

## **Materia : Dibujo en Diseño Gráfico**

<b>Semestre:</b>	<b>II</b>
<b>Clave:</b>	<b>22815</b>
<b>Área:</b>	<b>Investigaciones Estéticas</b>
<b>Departamento:</b>	<b>Expresión</b>
<b>Tipología:</b>	<b>Práctica</b>
<b>Carácter:</b>	<b>Instrumental</b>
<b>Tipo:</b>	<b>Obligatoria</b>
<b>Horas:</b>	<b>Prácticas (04) Teóricas (00)</b>
<b>Créditos:</b>	<b>4</b>
<b>Carreras:</b>	<b>Diseño Gráfico</b>
<b>Elaboró:</b>	<b>Juan Martín Cárdenas Guillén, Arq.</b>
<b>Revisó:</b>	<b>D.G Claudia Madriz Rico</b>
<b>Fecha:</b>	<b>Febrero, de 1999</b>

### **Presentación de la materia**

La materia pretende introducir al alumno a los campos específicos en que el dibujo y las técnicas del mismo, inciden con su carrera, y como antecedente a las materias de ilustración que llevará posteriormente. Siguiendo con la línea curricular de los dibujos, en este semestre el alumno será guiado para ejecutar el dibujo de detalle, con variedad y dominio de técnicas secas y húmedas, especialmente en técnicas mixtas. Se enfatizará en el perfeccionamiento de trazo, proporción, técnica, pero sobre todo en el aspecto creativo. Se abordará dibujo de la figura humana y sus partes, en relación a objetos, rostros, dibujo creativo y sus aplicaciones a revistas, portadas de libros y discos, y otros ejemplos; al final, se dará una introducción a el historietismo o comic y al humor gráfico, después de ejercitar la síntesis gráfica.

### **Objetivo general**

Capacitar al alumno con los conocimientos conceptuales y las habilidades para el dibujo de detalle de personas, objetos, imaginación de espacios y personajes, e historietas, mediante el manejo de diversas técnicas y materiales, desde los secos a los húmedos, haciendo especial énfasis en las técnicas mixtas de sobreposición para lograr resultados efectivos, que puedan ser aplicados como parte de un proyecto de imagen gráfica. También, a través de los ejercicios, se dará al alumno una panorámica introductoria a la ilustración, materia que sigue en esta línea, y en la cual el mismo perfeccionará a detalle mediante el manejo de los diferentes materiales y sus técnicas de aplicación.

## UNIDAD 1

### Técnicas y materiales para el dibujo de detalle

#### Objetivo particular:

Proporcionar al alumno las habilidades para desarrollar un dibujo de detalle en técnicas diversas, tanto húmedas como mixtas, poniendo especial énfasis en la síntesis creativa. Representará personas, elementos del paisaje y objetos de distintas superficies, como vidrio, metal y texturizados, dando al trabajo efectos fotorrealistas.

- 1.1 Ejercicios básicos cromáticos con acuarela.
  - 1.1.1 Ejercicios de dibujo de superficies varias: agua, madera, follaje, texturas.
    - 1.1.1.1 Técnica de lavado, de superficie húmeda y de pincel seco.
- 1.2 Introducción al trabajo con tintas.
  - 1.2.1 Ejercicios básicos: ashurados con plumilla.
    - 1.2.1.1 Aplicación en ejemplos de dibujo acromático. Objetos con textura.
  - 1.2.2 Ejercicios básicos: texturizados con cepillos.
    - 1.2.2.1 Enmascarillados. Composición abstracta a través de texturas aleatorias.
- 1.3 Técnicas mixtas básicas.
  - 1.3.1 Combinación de técnicas húmedas y secas.
    - 1.3.1.1 Dibujo de imaginación: composición aleatoria abstracta en color, empleando diversas técnicas, como enmascarillados, acuarela, tintas y retoque final en lápiz de color.
- 1.4 Composición cromática y acromática de recortes (collage).
  - 1.4.1 Realizar dos collages, a partir de recortes de revistas, uno en color y otro en blanco y negro. Se deberán considerar ejes de composición, continuidad en las formas unidas y originalidad en el contenido.
- 1.5 Dibujo fotorrealístico acromático.
  - 1.5.1 Dibujo a detalle del collage en blanco y negro, usando materiales acromáticos húmedos y secos.
- 1.6 Dibujo fotorrealístico cromático.
  - 1.6.1 Dibujo a detalle del collage en color, usando materiales cromáticos húmedos y secos.

## UNIDAD 2

### Dibujo de detalle, como auxiliar de la ilustración

#### Objetivo particular:

Proporcionar al alumno las habilidades para realizar dibujo al detalle de cuerpo humano y partes del mismo, rostros y objetos varios, como elementos de expresión auxiliares en los medios visuales.

- 2.1 Figura humana y sus partes.
  - 2.1.1 Boceto de la figura humana. Técnicas mixtas en color.
    - 2.1.1.1 Figura humana desnuda en color.
    - 2.1.1.2 Estudio de la figura humana en acción.

- 2.2 Figura humana y objetos.
  - 2.2.1 Composiciones de objetos con figura humana.
    - 2.2.1.1 Dibujo cromático con técnicas mixtas (acuarela- tinta- lápiz de color) de anuncios con objetos y figura humana.
- 2.3 Dibujo a detalle de rostro humano.
  - 2.3.1 Rasgos. Boceto de rostro humano.
    - 2.3.1.1 Dibujo de rostro y sus expresiones con técnica seca: pastel.
  - 2.3.2 Dibujo a detalle de rostros.
    - 2.3.2.1 Dibujo de rostros con técnica mixta: acuarela y lápiz de color.

## UNIDAD 3

### El dibujo creativo

#### Objetivo particular:

El alumno desarrollará por diversas técnicas gráficas y creativas, el dibujo de imaginación, en el que, mediante el dominio de los distintos materiales, será capaz de representar y sintetizar ideas y conceptos, sirviendo el dibujo como un medio de expresión auxiliar para su proyecto visual. Se desarrollará el dibujo para la ilustración, historietismo o comic, y humor gráfico.

- 3.1 Introducción a la ilustración.
  - 3.1.1 Ilustración descriptiva, ilustración narrativa, ilustración publicitaria. Ejemplos.
- 3.2 El dibujo y la interpretación de conceptos. Para lo ejercicios contenidos en este inciso, es importante el dibujo de imaginación, en donde se crean personajes y espacios fantásticos.
  - 3.2.1 Ilustración descriptiva: dibujo de un proceso o parte de él; representar una secuencia dentro de una misma imagen. Técnicas cromáticas.
  - 3.2.2 Ilustración narrativa: dibujos para interiores de un libro, a través de imágenes diversas, generadas a partir de la lectura de un texto de ficción. Acuarela y colores.
  - 3.2.3 Dibujo para ilustrar portada de revista o libro. Se partirá del concepto de la revista o libro, empleando el estilo más adecuado según el género de los mismos. Se debe incluir figura humana. Seleccionar una revista o libro real como modelo. Acuarela, tintas, acrílicos.
  - 3.2.4 Dibujo para ilustrar las portadas exteriores de un disco compacto. Se realizará una interpretación del concepto musical (imagen auditiva), mediante técnicas adecuadas al mismo, después de escuchar un disco real. Técnicas mixtas. Lápiz de cera y tintas. Esgrafiado.
- 3.3 La síntesis gráfica.
  - 3.3.1 Grafismo.
  - 3.3.2 Del dibujo terminado a la síntesis lineal.
  - 3.3.3 Del dibujo terminado a la síntesis tonal.
  - 3.3.4 Ejercicios de simplificación.
  - 3.3.5 Desarrollo de la caricatura.
  - 3.3.6 Síntesis de la caricatura.
- 3.4 Historietismo o comic. El dibujo de historietas. (Ejercicios acromáticos).
  - 3.4.1 Los estilos.
    - 3.4.1.1 Técnicas. Lápices y tintas. Trazos básicos.
    - 3.4.1.2 Expresividad y movimiento.
    - 3.4.1.3 Rostros y escenarios.
  - 3.4.2 Del guión a la página.
    - 3.4.2.1 Documentación de la historieta.
    - 3.4.2.2 Boceto en lápiz o carboncillo.
    - 3.4.2.3 Entintado.
- 3.5 El humor gráfico.
  - 3.5.1 Creación de personajes.

- 3.5.2 La historieta de humor. Ejercicio de línea o de texturas en tinta negra. Se realizará una tira cómica para periódico o revista.

---

## Mecánica de enseñanza aprendizaje

En este curso, siendo el específico para la carrera, será importante que los ejercicios que se desarrollen tengan un claro enfoque hacia la práctica del taller de síntesis, pudiendo el alumno realizar parte de su trabajo de taller, dentro de la materia. Se apoyará también, para clarificar los objetivos deseados de cada unidad, con la muestra de ejemplos similares a los que se pretende que el alumno realice. Se estimulará al alumno para que enfoque sus esfuerzos hacia el trabajo creativo y al perfeccionamiento técnico, en los materiales que se ocuparán. Para esto, habrá ejercicios de imitación, en donde el objetivo sea el reproducir una imagen con una técnica específica, pero a medida que avanza el curso, la imaginación y creatividad del alumno para la creación de personajes, objetos y espacios, será primordial, además de la calidad técnica del dibujo.

---

## Mecanismos de evaluación

Se evaluará al alumno mediante los trabajos que realice en cada unidad, observando en los mismos, originalidad en la representación, destreza técnica y limpieza en el dibujo. En cada unidad, los trabajos valdrán un 70%, y en la semana de evaluación se aplicará un examen práctico que sintetice los conocimientos de la unidad, el cual valdrá un 30%. Se requiere la asistencia constante del alumno para tener derecho a calificación; el reglamento de exámenes marca una asistencia CON TRABAJOS ENTREGADOS del 66% al menos. Si el alumno no trabaja en clase o no entrega el trabajo, aún cuando pasara lista, no se considerará su asistencia.

---

## Bibliografía básica

VALVERDE, JOSÉ ANTONIO. *Dibujo III. Aplicaciones*. Quorum, Ediciones iberoamericanas. 1a. Edición. España. 1987.

LEWIS, BRIAN. *Introducción a la ilustración*. Editorial Trillas. 1a. Edición. México. 1995.

PORTER, TOM Y SUE GOODMAN. *Manual de diseño para arquitectos, diseñadores gráficos y artistas*. Editorial Gustavo Gili., Primera Edición. España. 1990.

MAGNUS, GÜNTER HUGO. *Manual para dibujantes e ilustradores*. Editorial Gustavo Gili. 2a. Edición. España. 1987.

MULHERIN, JENNY. *Técnicas de presentación para el artista gráfico*. Editorial Gustavo Gili. Primera Edición España. 1990.

GASH, MANUEL. *Técnicas de pintura y diseño. Acuarela*. Editorial Génesis Primera Edición. España. 1994.