

## UNIDAD 1. EL DIBUJO EN LA HISTORIA

### CRITERIO 1

#### ACTIVIDAD 1. ESCALA DE ICONICIDAD

<https://www.slideshare.net/arielvilcun/simplificacion-ejemplos>

<https://www.slideshare.net/picassiana/picassotoros>

<https://www.pinterest.es/dibujoartistico/escala-de-iconicidad-ejemplo-1/>

<https://www.pinterest.es/dibujoartistico/escala-de-iconicidad-ejemplo-2-leon/?eq=escala&etslf=4712>

Inspirándote tanto en el ejemplo de los toros de Picasso, como en los ejemplos de simplificación formal de los links que aparecen arriba, se propone realizar una serie progresiva de 3 ilustraciones o dibujos a partir de una fotografía a color de un determinado animal. Es posible tomar como referencia el cuerpo entero o si prefieres, solo su cabeza. A partir de ella, debes reducir progresivamente su **grado de iconicidad**, es decir, alejándote del realismo fotográfico inicial para acercarte lo más posible al pictograma o logotipo, es decir, la simplificación formal o abstracción, pero sin perder de vista su referente real que permita seguir reconociendo los principales rasgos identificativos de dicho animal. Los dibujos a realizar serían:

Nº 1: Dibujo realista a color (TÉCNICA: lápices de colores o rotuladores, por ejemplo)

Nº 2: Dibujo simplificado o estilizado mediante trazos lineales (Técnica: tinta china o rotulador negro)

Nº 3: Dibujo muy simplificado en modo logotipo o pictograma. Puedes adjuntar o inspirarte en pictogramas o logotipos comerciales que usen la imagen de este animal (Técnica libre)

## UNIDAD 2. DIBUJO DEL NATURAL

### CRITERIO 3

#### ACTIVIDAD: ENCAJE Y COMPOSICIÓN

[http://agrega.juntadeandalucia.es/repositorio/13032020/2a/es-an\\_2020031312\\_9125301/Tarea\\_DA1\\_03\\_PDF\\_Objeto.pdf](http://agrega.juntadeandalucia.es/repositorio/13032020/2a/es-an_2020031312_9125301/Tarea_DA1_03_PDF_Objeto.pdf)

En primer lugar, debes visualizar el pdf que aparece en el link de arriba, donde tienes las fotografías completas de distintos elementos. Debes disponer en tu casa de dichos elementos o algunos similares. Se trata de realizar un "bodegón" o "naturaleza muerta" mediante tres estudios o encajes distintos a lápiz a partir de los objetos que aparecen en el pdf. Es recomendable trabajar con "cajas" o formas geométricas. En cada uno de dichos estudios has de incluir e integrar al menos tres o cuatro de dichos objetos. Procura variar los objetos y la posición de los mismos en cada uno de los esbozos. Se trata de realizar varios estudios previos para tu "bodegón". Imagina que colocas mentalmente dichos objetos sobre una mesa o mantel, intentando que la escala, los tamaños y la perspectiva sean coherentes, cuidando al mismo tiempo cada elemento y el conjunto ya que, como comprobarás estos conceptos son distintos en unos objetos y otros. Puedes realizarlos simplemente con lápiz HB en un formato A4 adecuado de dibujo, ya que son simplemente esbozos o estudios, no trabajos definitivo. De los tres elige el que para ti está mejor compuesto para la 2.ª parte del ejercicio. Puedes realizarlos en un A4 de papel de dibujo y a lápiz de grafito HB. Recuerda que eres tú quien debe ajustar con lógica y criterio los tamaños de los objetos de las fotografías.

## UNIDAD 3. TÉCNICAS GRÁFICAS

### CRITERIO 2.

#### ACTIVIDAD: VALORACIÓN TONAL DE FORMAS GEOMÉTRICAS

[http://agrega.juntadeandalucia.es/repositorio/13032020/e9/es-an\\_2020031312\\_9111733/](http://agrega.juntadeandalucia.es/repositorio/13032020/e9/es-an_2020031312_9111733/)

[Plantilla practica\\_01.pdf](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=kTDUiM0629Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=4R6RhLrhtaI&t=76s>

Esta práctica consiste en el *modelado* o forma de dibujar degradados, sombras y luces en los objetos para simular su volumen. Para ello, debes observar y analizar la fotografía de figuras poliédricas que tienes en primer link. Dispones de dos tutoriales en YouTube que aclaran la técnica. Vas a interpretar la fotografía en una hoja apta para dibujo artístico (el de cualquier bloc de dibujo puede valerte) **tamaño A4** con un **lápiz blando de grafito** (entre 2B y 6B). En el link que aparece arriba puedes descargarte dicha fotografía en alta resolución para que te sea más fácil dibujarla. Una vez finalizado tu dibujo lo debes firmar, fechar y realizar una fotografía.

## UNIDAD 4. EL COLOR EN EL DIBUJO

### CRITERIO 5

#### ACTIVIDAD: REPRESENTACIÓN DE UN BODEGÓN EN CLAVE FAUVISTA

<https://www.youtube.com/watch?v=UAG5pG9B-qs>

**Henri Matisse y Derain son algunos de los artistas más representativos del Fauvismo**, uno de los más importantes movimientos artísticos de las vanguardias de principios del siglo XX. En el vídeo que te facilitamos tienes resumidas de forma muy didáctica sus principales características en lo relativo al uso libre y expresivo del **color**. Tu tarea va a consistir en hacer una interpretación en clave *fauvista*, teniendo en cuenta un modelo concreto: tu propio desayuno.

- El primer paso será disponer sobre una mesa aquellos objetos, alimentos y utensilios que normalmente utilizas para desayunar. Haz varios ensayos y estudia distintas posibilidades poniendo o quitando distintos objetos o cambiándolos de lugar. Presta atención a la iluminación y valora si es mejor trabajar con luz artificial o natural. Si lo ves necesario para tu "bodegón", puedes añadir otros objetos decorativos adicionales como floreros, manteles, cerámica, etc.
- Con la fotografía elegida o el modelo compuesto (puedes intentar dibujar directamente del natural) haz algunos bocetos de tu bodegón. Juega con las formas, simplifícalas todo lo que puedas, incluso acercándote al cubismo o jugando con la abstracción. **No es necesario que tu dibujo sea realista**: vas a jugar con la forma, las texturas y el color, tienes licencia para ser todo lo creativo/a que quieras. Ten en cuenta las siguientes **características de fauvismo**:
  - No mezclan los colores en la paleta, sino que los ponen puros en el cuadro y separados el uno del otro, creando interesantes contrastes de colores complementarios: amarillos frente a violetas, verdes frente a rojos, etc.
  - Contornos muy marcados que separan unos colores de otros.
  - Simplificación y estilización de las formas, evidencia de la profunda admiración que sentían el grupo de los fauvistas por las expresiones artísticas de África y Oceanía.
  - Eliminación de toda perspectiva y claroscuro. No les interesa la representación del espacio, el espacio para ellos es el lienzo donde los colores se distribuyen de cierta forma.

**Técnicas gráficas:** técnica húmeda magra (al agua) asequible y económica como la **témpera** o el *gouache*. Igualmente, se recomienda **usar solo cinco colores**: los tres colores primarios (magenta o rojo, amarillo y cyan) junto al blanco y el negro. Es interesante que practiques con las mezclas y sepas obtener muchos matices y tonos usando distintas proporciones de cada color.

**Formato:** es recomendable realizar este ejercicio en un **formato A3** de dibujo con el suficiente gramaje para soportar técnicas acuosas como la témpera (o el acrílico, si te apetece usar colores más vivos y brillantes).

## UNIDAD 5. LA EXPRESIVIDAD DEL COLOR

### CRITERIO 6

#### ACTIVIDAD 5. REPRESENTACIÓN SIMBÓLICA DEL COLOR

<https://vimeo.com/169046276>

<https://www.youtube.com/watch?v=ud1GeCZJcuI>

<https://www.youtube.com/watch?v=uUNyq4EW1w8>

En una carta dirigida a su hermano Theo, Vincent Van Gogh explica lo que le incitó a pintar “La habitación de Arles”: expresar la tranquilidad y resaltar la sencillez de su dormitorio mediante el simbolismo de los colores. Para ello, describe: «los muros lila pálido, el suelo de un rojo gastado y apagado, las sillas y la cama amarillo de cromo, las almohadas y la sábana verde limón muy pálido, la manta roja sangre, la mesa de aseo anaranjada, la palangana azul, la ventana verde”, afirmando: "Había querido expresar un reposo absoluto mediante todos estos tonos diversos».

En esta actividad se indagará en el valor expresivo y simbólico del color. Se trata de realizar una obra con una armonía de color compleja y sacar matices de color sutiles. Dibujarás tu habitación (emulando la habitación de Arlés de Van Gogh) y se aplicará el color de manera simbólica, no realista.

Se deben usar más de 5 colores: los tres colores primarios (magenta o rojo, amarillo y cyan) junto al blanco y el negro. Se realizará una rueda de color o círculo cromático, donde en su anillo central irían los 3 primarios y sus correspondientes mezclas secundarias, en el anillo exterior los mismos tonos aclarados con blanco y en el interior, oscurecidos con negro.

Técnica: *témpera o gouache*.

## UNIDAD 6. PROYECTO DE ILUSTRACIÓN

CRITERIOS 1, 2, 4, 6.

<https://www.evelyndaviddi.it>

<http://adolfoserra.blogspot.com>

<https://www.noemivillamuza.com>

<https://alexfalconillustrator.com>

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

Esta actividad pretende ser una síntesis de los contenidos aprendidos en el curso. Se tomará como referencia la obra de Evelyn Davidi, Adolfo Serra, Noemí Villamuza y Alex Falcón. Se realizará un pequeño proyecto, desde el mapa mental (video en Youtube) hasta las ilustraciones finales. Se realizarán 5 bocetos con metáforas visuales a partir de un objeto u objetos. De esta serie de bocetos se elegirán dos para convertirlas en ilustraciones, utilizando alguna de las técnicas empleadas a lo largo del curso.