

DOSSIER DE RECUPERACIÓ
EDUCACIÓ VISUAL I PLÀSTICA 4T ESO

(Gener 2020)

NOM: _____ GRUP: _____

RECUPERACIÓ 1R TRIMESTRE

1-Amb l'ajuda dels links següents, realitza un dossier amb el títol i la construcció gràfica de cada un dels traçats que es mostren.

-LINKS DE TUTORIALS AMB EXPLICACIONS:

Us adjunto links de vídeos que expliquen molt bé alguns dels diferents traçats: -Perpendicular a una semirecta per l'extrem:

<https://www.youtube.com/watch?v=eTgre7kbQKE>

-Circumcentre:

<https://www.youtube.com/watch?v=hDoL0cxpdnI>

-Suma i resta de segments:

<https://www.youtube.com/watch?v=CkBbCglSRJs>

-Mediatriu d'un segment:

<https://www.youtube.com/watch?v=DSx5nz7P8eQ>

-Perpendicular a una recta per r per un punt A de la recta:

<https://www.youtube.com/watch?v=eTgre7kbQKE>

-Perpendicular a una recta per un punt exterior a ella:

<https://www.youtube.com/watch?v=IOzznWlv5Cg&t=3s>

-Traçat de paral·leles (mètode 1):

<https://www.youtube.com/watch?v=nosS8NBU19A&t=39s>

-Traçat de paral·leles (mètode 2):

<https://www.youtube.com/watch?v=Pvg8titTlck>

-Bisectriu d'un angle:

<https://www.youtube.com/watch?v=1b8GPGamYfl>

-Bisectriu de dues rectes que es tallen fora dels límits del paper:

<https://www.youtube.com/watch?v=BlfzBpzvK24>

-Traçar un angle igual a un altre:

<https://www.youtube.com/watch?v=BlfzBpzvK24>

-Suma i diferència d'angles:

<https://www.youtube.com/watch?v=aVr0pLUvJPY>

-Divisió d'un angle en 2, 8, 4...part iguals (fent bisectrius).

<https://www.youtube.com/watch?v=zHiB5TWb-0U&t=54s>

-Teorema de Tales: Divisió d'un segment en parts iguals.

<https://www.youtube.com/watch?v=dqWRtHWI0-c>

-Teorema de Tales: Divisió d'un segment en parts proporcionals.

<https://www.youtube.com/watch?v=KRQxoNxSsnE>

-Construcció d'un triangle coneixent-ne els tres costats:

<https://www.youtube.com/watch?v=STMFrMjXHMU>

-Traçat d'un triangle equilàter del qual sabem la magnitud del costat:

https://www.youtube.com/watch?v=_0Fv7RSHx4w

-Traçat d'un triangle isòsceles del qual sabem la base i l'altura.
<https://www.youtube.com/watch?v=t3VxnPQc8o4>

-Traçat d'un quadrat coneixent-ne el costat:
<https://www.youtube.com/watch?v=Ma7WGVtnUXw>

-Traçat d'un rectangle del qual sabem el costat major i l'altura.
<https://www.youtube.com/watch?v=5sIXCTA4-dc>

-Traçat d'un rombe del qual coneixem les diagonals:
https://www.youtube.com/watch?v=hnBLu_8eWWw

-Traçat d'un romboide del qual coneixem els dos costats i la diagonal:
<https://www.youtube.com/watch?v=z-dBdAI9uhE>

-Traçat d'un trapezi isòsceles del qual sabem la base major, un costat i l'altura:
<https://www.youtube.com/watch?v=5p0WSVEh0YU>

-Traçat d'un trapezoide del qual coneixem els quatre costats i la diagonal:
<https://www.youtube.com/watch?v=MpoJ1O8I6zQ>

-Traçat del triangle equilàter inscrit en la circumferència:
<https://www.youtube.com/watch?v=LjydWhu2QOI>

-Traçat del quadrat inscrit en la circumferència:
<https://www.youtube.com/watch?v=CJ6B9ubTeAY>

-Traçat del pentàgon regular inscrit en la circumferència:
<https://www.youtube.com/watch?v=l6685SEB4mw&t=8s>

-Traçat de l'hexàgon regular inscrit en la circumferència:
https://www.youtube.com/watch?v=Dhd7Ox1r_vo

-Traçat de l'heptàgon regular inscrit en la circumferència:
<https://www.youtube.com/watch?v=12C-KEdZm0U>

-Traçat de l'octògon regular inscrit en la circumferència:
https://www.youtube.com/watch?v=f90-wnfz_Xs

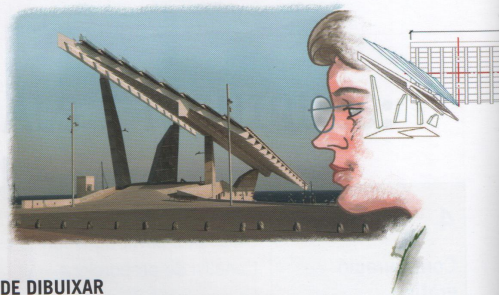
-Mètode general pel traçat de polígons regulars a partir d'una circumferència: <https://www.youtube.com/watch?v=0vOjP5Wfm4>

- *Realitzeu tots els traçats explicats en els vídeos que us adjunto en els links anteriors i munteu un dossier en el que consti el títol de cada exercici seguit de cada una de les construccions. Entregueu-lo en format dossier, enquadernat o grapat, com a mínim, dins d'un plàstic, carpeta de cartolina...*
- **IMPORTANT!!**
 - *S'ha de veure la construcció de cada traçat, no es poden esborrar les línies auxiliars que han ajudat a realitzar els diferents traçats. En cas que no es vegin les línies auxiliars l'exercici no tindrà validesa.*

4T ESO EVIP RECUPERACIÓ 2N TRIMESTRE - ENUNCIATS

1- Lectura i resum de la teoria del pdf **DIBUIX ARTÍSTIC: materials i tècniques**.

2- Exercici final de **RETRAT O AUTORETRAT**.



EL PROCÉS DE DIBUIXAR

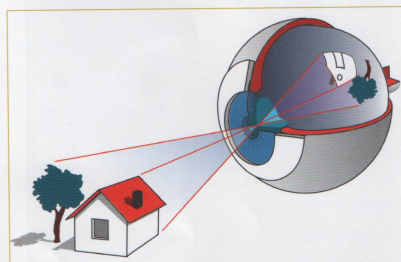
En qualsevol activitat de dibuix, per simples que siguin la intenció i el resultat, s'hi amaguen les tres etapes d'un procés: veure-observar, recordar-pensar-imaginar i comunicar-expressar-representar.

VEURE I OBSERVAR

A través dels òrgans de la visió, els ulls, s'obté la informació visual del món que es transmet al cervell per processar-la. **Aquesta informació servirà per actuar a l'instant o es guardarà a la memòria per al futur.**

La intenció d'una mirada pot ser diversa i centrar-se en els aspectes, en els detalls de la realitat que interessa analitzar, representar... El context també influeix en la informació visual sobre un objecte. Per tant, els dibuixos, les imatges, les obres que se'n derivin, són diferents.

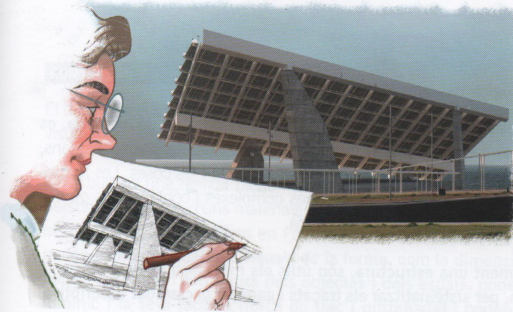
Per exemple, un artista que pinta un paisatge no està pendent ni obté el mateix tipus d'imatge que un enginyer que projecta el traçat d'una carretera en el mateix paratge.



Projecció d'una imatge sobre la retina de l'ull.



Victòria Tubau, 2007.

**RECORDAR, PENSAR I IMAGINAR**

El cervell té arxivada informació visual sobre l'entorn, les persones i les coses conegudes. Per exemple, si s'evoca un amic, immediatament es visualitzen al cap les faccions, els gestos, la manera de ser...

Quan s'està dibuixant o pintant del natural, la vista examina les formes, els contorns, els colors, les textures... fins que la informació visual que interessa queda recollida. Quan es torna a mirar el paper, **els signes gràfics o plàstics es materialitzen en les formes, els colors i les textures emmagatzemats en la nostra memòria visual i el dibuix es converteix en testimoni d'allò que s'ha vist i de com s'ha percebut.**

L'observació fa créixer la comprensió de la realitat, i la informació retinuda reverteix en la qualitat del dibuix. **Aquest exercici continuat que comporta el dibuix amplia la capacitat d'anàlisi de l'entorn i, de passada, afavoreix la capacitat de reaccionar àgilment davant les exigències de la vida quotidiana, encapçalades per les visuals.**

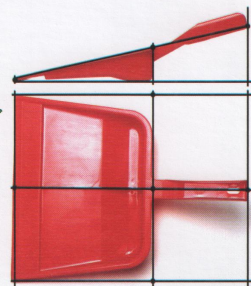
■ **Dibuixar de memòria**

Quan es dibuixa de memòria no es té la guia de cap realitat òptica, sinó del coneixement visual guardat. Aquest coneixement és l'essència d'allò més interessant que es va trobar en la realitat observada, els trets més significatius.

És evident que, per dibuixar de memòria, cal disposar d'un ampli bagatge de records visuals i de conceptes elementals sobre les formes, per poder-los aplicar com a recursos de lògica de la descripció i de la representació gràfica.

Quan es vol recordar un objecte, vénen al cap els seus trets essencials: estructura formal, dimensió i proporcions internes, colors, textures...; no se solen recordar els detalls accidentals d'una imatge determinada.

1 EL DIBUIX: PENSAMENT, REPRESENTACIÓ, COMUNICACIÓ

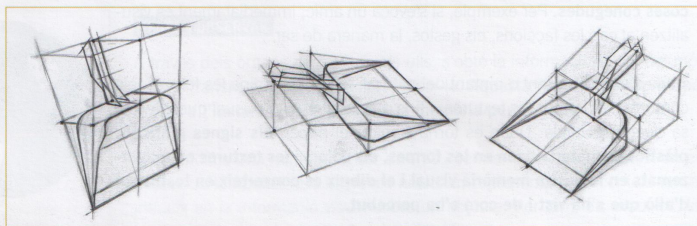


■ Aplicació de la lògica descriptiva

Els coneixements bàsics necessaris sobre les formes, per dibuixar de memòria, es fonamenten en els elements conceptuals geomètrics (punts, eixos, angles, plans, volums...) que s'utilitzen per entendre i dibuixar l'estructura de les coses. Les formes geomètriques senzilles n'estructuren altres de més complexes i contenen els punts i les línies essencials que cal saber situar amb lògica.

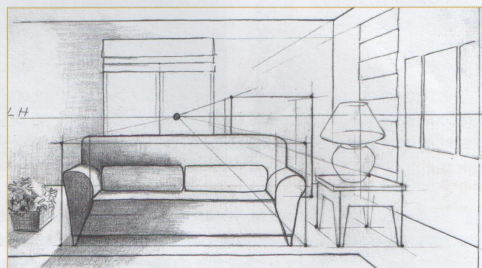
Per explicar gràficament una estructura, són útils els mecanismes dels diferents tipus de perspectiva, per sistematitzar els traçats i garantir la claredat descriptiva.

Per exemple, per dibuixar aquesta pala recollidora s'han fet servir els elements geomètrics que l'estructuren: punts de referència, eix de simetria, rectangles, prismes. Situant-los amb lògica en perspectiva, s'han obtingut de memòria dibuixos de l'objecte en diferents posicions.



Quan es vol fer la representació d'un espai imaginari, també cal aplicar la perspectiva sistemàtica per configurar el dibuix i mantenir les relacions de proporció i posició dels cossos a l'espai. Els efectes lumínics es raonen i dibuixen segons la direcció de la llum.

Per exemple, per representar de memòria un espai interior com el de la fotografia se situen al paper els elements definidors d'una perspectiva cònica: línia de terra, línia d'horitzó i punt de fuga. Les situacions en profunditat es dibuixen convergents a aquest punt. Les alçàries i les amplades, en les diferents situacions, queden deduïdes per aquestes direccions. Les profunditats, en aquest dibuix, s'han determinat intuïtivament.

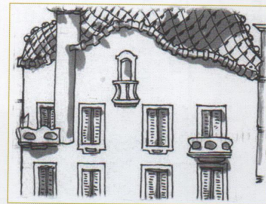


COMUNICAR: EXPRESSAR I REPRESENTAR

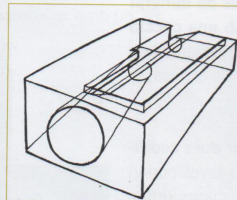


El dibuix és el camí més directe per expressar el fruit de la percepció i el pensament visual.

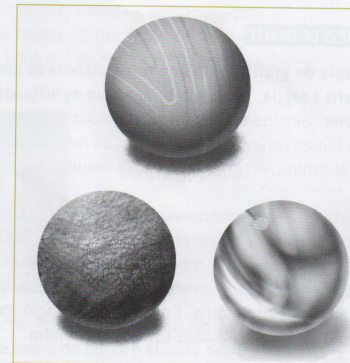
Un dibuix és una realitat plena, resultat del moviment de la mà sota la voluntat de la persona, i de la tria d'uns materials i unes tècniques. Els traços, les taques, les trames, els difuminats... no existien en l'objecte representat. **Aquests signes gràfics poden expressar qualitats visuals de la forma, com la dimensió, el color i la textura, poden descriure l'estructura dels objectes i dels espais, poden representar l'entorn lumínic i la seva factura (força de traç i pinzellada) i poden suggerir el moviment real. Dependrà de la intenció comunicativa de l'artista el fet de prioritzar una d'aquestes possibilitats.**



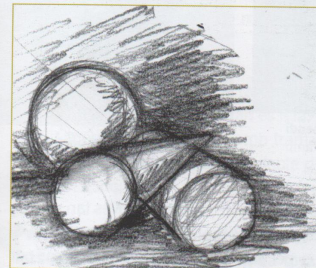
FORMA VISUAL DE L'OBJECTE



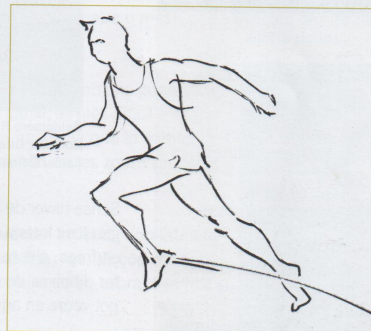
ESTRUCTURA DE FORMA I ESPAI



QUALITATS DE SUPERFÍCIE



CLAROSCUR



MOVIMENT I DIRECCIÓ



Dibuixar és una acció molt simple i complexa alhora. En principi tan sols cal un instrument per traçar i una superfície que aculli els grafismes. Es pot dibuixar amb un bastó a la sorra humida de la platja o amb un dit al vidre d'una finestra entelada. No obstant això, quan es vol que el dibuix sigui durador i tingui unes determinades qualitats comunicatives, fa falta conèixer, escollir i utilitzar diversos materials de dibuix.

Hi ha dos tipus bàsics de materials de dibuix: els secs, com el llapis de grafit, els llapis de color i el carbó, i els humits, com la tinta, en les diferents variants d'aplicació.

TÈCNIQUES SEQUES DE DIBUIX

EL LLAPIS DE GRAFIT



Els llapis de grafit tenen una mina elaborada amb pols de mineral de grafit i argila, barrejats amb algun aglutinant, amb una cocció posterior. Segons siguin les proporcions i l'elaboració, les qualitats de les mines varien. La diferència que més interessa és la duresa, ja que determina, en gran mesura, el resultat del traç.

Per distingir el grau de duresa de les mines es fan servir dues codificacions diferents, segons el fabricant. En una, les mines toves porten la lletra B i un nombre més alt com més tova és. Les mines dures porten la lletra H i un nombre més alt com més dura és la mina. La mina HB és la intermèdia. En l'altra codificació, la duresa de la mina s'ordena de l'1 al 5, la més tova és la primera.

MARCA	MARCA ESPECIAL	DURESA	ÚS
1	3B	Tou i molt negre	Dibuix artístic
1 1/2	2B	Tou i molt negre	Dibuix artístic i disseny
2	B	Tou i negre	Dibuix artístic, disseny i acabat de croquis industrial
2 1/2	HB	Semitou i negre	
3	F	Seminegre	Dibuix artístic, amb croquis i disseny
4	H	Dur	Dibuix tècnic i industrial amb croquis, dibuixos a escala
4 1/2	2H	Més dur	
5	3H	Molt dur	Dibuix tècnic i industrial



portamines

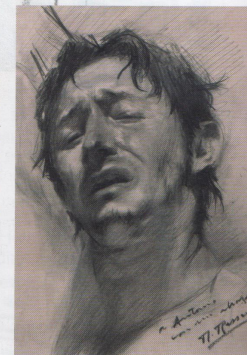
barra de grafit

llapis rodó de fusta

llapis de secció poligonal



Baldomero Ressendi Romero. Dibuix amb llapis. Detalls.



Baldomero Ressendi Romero. Dibuix amb llapis.

Sense haver de pressionar gaire, les mines toves fan un traç gris fosc intens, que, vist de prop, té les vores irregulars. Si es frega, s'escampa pel paper. S'acostumen a utilitzar per fer dibuixos de caràcter artístic amb ombrejats, tal com es pot veure en aquest retrat masculí.

Les mines dures permeten esmolar més la punta i donen un traç gris molt més clar, fi i precís, tal com es pot observar en els detalls d'aquest dibuix. No es pot aconseguir un traç intens ni fosc amb aquestes mines i, si s'intenta, només s'aconseguirà fer un solc al paper i es deteriorarà la seva superfície de manera definitiva.

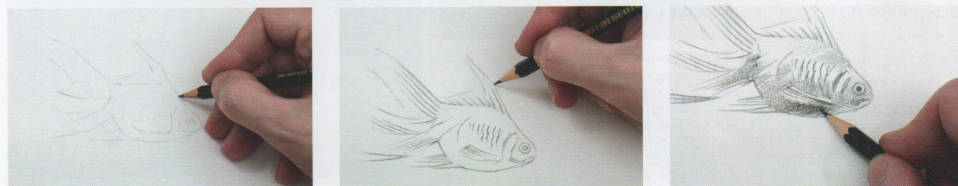
José María Sicilia.
Un despertar sense imatge.
Dibuix. Detalls.



José María Sicilia.
Un despertar sense imatge. Dibuix.



La seva aplicació principal és en els traçats preparatoris de dibuixos geomètrics o en els encaixos perquè no embrutin el paper, encara que s'hi desplacin regles pel damunt. Per fer un dibuix, sovint es combinen diferents tipus de mina al llarg del procés, tal com es veu en els tres passos de l'execució del dibuix següent. La duresa de l'HB va bé per encaixar: no s'ha de pressionar. La definició dels contorns es pot fer amb una mina 1B i els valors de clarobscur es poden treballar amb un 3B.



Les mines també es comercialitzen sense la funda de fusta pròpia dels llapis. Per fer-les servir cal un portamines. Eviten haver de fer punta. Tan sols caldrà afilar la mina per donar-li la forma de punta o al biaix, segons la feina que s'hagi de fer. Els gruixos de les mines preparades per als portamines són diversos. Les de 0,5 mm són les que habitualment es fan servir per fer traçats geomètrics. També es comercialitzen el llapis i les mines de grafit gruixut (barretes de mig centímetre de diàmetre o més), que s'utilitzen per fer dibuixos de caràcter artístic.

Es pot esborrar fàcilment un traç de llapis de grafit amb una goma tova, si no s'ha pressionat gaire quan es feia; en canvi, és més difícil esborrar parcialment un ombrejat fet amb trama de traços, ja que la manipulació amb goma sovint provoca l'efecte d'esfumat en les zones properes a la part esborrada.

Per poder manipular els dibuixos de caràcter artístic, normalment fets amb llapis de grafit de mina tova, cal fixar-los un cop acabats. Es polvoritza el dibuix amb fixadors comercialitzats en esprai o també, en l'àmbit escolar, es pot fer servir laca.



TÈCNIQUES PICTÒRIQUES

El color aplicat a una imatge pot ser la base de la seva força comunicativa: representar la realitat, expressar els sentiments de l'artista, captar l'atenció del públic, seduir amb la seva bellesa.

Les tècniques seques principals, en l'àmbit escolar, són els llapis de colors, el pastel i les ceres. Hi ha altres materials similars comercialitzats en forma de barreta, com els guixos de colors.

ELS LLAPIS DE COLORS



Les mines dels llapis de colors es fan amb una barreja de pigments, càrregues, lubricants i aglutinants. Solen ser insolubles, però també n'hi ha de solubles: els llapis de colors aquarel·lables.



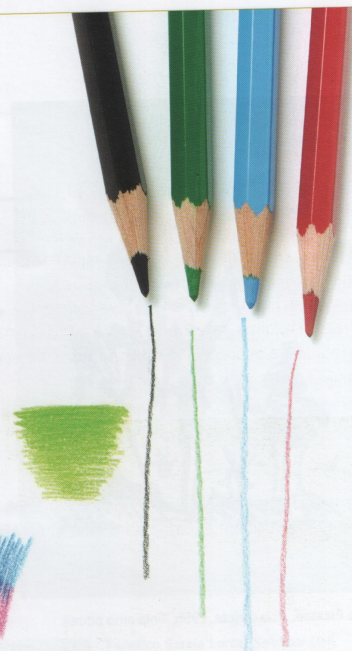
El més adient és utilitzar els llapis de colors en zones no gaire grans, fent degradats i tramats de traços d'un o de diferents colors sobreposats, que es poden esfumar. Els llapis de colors no permeten obtenir tints planes d'un mateix color, especialment si són zones grans, ja que sempre es veu el ratllat dels traços del llapis.

La gamma de papers que va del gra fi a l'acabat setinat és la més adequada per a la coloració amb llapis de colors.

Costa d'esborrar del tot els traços dels llapis de colors. Es poden fer esmenes parcials amb goma tova.

Per les qualitats adherents dels pigments dels llapis de colors, normalment els dibuixos no s'han de fixar.

Un dibuix fet amb llapis aquarel·lables es pot acabar amb un rentatge parcial d'algun motiu i obtenir un resultat que barregi les qualitats del llapis i l'aquarel·la; és a dir, barreja tècnica seca i humida.



L'AQUAREL·LA



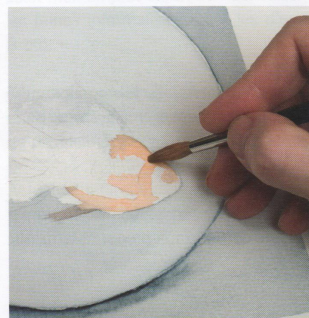
Els colors d'aquarel·la es fabriquen amb pigments moltos finament i amb goma aràbiga. La goma es dissol fàcilment en aigua i la barreja que en resulta s'adhereix al paper quan s'asseca. El paper porós i amb gra és el suport ideal per a la pintura a l'aquarel·la. Si el paper és prim, s'ondula molt quan s'humiteja. Per evitar-ho, és recomanable utilitzar paper amb força cos.



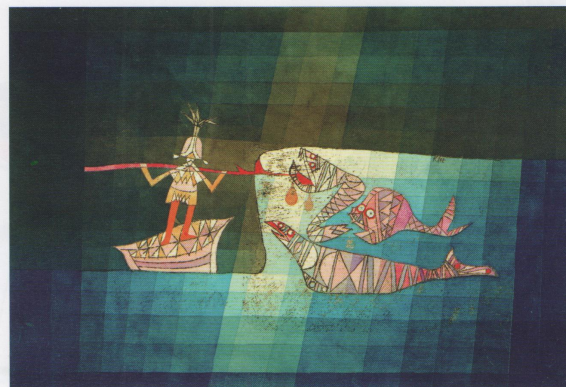
Els colors d'aquarel·la es comercialitzen en tubs petits o en pastilla. L'aquarel·la es treballa amb pinzells de pèl tou que acaben en punta i amb una paleta de plàstic que es pot substituir, en l'àmbit escolar, per un plat de plàstic. També es necessita un recipient per a l'aigua i una esponja.

A la paleta es dilueix el color amb més o menys aigua, segons la intensitat que es vulgui, i s'hi barregen altres colors, si cal.

Si s'aplica sobre el paper sec, el contorn de la zona pintada serà nítid. No es pot pintar cap zona veïna fins que no s'assequi la primera, perquè es barrejarien els tons. **Si s'aplica damunt el paper humit, el color s'escampa i s'aclareix irregularment.** Aquestes dues tècniques bàsiques es poden combinar en una mateixa obra. Normalment, primer es fa el fons amb el paper humit, per tal que el color s'escampi; es reserven, si cal, les zones del motiu. El motiu principal es treballa amb l'altra tècnica, i de zona en zona, una vegada el fons està sec, per tal que els contorns quedin nítids.



3 EL COLOR I LES TÈNIQUES PICTÒRIQUES



Paul Klee. *El faroner*. Aquarel·la.



Antonio López. *Gerro de vidre amb roses i clavell*. Aquarel·la.

Els principis bàsics per pintar amb l'aquarel·la són els següents:

- **Difícilment es poden fer rectificacions.** Només mentre el color és fresc pot ser absorbit parcialment amb un paper assecant o un drap. Mai no es tornarà a tenir el blanc inicial.
- **Els tons s'han d'enfosquir amb passades successives.** No s'ha de treballar la pintura espessa, sinó fluida i transparent.
- **No s'acostuma a utilitzar el color blanc:** s'han de deixar els blancs del paper sense pintar.
- **La barreja de colors es pot fer a la paleta o aplicant capes successives que es barregen per transparència,** segons les lleis de la barreja substractiva.
- **Quan s'acaba la feina, s'han de rentar els pinzells i deixar eixugar amb els pèls de punta.** Només així es podran fer pinzellades fines quan es vulgui.



EL TREMP



Els colors de tremp (en francès, *gouache*) es fabriquen també amb pigments moltos finament i, normalment, goma aràbiga. Hi ha altres tipus de tremp amb altres aglutinants. Es comercialitzen en pot o en tubs.

El suport ideal és el paper porós i d'un cert gruix. També es pot pintar sobre tela i suports rígids de cartró i xapa preparats.

Per molt senzill que sigui, un dibuix pot representar una determinada realitat. Fins i tot permet fer visible aquelles idees que tan sols existeixen en la imaginació o en el record.

La configuració de les formes del dibuix no és deguda tan sols a la destresa manual de l'autor, sinó a un conjunt de processos que coordinen la mirada, la ment, el gest i l'experiència en l'ús de tècniques i materials. **El dibuixant es pot fonamentar en diverses estratègies: la transcripció dels contorns, la construcció de línies estructurals dels cossos i la modelització amb valors de clarobscur.**

EL CONTORN LINEAL DELS COSSOS

Davant una realitat observada, la vista tendeix a categoritzar-la i fragmentar-la. **Les formes amb més significació "es retallen" com figures sobre un entorn al qual no es dona importància: el fons.** Ara bé, figura i fons són complementaris i la figura té tant forma com fons. **La vista crea una línia imaginària que fa de frontera entre la figura i el fons que rep el nom de contorn.**

Dibuixar les línies de contorn és el procés més elemental de configuració gràfica. La línia es converteix en una eina eficaç per transcriure els límits o contorns dels cossos en l'espai.

Les línies de contorn defineixen tant la forma-objecte com la forma-fons. Quan es dibuixa convé fixar-se alternativament en totes dues possibilitats, contraposar positiu i negatiu, per avaluar si s'està dibuixant bé la forma visual: les proporcions, les direccions... **Es tracta d'una espècie de doble correcció del resultat.**



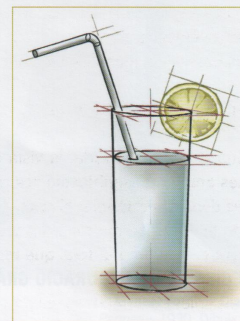
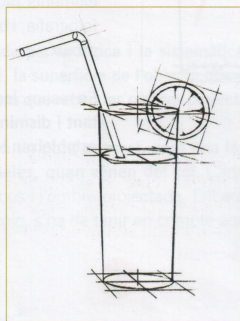
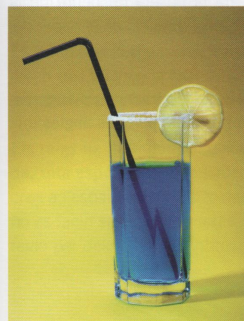
Ramon Casas. *Dibuixant*, 1891.
Sanguina.



Per exemple, quan es dibuixen aquests fruits, comprovar els espais buits entre les fulles ajuda a verificar que la forma d'aquestes és correcta.

DIBUIXAR A PARTIR DE LA FORMA ESTRUCTURAL

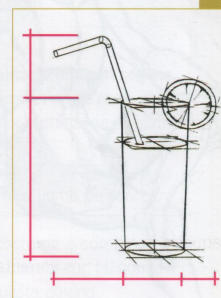
A més de transcriure els contorns visuals, la línia també pot explicar les relacions estructurals dels elements que configuren els objectes: punts de referència, eixos i formes geomètriques bàsiques.



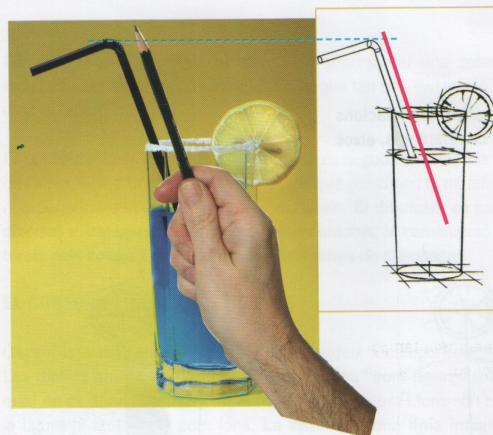
Quan s'ha de dibuixar un element de clara estructura geomètrica, com ara el got de la fotografia, la fase inicial, l'encaix, pot consistir en la transcripció gràfica de la forma estructural, que permet controlar bé la configuració simplificada de les formes, les mesures i les proporcions, les alineacions, especialment les verticals i les horitzontals...

L'ANÀLISI DE PROPORCIONS

Per analitzar mides i proporcions a ull i amb el llapis, s'estira el braç i es pren una part concreta del model com a unitat de mesura. Aquesta unitat es compara amb les alçàries i amplades del model, i es constaten proporcions: el doble, la meitat... Després es determina l'equivalent en el dibuix a la unitat establerta i les proporcions anteriors es traslladen al dibuix.



4 CONFIGURACIÓ GRÀFICA



LA TRANSLACIÓ DE DIRECCIONS

Per analitzar direccions, les referències són la verticalitat i l'horitzontalitat, que són invariables.

També s'ha de saber que els angles, quan es traslladen, no varien. Això ens permet prendre relacions dels elements inclinats, com ara la palleta de beure de la fotografia, i traslladar la mateixa direcció en el paper del dibuix.

En resum, **les proporcions es poden transcriure augmentant i disminuint totes les mesures, però els angles que estableixen les direccions són invariables.**

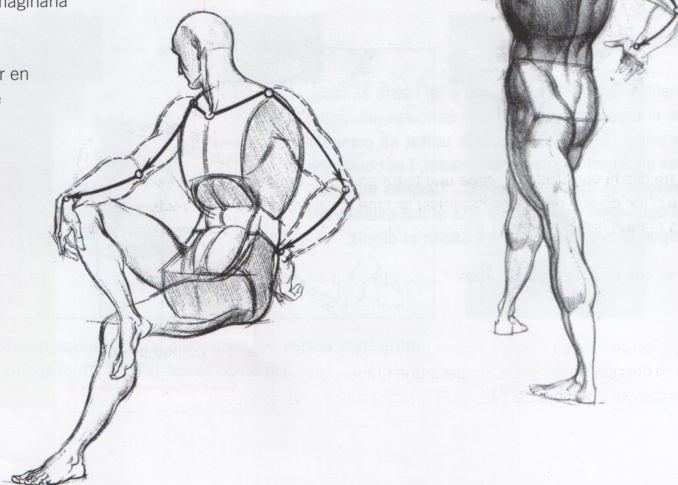
ESTRATÈGIES DE CONFIGURACIÓ GRÀFICA



Quan s'han de dibuixar cossos irregulars, és bo combinar l'estratègia del dibuix a partir dels contorns amb l'encaix a partir de la forma estructural.

Per exemple, respecte a un cos de formes irregulars com les d'aquest cos humà, en el primer treball es mostra la representació lineal dels seus contorns i en l'altre, l'expressió de la seva corporeïtat a partir del dibuix d'una malla imaginària en la seva superfície.

Aquest mateix recurs es fa servir en les aplicacions informàtiques de dibuix 3D per modelitzar els cossos.



CONFIGURAR VOLUMS AMB CLAROSCUR



La incidència de la llum en els cossos provoca zones clares i fosques a les seves superfícies. Alhora els cossos il·luminats projecten ombres al seu entorn.

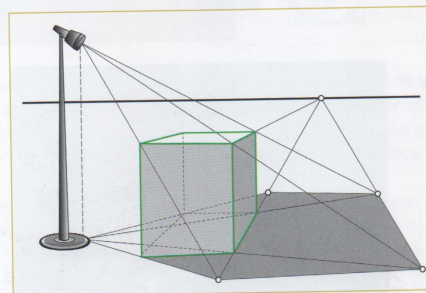
Aquests efectes de llum i ombra es poden recrear amb materials gràficoplàstics sobre el paper amb taques, gradacions, tramats..., que representen la impressió visual del clarobscur produït per la il·luminació.

La il·luminació d'un model està determinada per la lògica i la sistemàtica que creen tres factors: la font dels raigs de llum, la superfície de l'objecte que conté les ombres pròpies i les superfícies de l'entorn que reben les ombres projectades.

Els raigs de llum poden ser convergents en un punt concret, com una làmpada, una espelma... o considerar-se paral·leles, quan vénen del sol. Cada raig crea a l'espai un triangle rectangle amb el cos i l'ombra projectada. Encara que no es facin servir instruments de dibuix tècnic, s'ha de tenir en compte aquesta regla per delimitar les ombres projectades.



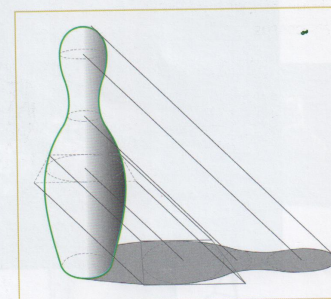
Manuel Vázquez Díaz. Jorge de Panneau, 1930. Dibuix amb llapis.



Quan un cos té cares planes, cada una té un grau d'il·luminació diferent segons l'angle d'incidència dels raigs lumínics: la zona més propera a l'angle recte serà la més clara. Els artistes del cos marquen els canvis de valor d'una zona a l'altra.

Quan el cos té superfícies corbes, es produeix un degradat. Si la curvatura és constant, el canvi de la zona més clara a la més fosca també ho ha de ser.

Per configurar formes i espais en un dibuix realista, s'acostuma a combinar la definició dels contorns amb el modelat que proporciona el clarobscur, tal com es pot comprovar en l'obra de Vázquez Díaz que il·lustra aquesta pàgina.



5 EL DIBUIX REALISTA

COMENÇAR UN DIBUIX DEL NATURAL

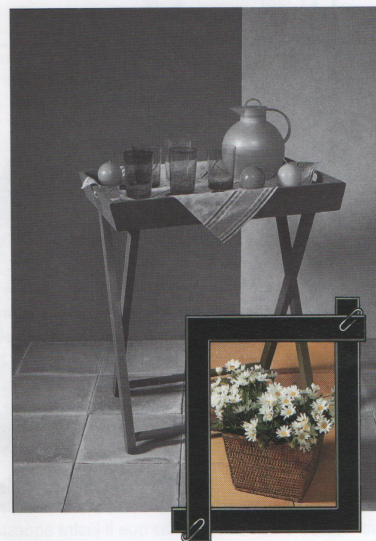
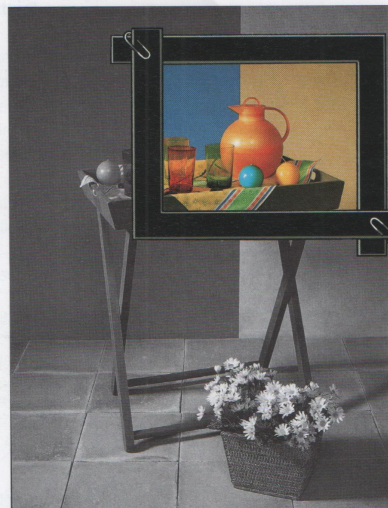


La primera decisió que cal prendre és la selecció del punt de vista i del fragment de la realitat que es vol representar. Per fer-ho s'ha de cercar l'enquadrament més interessant, la situació favorable del model, els efectes lumínics... sense oblidar la forma i la dimensió del suport on es farà el dibuix.

L'ús d'un visor pot ajudar a triar l'enquadrament. La finestra del visor s'ha d'adaptar al format del suport escollit: ha de ser proporcional.

Si es mira a través del visor es pot buscar la posició que ubiquei els motius principals del model sobre els punts de preferència perceptiva; es pot forçar que les direccions diagonals, horitzontals o verticals del format acompanyin les línies de força del model; es pot investigar l'equilibri en la disposició dels elements... **En definitiva, es poden prendre les decisions principals sobre la composició del dibuix.**

Un visor simple es construeix amb dues esles de cartolina fosca agafades amb clips. El rectangle interior ha de ser proporcional al format del dibuix que es vol realitzar.

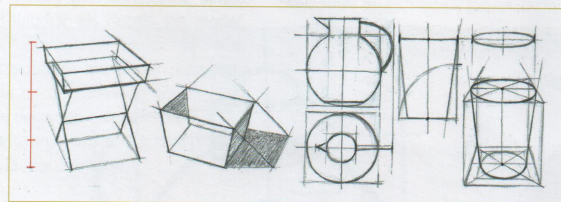


FASE D'ANÀLISI DESCRIPTIVA

La descripció gràfica permet explicar com són les formes dels objectes que s'observen a partir de la seva anàlisi i coneixement.

Per conèixer les parts del model, cal estudiar l'estructura i les formes geomètriques que l'encaixen, així com les dimensions, les proporcions, les direccions i la solució perspectiva des d'un o des de diversos punts de vista.

Per entendre bé l'estructura dels cossos a l'espai, convé observar i analitzar amb pensament escultòric.



Un altre aspecte que convé analitzar són les característiques de les superfícies dels objectes degudes al material, que la llum incident pot destacar. Fer dibuixos de detalls del model permet familiaritzar-se amb aquestes característiques i investigar quin tractament gràfic les pot expressar millor. Fins i tot es poden fer notes de detalls cromàtics.

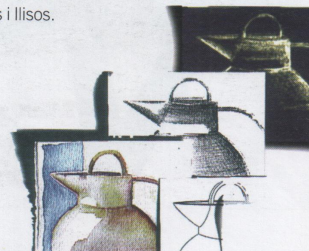
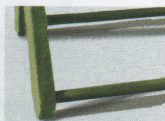
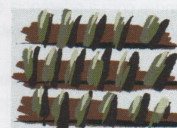
Tots aquests estudis es poden fer en papers auxiliars de diferents característiques per acabar de decidir quin tipus és el que convé per al treball definitiu.

LA TRIA DEL SUPORT

Entre els molts tipus de paper de dibuix que tenim al nostre abast, cal triar el de més gruix, i el del granulat i apret més apropiat per al nostre treball. En els mitjans informàtics, les impressores d'injecció de tinta reproduïxen amb bona qualitat els colors sobre papers setinats i llisos.

En general, es recomana:

- Paper gruixut de gra marcat per a la tècnica de l'aquarel·la.
- Paper gruixut de gra mitjà i de color per a les tècniques de pintura al tremp i el pastel.
- Paper mat de poc gra per a les tècniques amb llapis i tinta amb pinzell.
- Paper setinat i llis per a la tècnica de la ploma, el retolador i l'estilògraf.



5 EL DIBUIX REALISTA

LA FASE D'ENCAIX

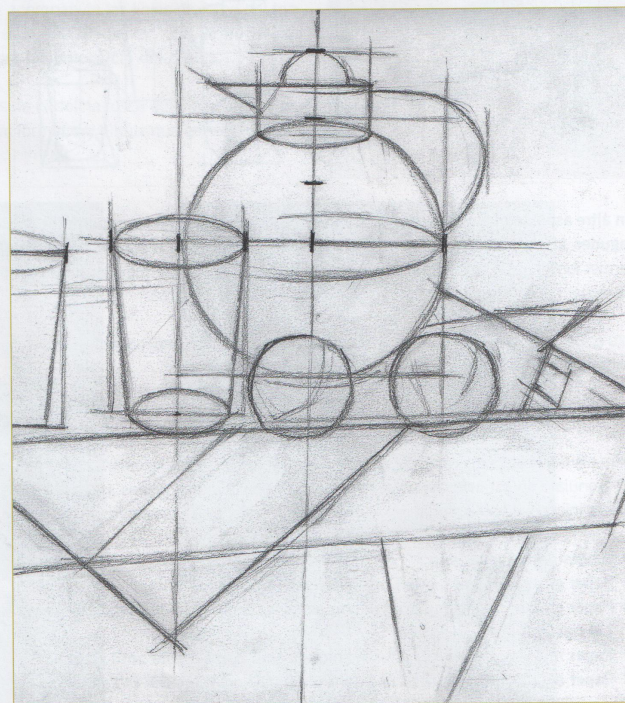


Una vegada fetes les anàlisis parcials de l'estructura i de la forma visual del referent, a partir de les decisions preses sobre l'enquadrament, s'executa l'encaix de la composició sobre el suport. Per situar les formes, s'ha de prendre com a referència el marc del format, els eixos vertical i horitzontal, i les diagonals. Cal utilitzar una unitat de mesura per determinar les dimensions en el sistema de proporcions i traslladar les direccions principals.

En aquest exemple, l'eix vertical de la gerra centra la composició. La seva amplada és la unitat de mesura utilitzada per comparar visualment les altres amplades del model.

La configuració gràfica es concreta en un procés que va des dels traços esquemàtics i la geometrització fins a definir detalladament els contorns.

Per encaixar cal fer servir un material que doni un traç suau i que no destorbi l'acabat final o que es pugui esborrar fàcilment, com ara el carbonet. Per fer aquest encaix s'ha d'utilitzar llapis de grafit HB, perquè l'acabat també serà amb llapis de grafit i el traç de l'encaix quedarà integrat en el treball final.



FASE DE REPRESENTACIÓ REALISTA

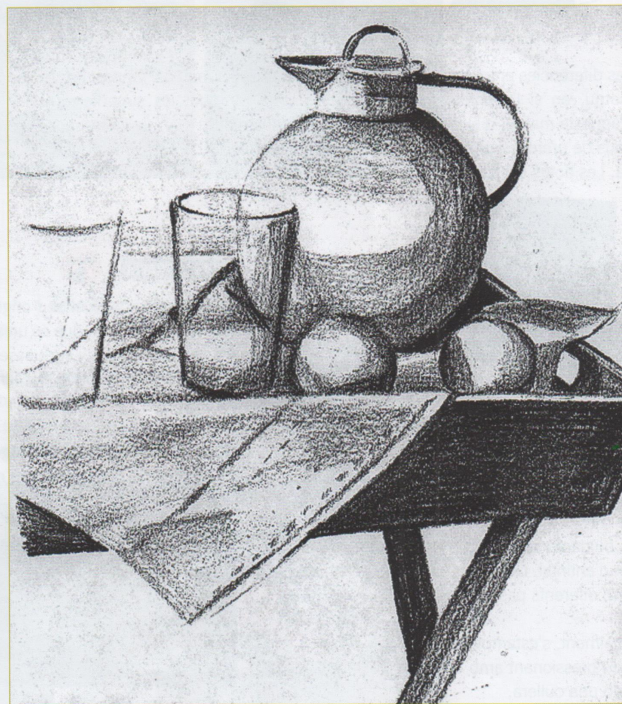


Per acabar un dibuix, els traçats estructuradors de l'encaix s'han d'esborrar si són massa visibles. Les formes han de concretar-se treballant contorns i el clarobscur amb tramats degradats.

La plasticitat de cada tècnica s'ha d'utilitzar per aconseguir els valors tonals de cada part del model, alhora que es transmet l'efecte de la qualitat de superfície, és a dir, la textura, de cada cos representat.

S'ha d'enfosquir gradualment perquè, encara que el llapis, el carbonet o els pastels es puguin esborrar, les intervencions que es facin amb goma per aclarir una zona possiblement es notaran.

Si el blanc del paper ho sembla poc o s'ha embrutat, les parts brillants i les zones molt clares es poden reforçar amb tocs de goma, pastel o guix blanc. Aquests efectes són molt eficaços en els dibuixos en paper fosc. Juntament amb el treball del clarobscur, també s'han d'elaborar els detalls del model, com per exemple la sanefa del drap d'aquesta natura morta. La zona més detallada ha de ser la de primer pla i s'han de deixar en estat d'esbós els elements llunyans. Això reforçarà la profunditat de la representació.



DIBUIX ARTÍSTIC. La figura humana: EL RETRAT.

Després de les làmines introductòries per aprendre a dibuixar rostres, ha arribat l'hora de fer el treball final del tema "Retrat". És tot un repte d'anatomia artística que a molts alumnes, d'entrada els espanta, però finalment aconseguixen realitzar-lo amb uns resultats que els sorprenen. No us preocupeu, si seguïu les instruccions i hi dediqueu el temps suficient i ho feu amb ganes i il·lusió, us asseguro que us sortirà molt millor que el que d'entrada estareu pensant quan acabeu de llegir l'enunciat.

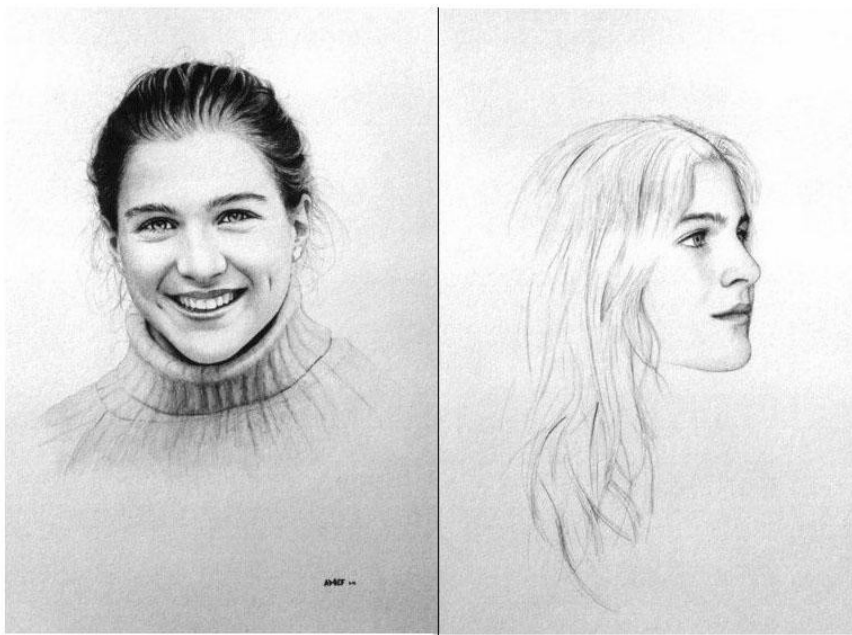
Teniu de temps fins que tornem del confinament, previst pel 30 de març de 2020. Aquesta serà la data d'entrega per la franja 4, i per la franja 3 el dia següent 31 de març de 2020.

ENUNCIAT:

Es tracta de fer un autoretrat vostre o un retrat de qui volgueu, pot ser un familiar, un amic... Ha de ser un retrat de front i de perfil.

El podeu fer en una làmina DIN A4, en posició horitzontal, el dividirem, amb una línia, en dues parts, per dibuixar el retrat frontal al costat esquerre i a la dreta el de perfil.

EXEMPLE DE LÀMINA FINAL: *(en el retrat de perfil falta treball d'ombres)*

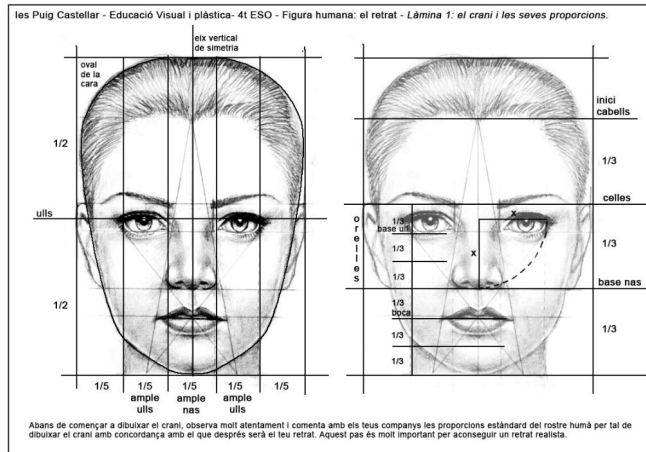


Per tal de que ens quedi el màxim realista possible, hem de realitzar primer un **exercici d'anatomia artística**, hem de dibuixar la part de l'esquelet que dóna forma al rostre, **el crani**. D'aquesta manera, observant amb detall el crani, el seu tamany, la seva estructura, la proporció entre les diferents parts i analitzant com la forma exterior del rostre es correspon amb aquesta estructura, aconseguirem apropar-nos, més que mai, al realisme.

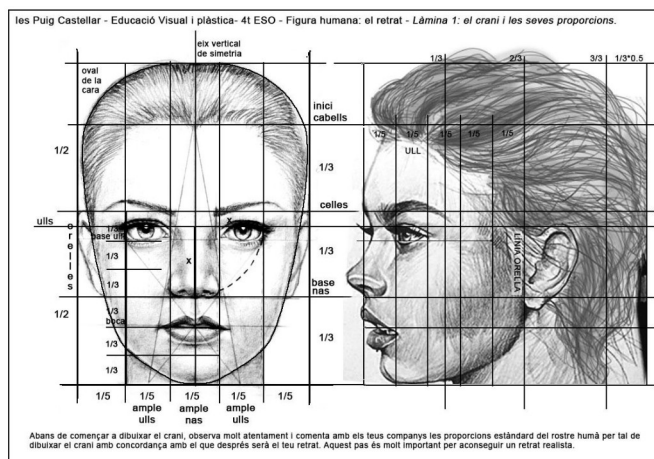


MATERIAL QUE NECESSITEU:

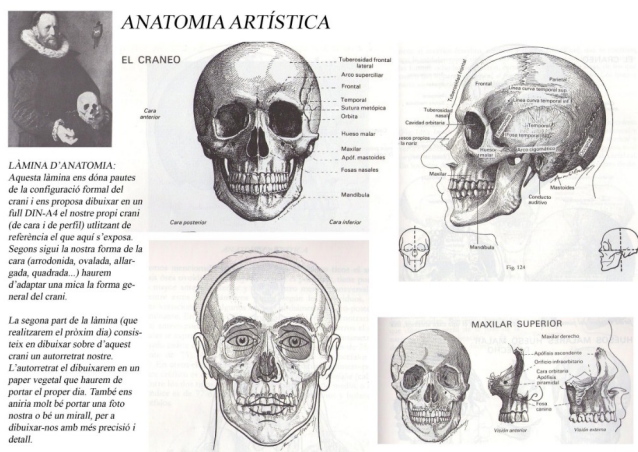
1. Una **foto frontal** i una altra **de perfil** de la persona a la qual li feu el retrat. (De bona qualitat i que es corresponguin entre elles pel que fa a tamany i a detalls (posició, inclinació del cap o no, mateix pentinat...))
2. La làmina “**proporcions del rostre**” on podeu observar les proporcions generals del rostre (poden variar una mica en funció de la persona, però són bastant estàndard i serveixen per situar les línies i formes principals, que és el primer que heu de fer. *(Penjada al Moodle)*)



3. La fitxa on apareixen les proporcions de perfil. (També penjada al Moodle).



4. La “**Fitxa d’anatomia artística**”, on podreu observar els detalls del crani. *(Penjada al Moodle)*



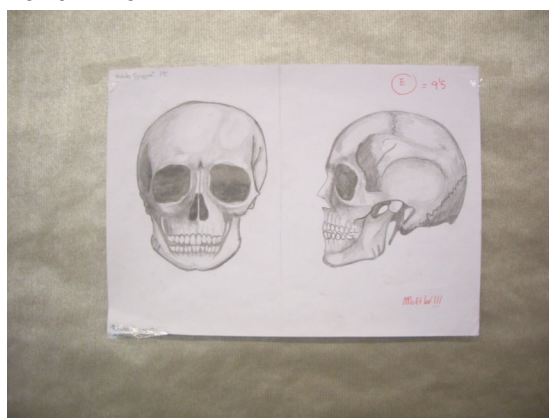
5. Una **làmina DIN A4** en la que dibuixareu primerament el crani de la persona a la que voleu fer el retrat. (Si ho preferiu també ho podeu fer en una làmina DIN A3, és opcional, però si ho feu, tindrè en compte l'esforç a l'hora d'avaluar.)
6. Un **full de paper vegetal** de la mateixa mida que la làmina que heu triat per dibuixar el crani, A4 o A3.
7. Un **full de paper carbó**. Per passar el retrat a una nova làmina
8. Una altra **làmina de la mateixa mida A4 o A3** on, amb l'ajuda del paper carbó, hi marcarem la silueta del rostre i, un cop marcat, procedirem a treballar bé el retrat, amb tots els detalls, ombres i acabats que sigueu capaços de representar.

ENTREGA

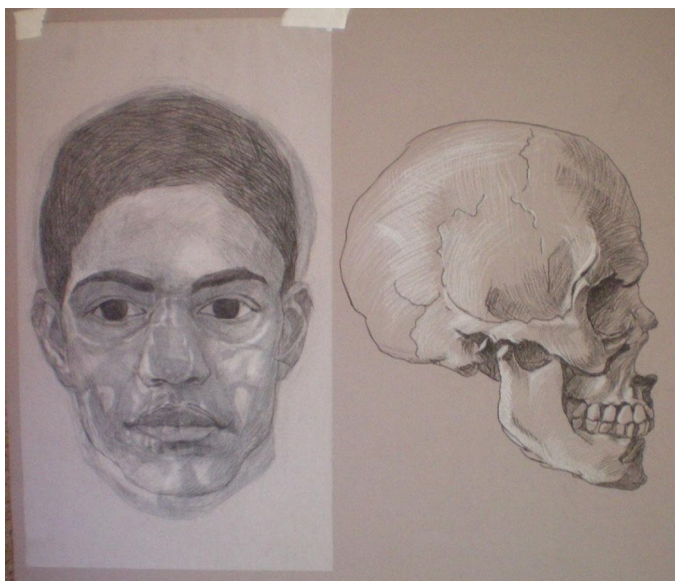
Entregareu en total **dues làmines DIN A4**, una amb el crani frontal i de perfil (*amb tots els detalls i ombres que sigueu capaços de representar*), al damunt hi enganxeu amb dos trossets de celo el paper vegetal, en ell hi traceu el retrat només amb línia, amb concordança amb el crani (ulls centrats a les conques del crani, la boca sobre les dents, les fosses nasals concordant amb el nas, etc.); i una altra làmina amb el retrat passat (amb el paper carbó) i amb tots els detalls i ombre del rostre, el cabell, etc.

EXEMPLES:

1a làmina



1a làmina amb paper vegetal al damunt: (s'ha de fer també de perfil en el vegetal)



La 2a làmina hauria de quedar com la que veiem a l'inici de l'enunciat.(EXEMPLE DE LÀMINA FINAL)

INSTRUCCIONS (Seguir aquest ordre):

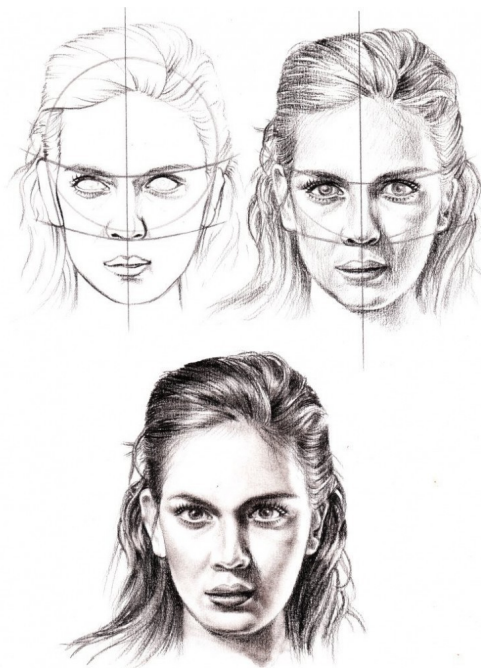
1. **Tenir la foto de front i de perfil de la persona que dibuixareu**, ja sigui vostra, si el que voleu és fer-vos un autoretrat, o d'algun familiar o amic, d'algun ídol que tingueu, un famós o algú que admireu... sobretot que us faci il·lusió fer-lo. Fins i tot podria ser una bona oportunitat per fer un regal a aquesta persona.
2. Agafar la làmina de dibuix (A4 o A3) i **dividir-la en dos** amb una línia vertical al mig.
3. Amb l'**anàlisi i l'observació** adequades de les fotografies i les dues làmines adjuntades al moodle, el primer que farem és **dibuixar l'eix de simetria vertical, les línies i les formes geomètriques que ens permetin encaixar el retrat**, però sense dibuixar-hi els detalls de la cara, ja que el primer que farem és dibuixar el crani adaptant-lo a la forma de la cara de la persona de la qual estem fent el retrat. Això ho farem amb el crani frontal i de perfil. *(No hem de presionar massa amb el llapis ni treballar les ombres i els detalls del crani encara, ho farem quan ja estiguem segurs que el retrat i el crani estan degudament encaixats i concorden l'un amb l'altre).*
4. Un cop acabat el crani, **posarem un paper vegetal al damunt i hi dibuixarem el retrat de la persona** de manera que encaixi amb les diferents parts del crani, tal com hem vist a l'exemple: "1a làmina amb paper vegetal al damunt". *(Només amb línia, no fem ombres al paper vegetal).*
5. Quan ja estiguem segurs de que tenim el retrat ben encaixat, que concorda amb el crani i que s'assembla prou a la persona que estem dibuixant, ja podem procedir a utilitzar el paper carbó per passar aquest retrat a una nova làmina. **(Ens hem de fer el càrrec de que haurem de dedicar-li temps, i borrar i redibuixar molt.)**



6. Col·loquem damunt la taula la nova làmina DIN A4, al damunt hi col·loquem el paper carbó, assegurant-nos de que la part negra *(la que toca)* està en contacte amb la làmina, és a dir per sota, al damunt hi posem el paper vegetal amb el retrat fet amb

línia. Ho podem fixar tot junt amb dos clips o amb celo. **Resseguim tot el contorn** preferiblement amb un llapis dur, 2H o HB i presionem una mica **per tal de que es marqui a la làmina de sota**. Si no tenim paper carbó, resseguim el paper vegeta pel darrere amb el llapis 2B, és més feina, però necessitem posar llapis pel darrere el full vegetal per tal de que es marqui quan el resseguim damunt la làmina nova.

7. Ara l'únic que queda es **treballar molt bé les ombres i els detalls** tant del crani com del retrat final. Hem de treballar amb els diferents llapis tous combinats per aconseguir realitzar llums i ombres amb prou contrast (HB, 2B i 4B). Treballem molt bé el cabell també. Adjunto alguns exemples de l'evolució dels acabats:

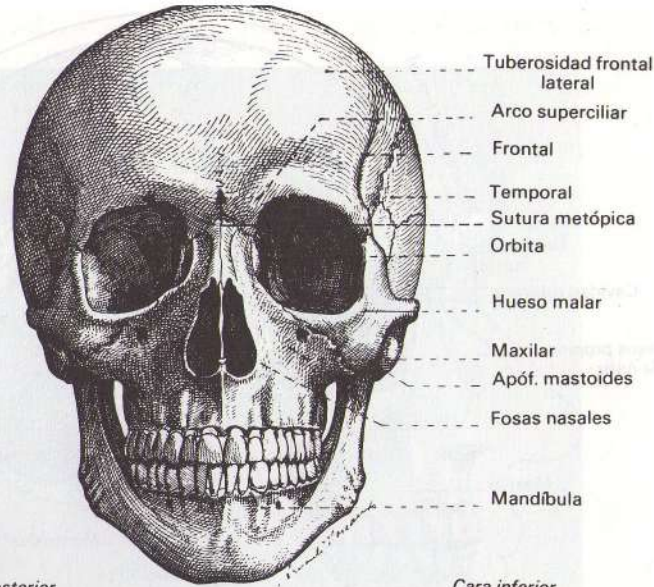




ANATOMIA ARTÍSTICA

EL CRANEO

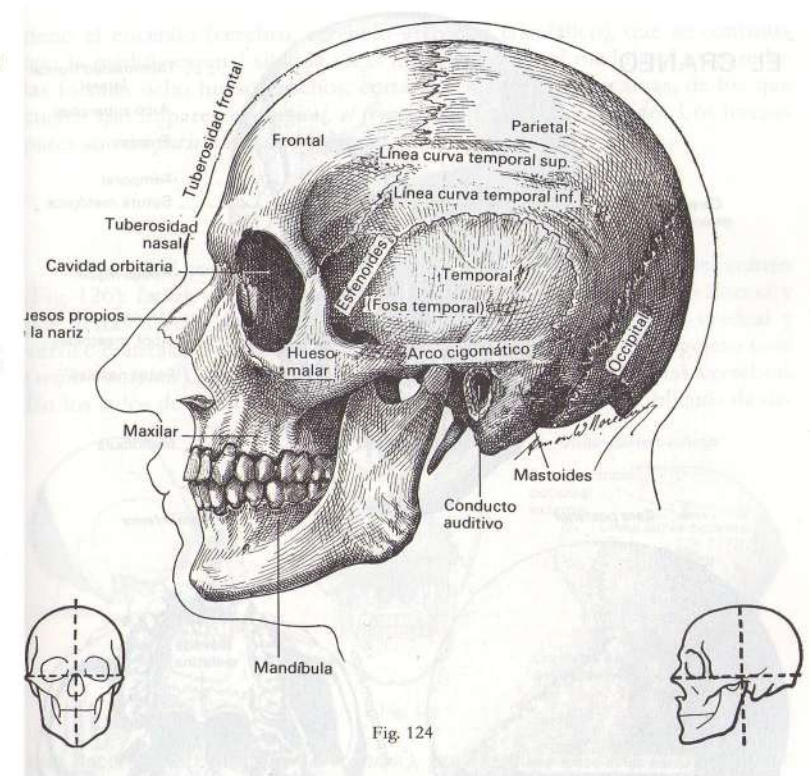
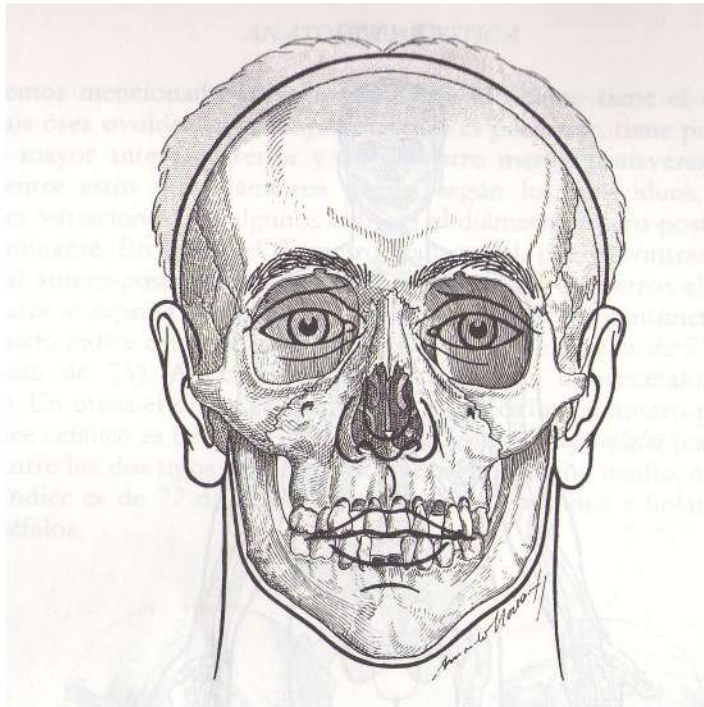
Cara anterior



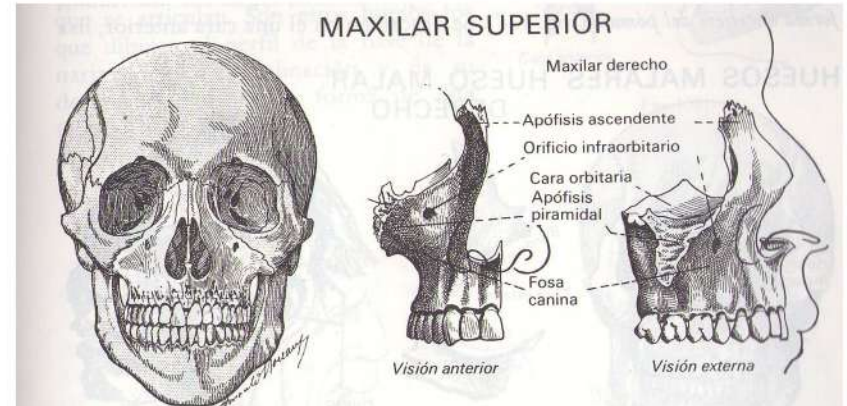
LÀMINA D'ANATOMIA:

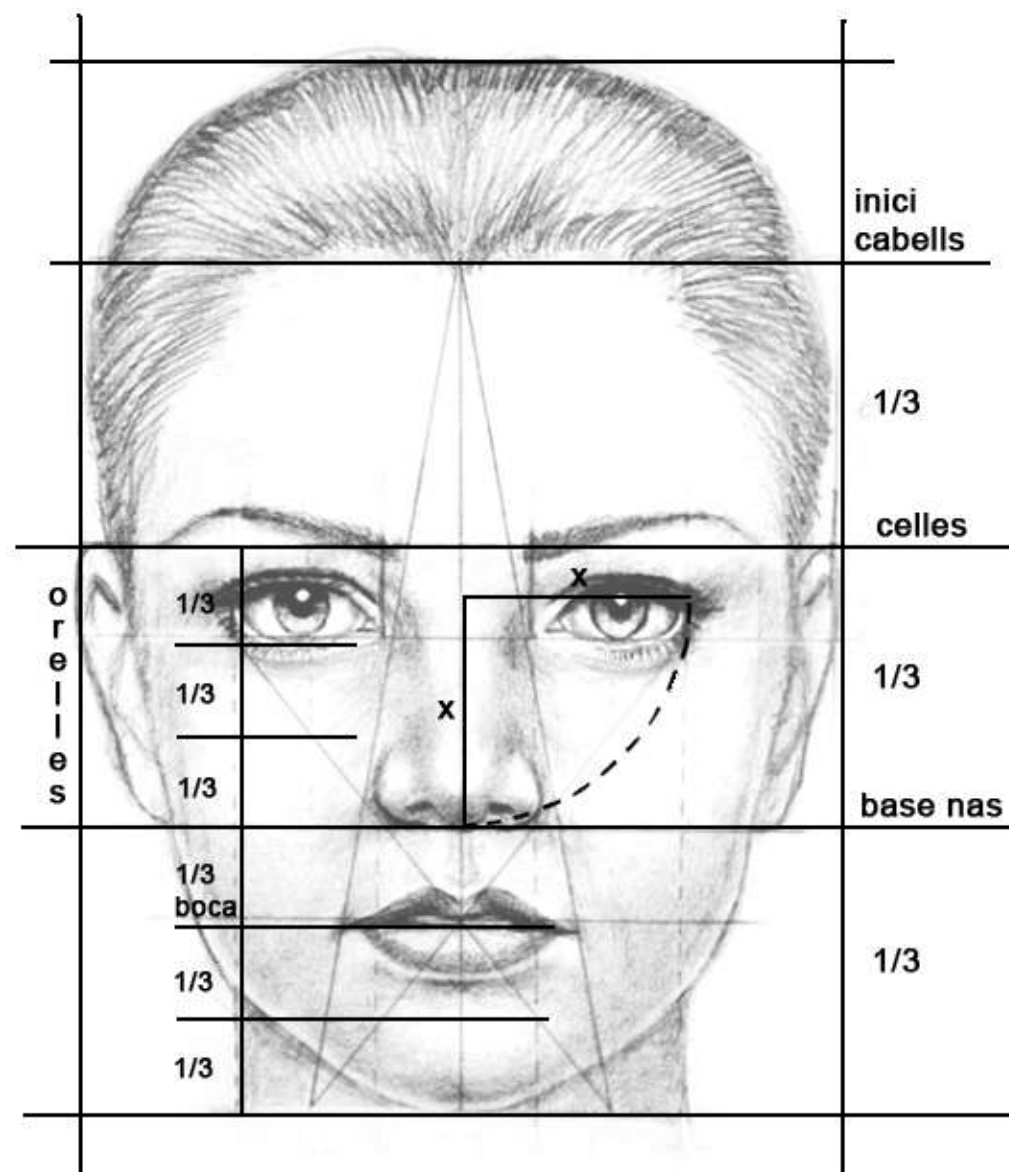
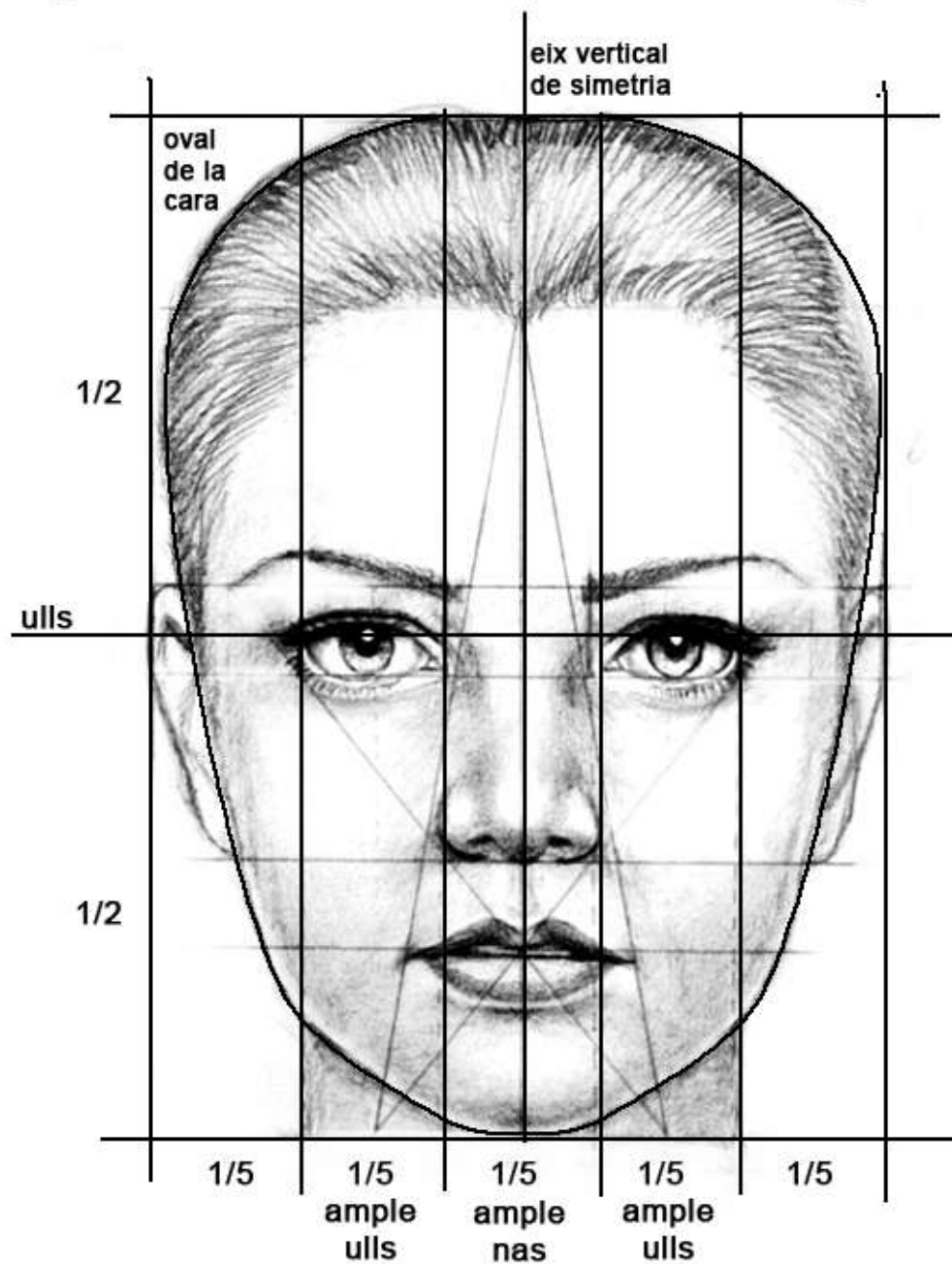
Aquesta làmina ens dona pautes de la configuració formal del crani i ens proposa dibuixar en un full DIN-A4 el nostre propi crani (de cara i de perfil) utilitzant de referència el que aquí s'exposa. Segons sigui la nostra forma de la cara (arrodonida, ovalada, allargada, quadrada...) haurem d'adaptar una mica la forma general del crani.

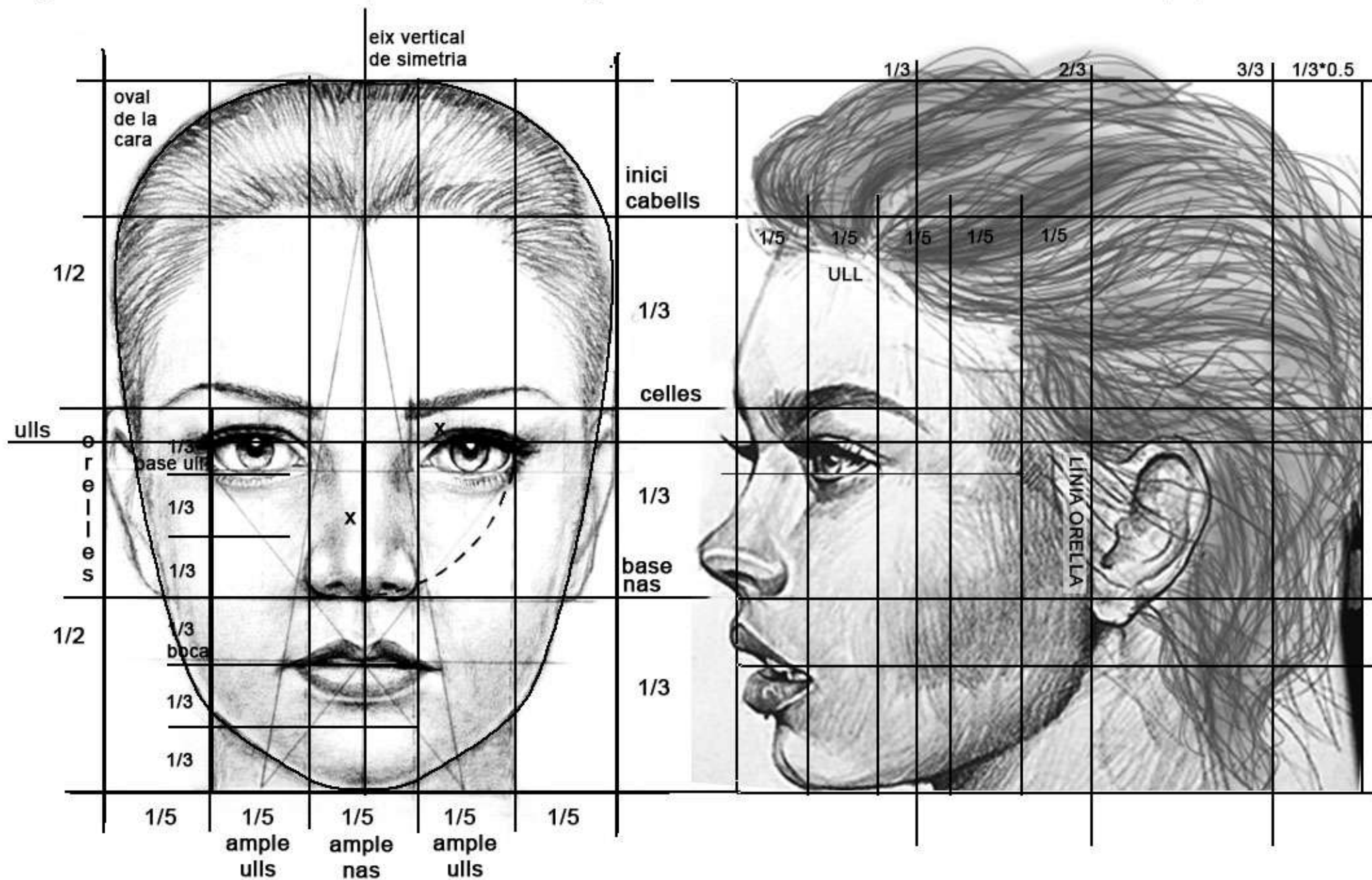
La segona part de la làmina (que realitzarem el pròxim dia) consisteix en dibuixar sobre d'aquest crani un autorretrat nostre. L'autorretrat el dibuixarem en un paper vegetal que haurem de portar el proper dia. També ens aniria molt bé portar una foto nostra o bé un mirall, per a dibuixar-nos amb més precisió i detall.



MAXILAR SUPERIOR







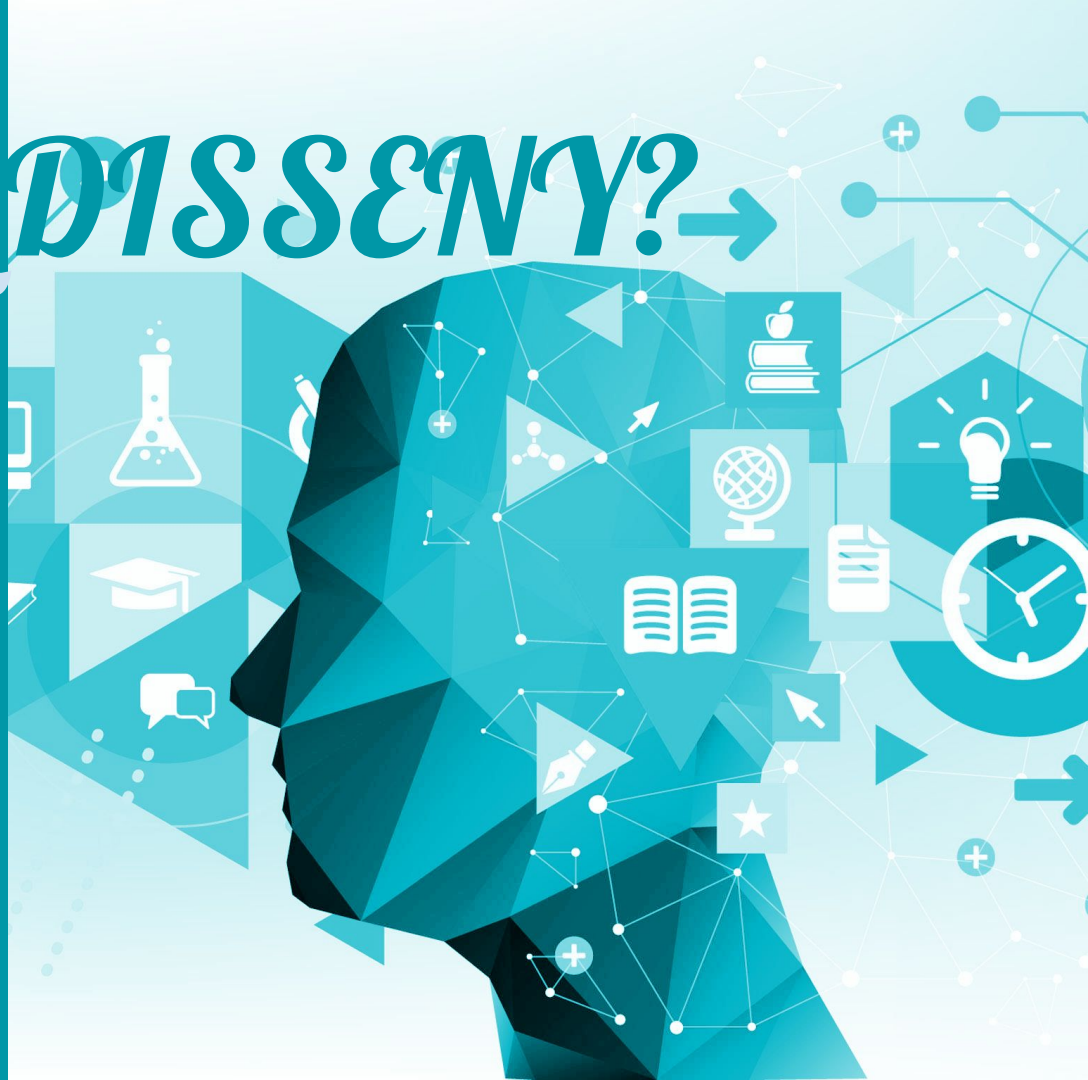
Abans de començar a dibuixar el crani, observa molt atentament i comenta amb els teus companys les proporcions estàndard del rostre humà per tal de dibuixar el crani amb concordança amb el que després serà el teu retrat. Aquest pas és molt important per aconseguir un retrat realista.

4T ESO EVIP RECUPERACIÓ 3R TRIMESTRE

1-Visualització del pdf **“Què és el disseny?”**, lectura i resum dels continguts d’aquest pdf.

2- Realització de la làmina **“El disseny ens envolta”**.

QUÈ ÉS EL DISSENY? →



QUÈ ÉS EL DISENY?

Vivim envoltats d'objectes molt variats. On hi ha una eina, un espai creat, un vestit, un cartell, un llibre...hi ha disseny.



PROCÉS ARTESÀ I PROCÉS INDUSTRIAL

En el **procés artesà** d'elaboració d'un objecte, un mateix artesà construeix totalment els objectes, d'un en un. És un procés bastant intuïtiu, en el que les decisions es van prenent sobre la marxa a partir de l'experiència de l'ofici, que s'adquireix al costat del mestre.



PROCÉS ARTESÀ I PROCÉS INDUSTRIAL

En el **procés industrial** es planifica prèviament el producte que es fabricarà en sèrie. En una cadena de muntatge d'automòbils, per exemple, no hi ha lloc per a la improvisació; fins al detall més menut està controlat. D'aquí sorgeix la figura del **dissenyador**.



ELS GRANS ÀMBITS DEL DISSENY

Avui dia és cada cop més evident que el desenvolupament tècnic i el creixement econòmic no proporcionen per si mateixos un benestar social més gran. El **disseny** pretén actuar sobre l'entorn per millorar-lo en tots els vessants i contribuir, així, a l'obtenció d'hàbitats confortables o ambients estèticament agradables. Al llarg de la seva evolució, el disseny s'ha anat estenent a molts àmbits de l'entorn humà.



EL DISSENY INDUSTRIAL

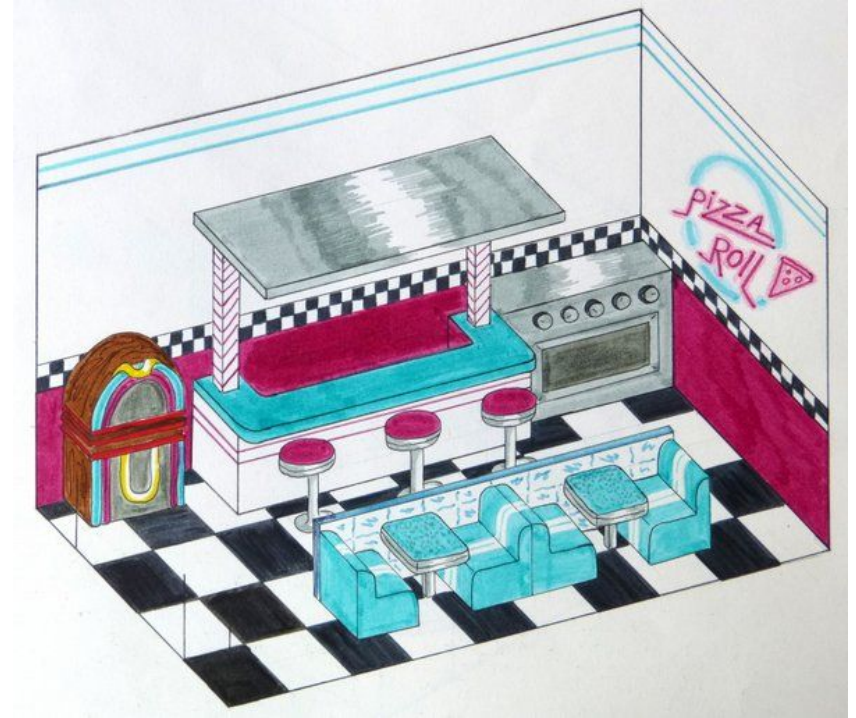
Tracta dels **objectes** i de les màquines que s'han de **fabricar en sèrie**. Aquesta mena de productes acostuma a tenir un component tecnològic molt important que fa imprescindible el treball en equip de tècnics i dissenyadors.



EL DISSENY D'ESPAYS

Inclou les especialitats que estudien i projecten la configuració d'espais. A més de l'art tradicional de l'**arquitectura**, al llarg del segle XX han aparegut especialitats noves que actuen en àmbits més específics:

-L'interiorisme, que s'ocupa del disseny d'espais interiors, siguin domèstics, empresarials o comercials (oficines, botigues, bars, muntatge d'exposicions, etc.)



EL DISSENY D'ESPÀIS

-L'escenografia: que crea ambients per mitjà de decorats, vestuaris i il·luminació per al teatre, el cinema o la televisió



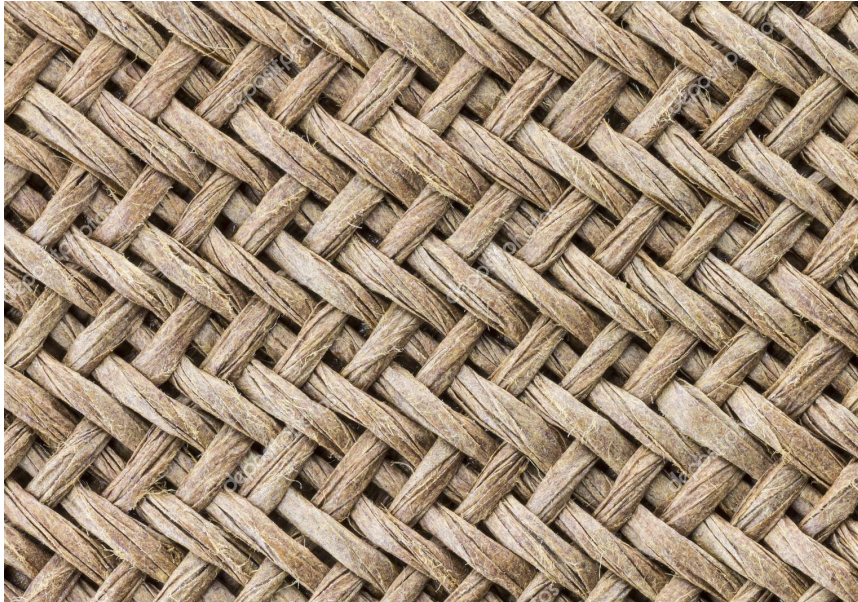
EL DISSENY D'ESPAIS

-L'aparadorisme, que organitza les composicions amb productes comercials en espais que estan de cara al públic, per estimular les compres.



EL DISSENY TÈXTIL D'INDUMENTÀRIA

Comprèn el disseny dels teixits, dels estampats i del món de la moda en els vestits. El **disseny tèxtil** s'encarrega de la constitució dels teixits.



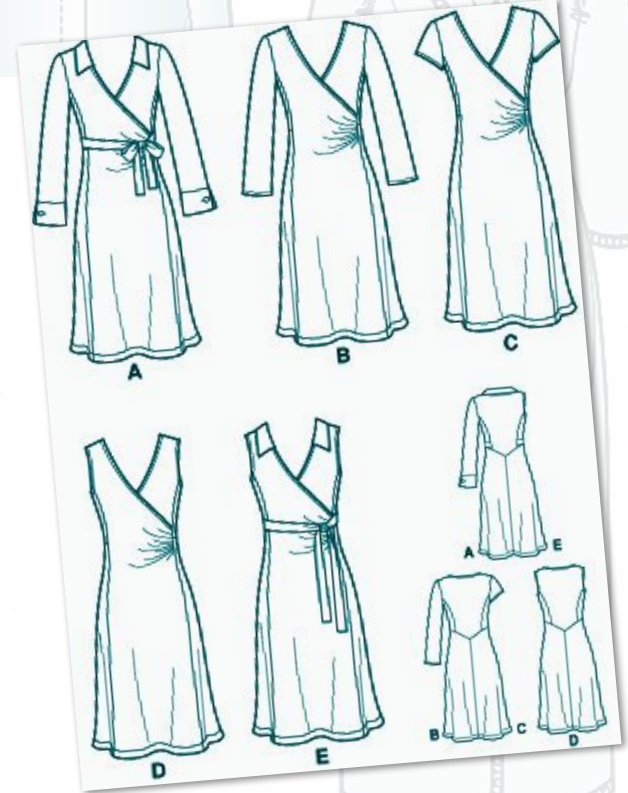
EL DISSENY TÈXTIL D'INDUMENTÀRIA

El **disseny d'estampats** crea els dibuixos que s'imprimeixen damunt del teixit.



EL DISSENY TÈXTIL D'INDUMENTÀRIA

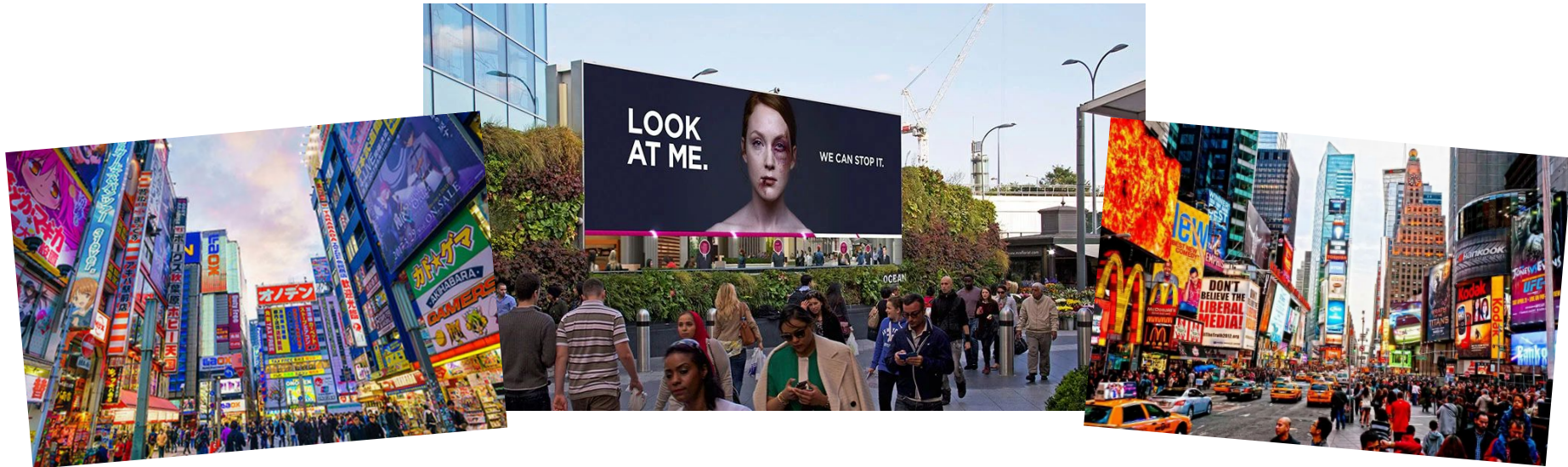
El **disseny de moda** tracta de la configuració de tota mena de peces de vestir i dels diversos complements de la indumentària.



EL DISSENY GRÀFIC:

S'encarrega de crear **productes de comunicació visual**. Aquests productes incorporen textos, fotografies, il·lustracions i altres recursos gràfics.

Si considerem la importància que ha adquirit la imatge en la societat moderna, és fàcil comprendre que aquest àmbit del disseny és molt important i molt ampli.



EL DISSENY GRÀFIC:

El disseny editorial, el de marques i imatges d'identitat corporativa, la publicitat, el cartellisme, la senyalització, l'envasat (packaging), la il·lustració... són especialitats que es desenvolupen des d'aquest àmbit. La major part dels dissenyadors gràfics treballen en unes quantes d'aquestes especialitats.



EL DISSENY GRÀFIC: disseny editorial



EL DISSENY GRÀFIC: marques i imatges d'identitat corporativa



Evolution of the Apple logo



1976



1977



1998



2002



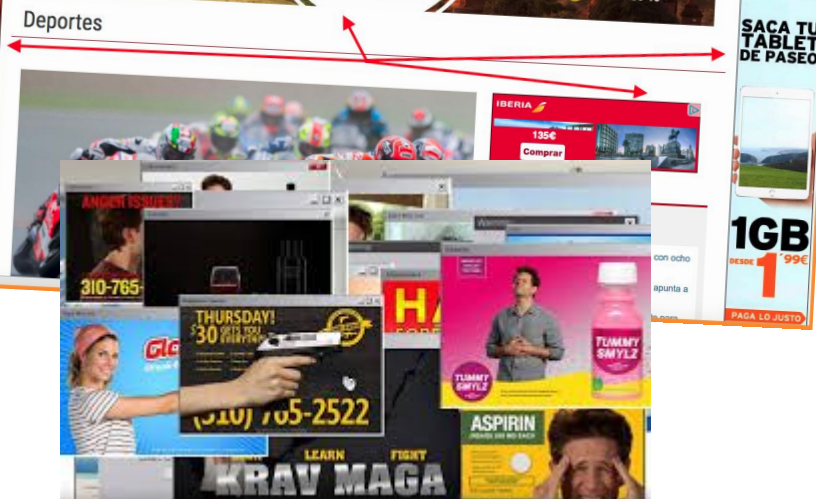
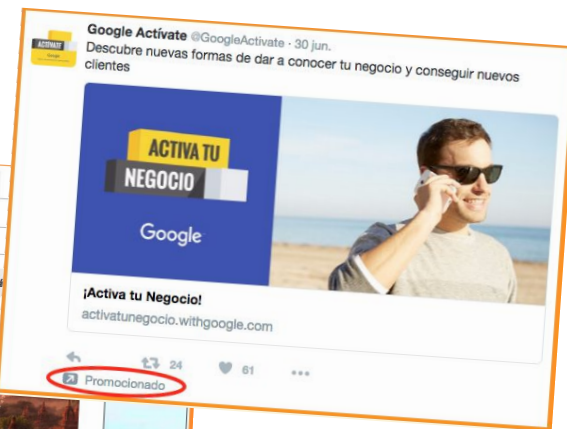
2007



Current Logo



EL DISSENY GRÀFIC: publicitat



EL DISSENY GRÀFIC: cartellisme



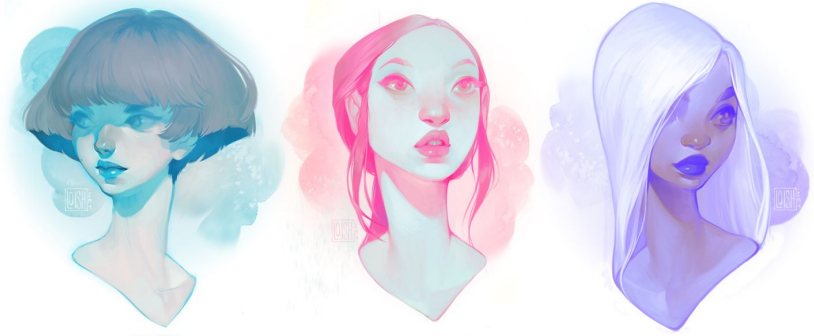
EL DISSENY GRÀFIC: senyalització



EL DISSENY GRÀFIC: envasat (packaging)



EL DISSENY GRÀFIC: il·lustració



"El món del disseny" Exercici 1

Alumne: _____ Data: _____

EL DISSENY ENS ENVOLTA, COMPROVA-HO TU MATEIX!

-Us proposo que sense sortir de la classe i pràcticament sense aixecar-vos, tots i cada un de vosaltres busqueu varis exemples de cada un dels tipus de disseny que hem estudiat avui a classe, Feu-ne un dibuix i indiqueu-ne l'àmbit del disseny al qual pertany (disseny industrial, gràfic...)i, dins d'ell, l'especialitat que ocupa(interiorisme, estampats, *packaging*...).
