descriguin una mutació concreta.
2. Cada una d'aquestes il·lustracions no pot superar els 10x15 cm. Utilitza llapis, tinta i/o color segons consideris i empra un suport paper adient per fer-ho
3. Com en les làmines d'il·lustració científica, incorpora de forma raonada el nom comú i científic (*nomenclatura binomial*) de la teva forma vegetal en algun lloc visible.
4. Treballa les teves mini-il·lustracions en termes «finalistes»: han de funcionar com a una sèrie i com a obres dignes de ser exposades en públic.

Condicionants:

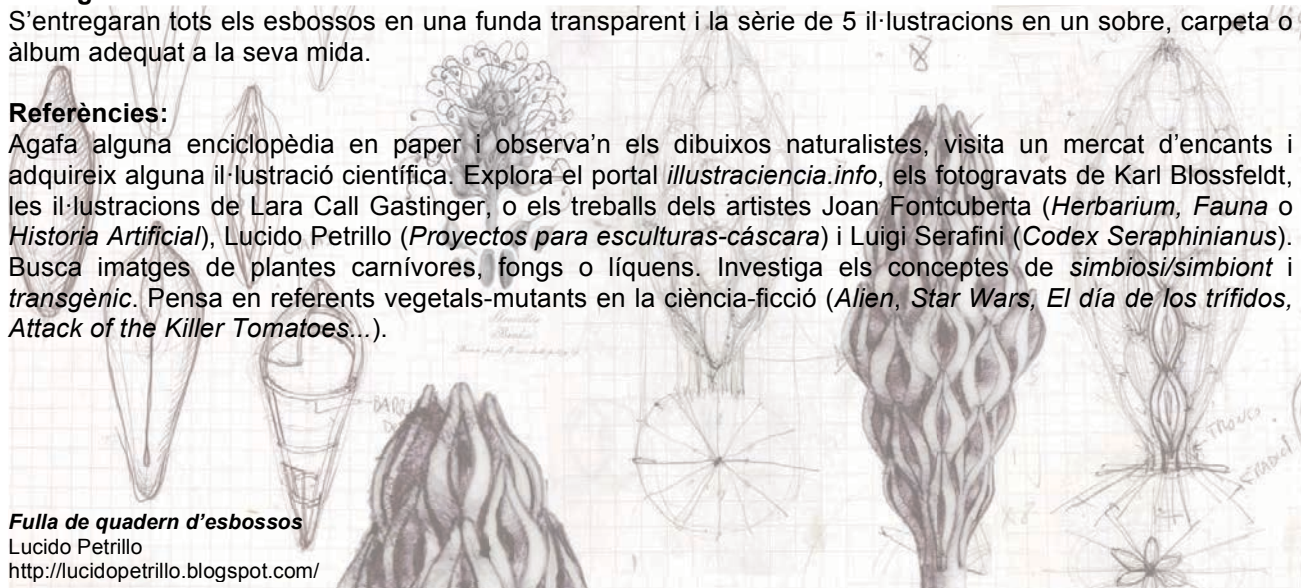
Basa't en la observació de la realitat immediata per produir els teus esbossos: no inventis, *muta*.

Entrega:

S'entregaran tots els esbossos en una funda transparent i la sèrie de 5 il·lustracions en un sobre, carpeta o àlbum adequat a la seva mida.

Referències:

Agafa alguna enciclopèdia en paper i observa'n els dibuixos naturalistes, visita un mercat d'encants i adquireix alguna il·lustració científica. Explora el portal *il·lustraciencia.info*, els fotogravats de Karl Blossfeldt, les il·lustracions de Lara Call Gastinger, o els treballs dels artistes Joan Fontcuberta (*Herbarium*, *Fauna* o *Historia Artificial*), Lucido Petrillo (*Proyectos para esculturas-cáscara*) i Luigi Serafini (*Codex Seraphinianus*). Busca imatges de plantes carnívores, fongs o líquens. Investiga els conceptes de *simbiosi/simbiont* i *transgènic*. Pensa en referents vegetals-mutants en la ciència-ficció (*Alien*, *Star Wars*, *El día de los trífidos*, *Attack of the Killer Tomatoes*...).



Activitat per a recuperació d'UF (modalitat no presencial)

Dibuix especulatiu

Viatge gràfic a un país inexistent.

Enunciat:

Crea un quadern o còdex que descrigui un país inexistent, tot combinant text i dibuix de forma narrativa.

Procediment:

1. Recerca de referents

- Investiga els conceptes de *còdice*, *grimorio*, *cuaderno de bitácora* i *micronación*. Consulta, també, alguna enciclopèdia o guia de viatges en paper.
- Fes una ullada a *El manuscrito naranja* de José Naranja (2015) (<https://bit.ly/3mZXZ6P>), al *Codex Seraphinianus* de Luigi Serafini (1978) (<http://bit.ly/2XTvIYP>) i al *Còdice Mendocino* (s. XVI) (<http://bit.ly/33qr00v>).
- Revisa les pel·lícules *The Colour of Pomegranates* de Sergei Parajanov (1969) o *The Holy Mountain* d'Alejandro Jodorowsky (1973).
- Juga als videojocs *Papers Please* de Lucas Pope (2013), *Stellaris* de Paradox Interactive (2016) o qualsevol títol de la sèrie *Myst* de Cyan Games (1993-2019).
- Llegeix fragments de *Las ciudades invisibles* d'Italo Calvino (Siruela, 2010), *Nostalgia* de Mircea Cărtărescu (Impedimenta, 2010), *Para llegar al otro lado* de Vladímir Lorchenkov (Nevsky Books, 2015) i/o d'*Atlas de islas remotas* de Judith Schalansky (Nordica Libros, 2013).
- Recupera els països imaginaris de Borduria, Syldavia, Khemed, Nuevo Rico i San Theodoros, en la sèrie de còmics *Las Aventuras de Tintín* d'Hergé (1930-1986).
- Investiga el projecte de guia de viatge a la nació fictícia a Molvania (molvania.com), de Tom Gleisner, Santo Cilauro i Rob Sitch, o qualsevol dels països imaginaris llistats a Viquipèdia (<https://bit.ly/2S4dlsB>)

2. Recollida de materials

- Esbossa idees, conceptes i formes inspirades en els referents citats, i en altres que puguis aportar. Utilitza els suports que consideris més adients, però que siguin fàcilment classificables. Crea, si escau, diagrames i esquemes que expliquin els teus raonaments. Utilitza diferents sistemes de representació (dièdric, axonomètric, cònic; objectiu, abstracte...) per tal de descriure els conceptes de la forma més adequada.
- Prova diferents tècniques, materials i esquemes de color. Planteja't l'ús de procediments experimentals com ara el *collage*.
- Fes-te preguntes i contesta-les, per escrit o mitjançant dibuix: Com es diu el país inexistent? Os es situa vagament? Quina cultura i paisatges té? Quina llengua i quin alfabet? Quines costums? Quins segells, objectes o menjars tradicionals? Quins vestits? Quina història? Quin *ambient*? Quin passaport?
- Planteja't si el teu quadern ha de ser físic o digital, així com el seu disseny/aspecte general.

3. Execució del quadern

- Adquireix o elabora un quadern enquadrat en format DIN A5 o DIN A6 d'un mínim de 50 pàgines.
- Pensa en la divisió del seu volum en parts o capítols que descriguin aspectes del país inventat
- Projecta la maquetació de les seves parts. Planifica, sobre la marxa, la col·locació dels textos i els dibuixos en les pàgines.
- Executa el quadern, resolent els errors que puguis cometre de forma creativa.

Condicionants:

Tots els dibuixos i textos del teu objecte-llibre d'artista han de ser originals. El país que representis hauria de poder existir en la realitat, ja sigui en el present o en el passat.

Entrega:

Dimecres 13 de gener de 2021. S'hauran d'entregar, en una carpeta contenidora física, tots els materials produïts: esbossos, textos, objecte-quadern final, etc.

