

Carrera de DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

FADU/UBA

MATERIA: MEDIOS EXPRESIVOS 1

CÁTEDRA: MONNER SANS

AÑO: 1991

PROGRAMA

La línea: Exploración de su lenguaje. Experiencias táctiles., visuales auditivas. Sentir la línea. Reconocimiento de los materiales que pueden transmitirla. La línea como generadora de fuerza, tensión, movimiento virtual (su estática y dinámica) según se utilice con diferentes instrumentos, soportes, médium, etc. Análisis y conceptos extraídos a partir de la experiencia. Modulación de la línea: homogénea, heterogénea abierta, cerrada, etc. El trazo. La línea como generadora del gesto expresivo.

Ejercicios para el desarrollo del hemisferio derecho (ver Metodología Breve explicación de dicha metodología utilizando el ejercicio de los perfiles. Percibir las relaciones y no los significados. Dibujo invertido. Motivo vegetal: la hoja del natural. Observar, ver y registrarlas líneas concentrándose intensamente en el objeto a dibujar, pero sin mirar el soporte. La experiencia de ver, percibir y transmitir. La mirada y el tacto. El objetivo de este ejercicio es recoger la información y no el producto "terminado". Croquis. El segundo paso es el análisis de dicho objeto de las relaciones lineales (serie de ejercicios que incluye estructura, ritmos, etc.) . La tercera instancia es la búsqueda de síntesis gestuales con papel trozado.

El plano: Experiencia visual, táctil y auditiva con distintos materiales. Sentir el plano. Percepción, reconocimiento e investigación de los elementos dentro de su campo visual. Relaciones estáticas-dinámicas. Simplicidad y pregnancia de las formas. Con las síntesis gestuales con papel trozado del ejercicio anterior, analizar las formas por tamaño, configuración, actitud, ubicación, etc. Simetrías-asimetrías estática-dinámica. Superposición. Lo real y lo virtual. El plano como superficie de sustentación. Centros de energía, tensiones, etc. Juego y ejercicios.

Motivos vegetales: el árbol- los árboles. Dibujo por espacio negativo. Ver espacio como forma plana. Percibir y observar el espacio y no objeto para proponer otra forma de solución de dibujo por contorno.

Figura- fondo. Croquis.

Observar, ver y registrar- otro ejercicio- la luz en el tronco y copa de los árboles. Pasajes y contrastes. Análisis por relaciones en tres valores (puede ser una monocromía). Observar los planos en el follaje y su transparencia.

Síntesis gestual. Plano y grafismos. Síntesis geométrica.

Aprendizaje del valor por medios experimentales. Exploración e investigación de gradación de valores seleccionando diferentes grises (collage, fotografía, fotomontaje, fotocopias, papel de diario, etc).

Estimular el descubrimiento: relatividad del valor. Las escalas.

Motivos florales: técnicas mixtas. Juegos con los materiales. Dibuja por espacio negativo y también sin mirar el soporte.

Análisis de la flor/es por relaciones con técnica mixta y valores.

Síntesis por trozado manual con distintas clases de papeles aplicando los conocimientos del plano, del valor (puede ser monocromático: ver el apartado color) del ejercicio anterior.

Síntesis: monocopia. Experiencia expresiva: su lenguaje en el taller.

La impresión: la estampa. Similitudes y diferencias con el arte textil.

El volumen y el espacio. Investigar la tridimensión. Construcción de formas geométricas con distintos materiales (cartón, cartapasta, papier maché, etc.) Percepción del conjunto de planos, su peso, su espacialidad, sus valores. Contraponerlo a un paño y dibujar ambos (objetos geométricos y tela = estructura dura y estructura blanda). La metodología será la misma: ejercicios para el desarrollo del hemisferio derecho, análisis por relaciones incluyendo el valor y síntesis gestual y geométrica.

“Vestir” una estructura sólida orgánica (piedra, tronco, etc.) Dibujar el volumen desnudo por espacio negativo. Proyectar el volumen vestido. Armar el diseño elegido (tridimensional). Dibujar el volumen vestido por valor. Vestir y no tapar. Comparar proyecto y resultado. La mano desnuda y la mano vestida: el guante (estructuras duras y blandas). El pie y el zapato. Se dibuja con la metodología anterior. Autorretrato y autorretrato con sombrero. Dibujar introduciendo el gesto. Bocetos, croquis gestuales, Transmitir emociones. Retrato de un compañero. Percibir líneas, planos, formas, espacios, por relaciones y no por “parecidos”.

Modelo vivo: el gesto como unidad de la figura humana. Rápida captación y reconocimiento de los mismos más que de sus formas parciales. Croquis.

Ejercicios vinculados al uso de la indumentaria en la figura humana: ponerse las medias, los pantalones, sacarse el sweter, etc. Tomar el gesto.

La figura humana y los paños. Relación y contraste entre ambos. Los gestos. Uso del color: monocromías, analogías y complementarios (ver apartado Color).

Síntesis gestual con alambre y telas de manera tridimensional. Levantar-desde un soporte de madera-una figura en alambre transmitiendo el gesto del modelo vivo. Vestir –y no tapar- con tela/s percibiendo los dos distintos lenguajes. Dibujar lo logrado tridimensionalmente sin mirar el soporte. Comparar las dos situaciones, ver sus diferencias e introducir los cambios que una u otra puedan agregar.

La arcilla. Juego con el material. Tomar el gesto del modelo. Análisis en arcilla: inserción del cuello, extremidades superiores e inferiores al tronco. Se relacionan sus formas, sus planos, sus líneas, su volumen. La arcilla se manejará con los criterios de los ejercicios para el desarrollo del hemisferio derecho: el ojo mira “tocando” mientras la mano modela y registra lo que percibe. Lo cóncavo u lo convexo. En cada caso se dibujará el producto obtenido sin mirar el soporte y también la pose del modelo vivo.

Comparación entre la representación en el espacio y en el plano. Apreciación de las formas de la figura humana con sus referencias geométricas (cilindro, cubo, esfera, paralelepípedo, etc.).

Síntesis gestual por monocopia de color. El gesto y la danza: el tango, el jazz, el rock, el ballet clásico, etc.

Color: La relatividad del color. Aprendizaje del color por medios experimentales evitando la repetición mecánica de las teorías del color. Discrepancia entre el hecho físico y el psiquismo. Interacción del color. Su importancia en el diseño. Estimular la creación a partir del descubrimiento: propiedades del color. Contraste simultáneo y persistencia de la imagen. Ilusión de transparencias. Mezclas aditivas y sustractivas. Mezcla óptica. Armonía cromática. Color laminar y color volumico. Temperatura del color e intensidad luminosa (se harán ensayos con temperas, tintas, anilinas, etc. para comprobar su comportamiento. Confrontación con las teorías clásicas del color.

Los contenidos se desarrollan a lo largo del curso partiendo del material, papeles de color, observándose dos etapas en el trabajo: a) ejercicios de investigación, observación, comparación y de evaluación de resultados: b) aplicación de los mismos en trabajos puntuales relacionados con los restantes contenidos de la materia.

Textura: exploración y tratamiento de superficies. Texturas visuales y táctiles. El collage: ejercicios experimentales. Reconocimiento sensorial de las mismas. La estampa: collagraph. Lo orgánico, inorgánico y lo manufacturado. Incorporación de la textura a la figura humana y los paños.

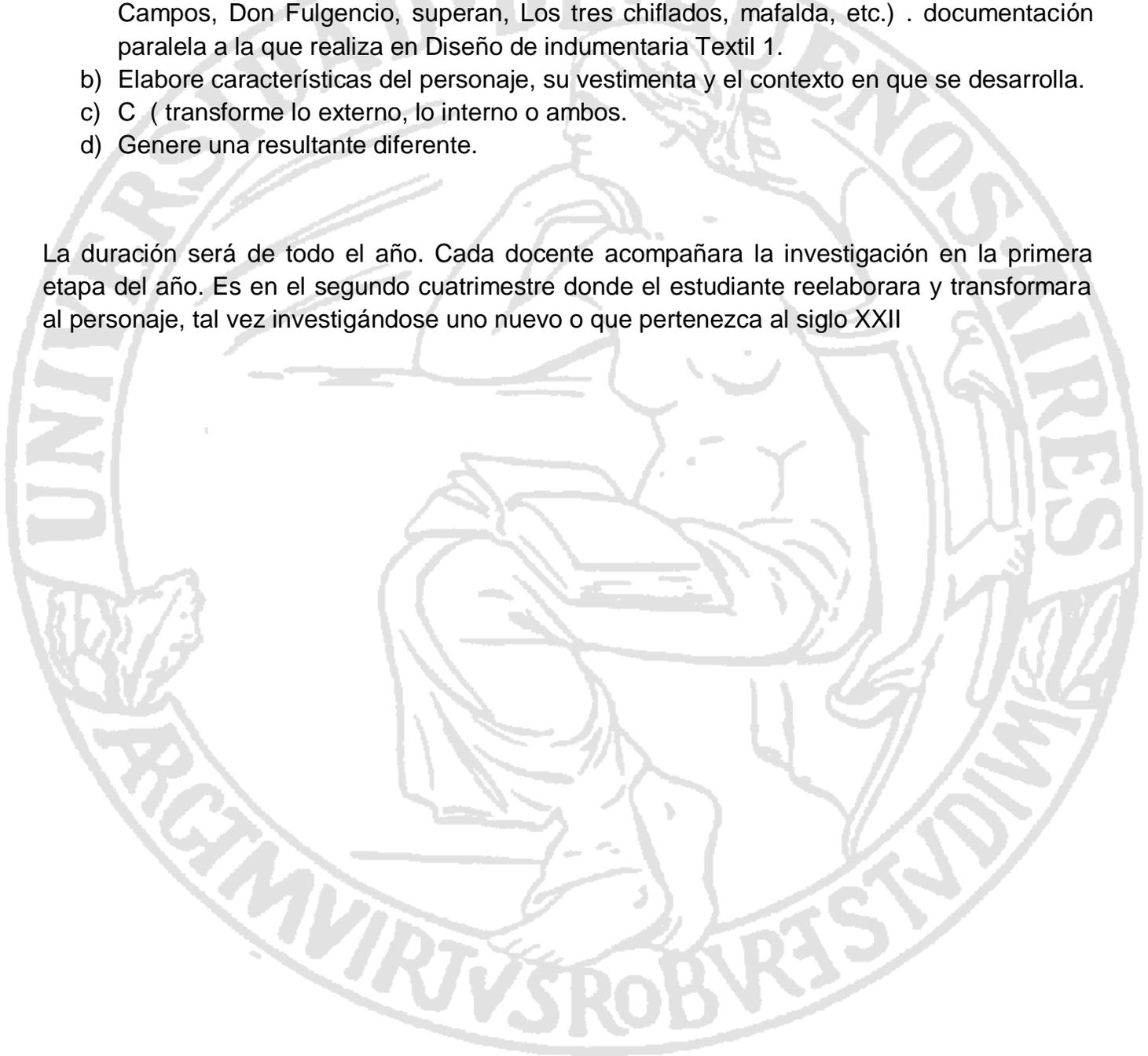
TRABAJO PRACTICO.

Objetivo: provocar cambio/s en el gesto o en la actitud de un personaje.

Que:

- a) Investigue un personaje existente, sus gestos, el lenguaje corporal. Este puede ser de ficción, historietas, caricatura, humor, cine, televisión, etc. Entre los 40 y 80 (Molina Campos, Don Fulgencio, superan, Los tres chiflados, mafalda, etc.) . documentación paralela a la que realiza en Diseño de indumentaria Textil 1.
- b) Elabore características del personaje, su vestimenta y el contexto en que se desarrolla.
- c) C (transforme lo externo, lo interno o ambos.
- d) Genere una resultante diferente.

La duración será de todo el año. Cada docente acompañara la investigación en la primera etapa del año. Es en el segundo cuatrimestre donde el estudiante reelaborara y transformara al personaje, tal vez investigándose uno nuevo o que pertenezca al siglo XXII



Calendario / Trabajos prácticos

16/4: Presentación de la cátedra. Organización de la misma. El programa. Además de cada trabajo práctico hay uno que se desarrollará durante todo el año y que es el siguiente:

- a) Que investigue un personaje existente, sus gestos, el lenguaje corporal, la vestimenta. Este puede ser de ficción (historieta, caricatura, humor, cine, televisión, etc. entre los años 40 y 80 (Molina Campos, Don Fulgencio, Superman, Los 3 chiflados, Mafalda, etc.) Documentación paralela a la que realiza en Diseño de Indumentaria y Textil I. Dicha documentación puede ser de diversos órdenes: collage, fotos, impresos, diarios, revistas, etc.).
- (1) liza en Diseño de Indumentaria y Textil I. Dicha documentación puede ser de diversos órdenes: collage, fotos, impresos, diarios, revistas, etc.).
- b) Que elabore características del personaje, su vestimenta y el contexto en que se desarrolla.
- c) Que transforme lo externo primero y/o lo interno o ambos.
- d) Que genere una resultante diferente.

Cada docente acompañará la investigación en la primera etapa del año. Es en el segundo cuatrimestre donde el estudiante reelaborará y transformará al personaje (en la bi y/o tridimensión), tal vez inventándose uno nuevo o que pertenezca al siglo XXII...

-Presentación del estudiante a través de un dibujo tipo boceto de un objeto personal (algo que lleva en la cartera, por ejemplo) o vinculado a ese día, ese momento, ese lugar: bancos, mesa/s, ventana/s, o los libros sobre la mesa, o un lápiz que vea, etc., en cualquier tipo de papel y con cualquier material gráfico (lápiz, marcador, birome, lapicera, etc.)

19/4: Punto y línea; collage a partir de experiencias táctiles, visuales, auditivas, etc. Varios trabajos registrando características de los mismos y de distintos materiales. Algunos aspectos compositivos: "lectura" de los mismos.

2a. parte: la mitad del taller hace de modelo "actuando" como punto y línea mientras el resto, dibuja. La consigna es utilizar solamente punto y línea, no planos. El paso siguiente es el intercambio de roles entre los grupos.

23/4: Trabajo grupal de punto y línea sobre papel velado y con marcadores finos y gruesos (8 por grupo) con pautas específicas de interacción de la tarea. Análisis de los parciales y del todo a partir de un corte orgánico del mismo en ocho partes numeradas. El dibujo como un rompecabezas. Diferencias y semejanzas con los moldes.

(1) También tiene vinculación con la cátedra Bembibre de Historia I, de Sociología (cát. Saulquin), etc.

- 23/4: 2a. parte: Concentración y expansión de la línea. Trabajo individual. En hojas de 35 x 50, graficar líneas onduladas homogéneas produciendo concentración y expansión. Efectos de relieve, valor, etc.
- 26/4: La línea en la tridimensión y su correlato en el plano. Armar un objeto con piolín o hilo o lana y alambre tratando de generar líneas rectas, curvas y permitiendo que el espacio se incorpore al mismo; b) pasar al plano dibujando una o varias caras o vistas sugiriendo diferentes tratamientos de la línea. Carbonilla o grafito. Línea y valor. Lectura de los ejercicios en el taller. Pensamiento visual acerca del punto, la línea y sus variaciones.
- 30/4: Breve explicación de la metodología de los ejercicios para el desarrollo del hemisferio derecho y su aplicación: los perfiles. Segundo tema: la figura invertida (observar por relaciones y no por significados). Tercer tema: espacio negativo. El dibujo como un rompecabezas. Lápiz, grafito o carbonilla.
- 3/5: Traer a clase el objeto dibujado el primer día a manera de presentación. Volver a dibujarlo desarrollando un cuarto ejercicio de percepción (hemisferio derecho) y de observación. El ojo va "tocando" el objeto muy lentamente ^{la mano} y transmitiendo la información a un soporte fijo (un papel) al que no puede mirar hasta concluir el trabajo. Seis bocetos: los dos últimos, pueden ver el papel para conectar sectores. Lápiz, grafito. El estudiante evaluará los dos trabajos (el del 1er. día y éstos), junto al ayudante de trabajos prácticos.
- 3/5: 2a. parte: a) se selecciona un grupo de estudiantes que oficiarán de modelo. La consigna es ver al grupo por espacio negativo. El paso siguiente es el intercambio de roles entre los grupos. b) Posan dos estudiantes en cada mitad del taller. El objetivo es tomar bocetos cuya experiencia consiste en una muy detenida percepción de los modelos y sin poder ver el soporte. Se realizan 4 bocetos de esta manera y luego otros dos "conectándose" con el papel sólo a partir de la posible desconcentración.
- 7/5: Tema: hoja/s de árboles. Dibujarla/s: a) por espacio negativo; b) sin mirar el soporte. Bocetos en carbonilla/grafito.
- 10/5: Tema: árbol/es (tomados de enfrente a la Facultad). Dibujarlos a) por espacio negativo desarrollando la "ventanita" y b) sin ver el soporte. El grafismo. Total: 8 croquis en carbonilla o grafito. Dos bocetos más en pasteles tiza (sobre) registrando tres valores.)
- 14/5: Análisis de las hojas y de los árboles: estructura, ritmos, etc. Síntesis por papeles de color, trozados a mano y de dos maneras: a) la figura; b) fondo o espacio negativo.

- 17/5: la. parte: figura humana. Bocetos por espacio negativo.
2a. parte: Análisis de una hoja/s, o del árbol/es o de una flor/es
Dicho análisis es a partir de los dibujos anteriores. Con hojas de calco, estudiar la estructura y los ritmos. A partir del análisis se plantean dos búsquedas de síntesis: b) por papel recortado con tijeras y/o trincheta (formas geométricas); c) por papel trozado a mano (forma orgánica) tomar los bocetos por espacio negativo y con papel afiche tr. a. ar buscando otro tipo de síntesis.
- 21/5: Experiencias con planos y líneas. Con 8 rectángulos (4 arriba y 4 debajo) de papel o cartón de 10 x 6 cm. (diferenciados por texturas, valor o color) y sin perder la forma del rectángulo se cortan líneas rectas y curvas. Después se desplazan sobre el fondo (cartulina o base) lo necesario para que alcance la tensión óptima entre las líneas y las superficies. Entre cada pieza debe quedar una separación.
Conclusiones sobre punto, línea y plano (teórica).
- 24/5: la. parte: bocetos de figura humana sin mirar el soporte.
2a. parte: flor, flores. Técnica del agua. La aguada. Uso de la tinta china. Juego con el material. Pinceles duros y blando. La pluma y la caña. El "gesto" de cada material. El soporte. Bocetos con cada instrumento y sus mezclas: a) por espacio negativo; b) sin ver el soporte; c) dos aguadas finales con materiales duros y blandos. Valores.
- 28/5: El fotograma. La técnica: sobre hoja de papel fotográfico hacemos actuar en forma conjunta o alternada fijador y revelador humedeciendo el material (hojas, flores, plumas de ave, etc.) que aplicada al papel por contacto, deja una huella. Jugar con el material especialmente con el revelador y su ennegrecimiento. Componer. Luego, p ocesar una síntesis de una flor o flores. Charla sobre los posibles vínculos del fotograma usado de esta manera y los temas textiles.
la. entrega de los alumnos.
- 31/5 Modelo vivo: mujer. Con carbonilla o sanguínea o grafito, dibujar
y a) por espacio negativo; b) sin mirar el soporte. A partir de la
4/6: experiencia anterior trabajar con aguadas (c) proyectando un boceto más terminado. Si el tiempo está seco se podría probar algo de pastel tiza sobre la aguada. d) Con papel afiche elaborar síntesis geométricas y orgánicas de la modelo (2 como mínimo). En este último trabajo, aplicar los conocimientos de forma, línea, plano y composición dados anteriormente.
Hablar del personaje a elegir: la documentación del mismo relacionada a la historia de cada uno. Ver en hoja aparte el enfoque de este ejercicio que durará hasta fin de año y recibirá una nota especial.

- 7/6 Si bien de cada ejercicio se hace una evaluación y lectura de los mismos entre todo el taller, creemos importante ^{que} la devolución de las notas sea personal y acompañada de las explicaciones del caso. Cada comisión tendrá aproximadamente unas dos horas de trabajo. La 2a. mitad será destinada al modelo masculino y la ejercitación es similar al del realizado con el modelo femenino.
- 14/6 y 18/6: La monocopia. Sobre vidrio o acetato o material radiográfico, se disponen en forma personal las tintas de impresión o bien la pintura al óleo. Se pueden incluir materiales muy delgados con ligera textura tales como hojas, plumas, papeles, etc. Luego se dibuja con estecas o palillos o el cabo de un pincel, etc. Para la impresión se frota el dorso de la hoja en forma manual y con ayuda de una cuchara de madera. Jugar con estos materiales intentando después componer.
- 2º trabajo: modelo vivo. Con esta misma técnica, abordar "el gesto" corporal tanto en el modelo vivo masculino como en el femenino, primero por separado y luego juntos. El "gesto" del baile y en especial del tango.
- 21/6: 1a. parte: la imagen fotográfica. La cabeza. a) Realizar cortes en un mismo sentido (horizontal, vertical, curvos, etc.); b) recomponer la imagen desplazando las formas obtenidas, introduciendo el espacio y el cambio de canon; c) Completar la imagen mediante línea, valor, color
- 2a. parte: el personaje. Organización del material y de la investigación.
- 25/6: "Vestir" el tronco y/o piedra con un género. a) Proyectar -sin modelo delante- el volumen vestido; b) armar el diseño elegido (tridimensional); c) dibujar el volumen "vestido" (la cara elegida en el proyecto para poder compararlo con éste); d) evaluar comparando proyecto y resultado. Grafito o carbonilla.
- 28/6: Modelo vivo femenino: valores. Con carbonilla o grafito resolver: a) bocetos gestuales por espacio negativo; b) análisis sin mirar el soporte; c) dos trabajos de línea y plano estudiando los valores y la luz. El volumen.
- 2/7: La monocopia y el estampado. Algunas técnicas del grabado. Breve charla a cargo de dos distintos grabadores: Carlos Scanapieco y Ernesto Pesce. El mundo personal -sus temas- a través de diapositivas. Ilustración de otras técnicas.
- El personaje elegido. Montaje de fotos, dibujos, material bibliográfico, etc.
- 5/7: La mano desnuda: dibujarla por a) espacio negativo; b) sin mirar el soporte. Seis bocetos a carbonilla, sepia, sanguínea, o grafito. La mano vestida (el guante). Dos bocetos sin mirar el soporte aun-

que conectando las partes. c) La mano sosteniendo el guante. Lo blando y lo duro (dos ejercicios); uno de ellos cubriendo la hoja de carbonilla para "levantar" los negros y buscar planos y valores

12/7: Registros parciales del pie. Captación del gesto. El zapato y su lenguaje. Diferencias y semejanzas. Procedimientos: carbonilla, aguada, pincel duro, etc.

16/7: A partir de una prenda de vestir (material fotográfico), completando dibujando, la figura humana.

El autorretrato o el retrato de un compañero. a) Bocetos sin mirar el soporte; b) autorretrato con sombrero o boina o pañuelo (o retrato). Bocetos conectando la información. c) A partir de una hoja cubierta de carbonilla, trasladar el gesto buscando valores. Comparar el trabajo del 21/6 (la imagen fotográfica) y charlar sobre los ejes horizontales y verticales en la cabeza. Fotocopiar un trabajo de la cabeza (el que el docente y el estudiante elijan) y someterlo al cambio de canon como en el ejercicio del 21/6.

19/7: Prenda de vestir del natural. Reeminiscencia de lo anatómico. Lo cóncavo y lo convexo. Lo cóncavo y lo convexo. Transcripción de texturas vinculadas al paño que se dibuje: a) por boceto; b) análisis de un trozo de la vestimenta y su representación ("lupa" o ventanita). Materiales: a elección.

El personaje: seguimiento del tema por comisión. A partir de este momento se dejará un tiempo libre por semana para consultas y desarrollo del tema (ver el apartado sobre el tema)-

23/7: Ejercicios de valor: a) con papel de diario, blanco y negro, armar una escala de valores; b) "desaturar" un campo negro por adición de material de material blanco hasta completar la superficie de grises (consigna: no puede haber dos grises iguales). Técnica: acrílico.

Evaluación de ambos ejercicios. Conclusiones: la teoría del valor a partir de la misma experiencia producida por el estudiante. Claves de valor con papeles.

Segunda entrega. Balance del taller de Medios Expresivos I: en la parte gráfica se trabajó enseñando una metodología: (boceto, análisis y síntesis) en un proceso de desarrollo; se incorporaron distintas técnicas además del lápiz, grafito y carbonilla como el pastel, la aguada, el acrílico, el papel como material expresivo, el fotograma, la monocopia, la fotografía como montaje, etc.

Se abarcaron temas compositivos vinculados a textil y de indumentaria, aprendiendo a bocetar la figura humana o tomando como tema prendas de vestir. Se partió de estudios más sencillos y del natural (hojas, árboles, flores, piedras, troncos, etc.) hacia interpretaciones más complejas (síntesis de las mismas). Trabajamos con punto, línea, plano y valores para dar lugar en el 2º cuatrimestre al color y al volumen como temas nuevos. En figura humana,

dimos prioridad al boceto para, en el 2º cuatrimestre, trabajar analizando mejor el tema. Varios ejercicios fueron creados para desarrollarlos grupalmente.

Vacaciones: trabajos sobre el personaje elegido.

Segundo cuatrimestre

- 13/8 Devolución de carpetas y de notas. Evaluación de cada estudiante por comisión.
- y
- 16/8: Comprobación de las leyes de Weber y Fechner (crecimiento geométrico del color) con la de Chevreul (progresión aritmética del color) por medio de mezclas ópticas. Por comisión: a) confeccionar 6 escalas de color (amarillo, azul, rojo, verde, naranja y violeta) y una de valor (grises) por medio de tiras de acetato de tal manera que cada nivel de la misma tenga una capa más que la anterior. La escala final estará constituida por 5 pasos más uno transparente. b) Confeccionar 6 escalas (una por cada color) y una de valor por medio de tiras de acetato de tal forma que cada nivel de la misma tenga respectivamente 1,2,4 y 8 capas más que la anterior. c) Montar estas escalas sobre cartón blanco dejando hacia arriba los valores altos. Colocar primero la escala de valores y luego el ejercicio a) y b). Evaluación de resultados. El personaje. Trabajos durante las vacaciones.
- 20/8: Modelo vivo: bocetos con pincel duro. Elaborar los planos de valor a partir de grises aromáticos. Los dos últimos ejercicios serán trabajos monocromáticos de primarios.
- 23/8: Los primarios: cómo se obtienen los secundarios y terciarios. Primera aproximación al círculo cromático. a) Recortar tres círculos de acetato de igual diámetro (amarillo, rojo y azul cromático) y superponerlos parcialmente de modo que se intercepten. b) Recortar tres semicírculos de igual diámetro en acetato (amarillo, rojo y azul cromáticos) y superponerlos de tal manera que queden seis sectores de color formando el círculo cromático. c) Componer por efecto óptico (a modo de vitral) con acetatos, aplicando las transformaciones del color.
- 27/8: El color por mezclas fácticas en acrílico. a) Juego con el material: tomar un color y obtener por transparencia la escala de valores más amplia posible, siguiendo la ley de Weber y Fechner. b) Tomar un color y obtener la gama más amplia posible agregando blanco; c) Tomar un color y obtener la gama más amplia posible agregando negro; d) Tomar un color y obtener la gama más amplia posible agregando un gris medio previamente elaborado. e) Montar los trabajos sobre hojas blancas de 35 x 50.

- 30/8: Modelo vivo: los ejes. La columna vertebral como eje vertical. Los ejes horizontales (hombros, torax, codos, caderas, etc.). Bocetos a pincel. El movimiento y los ejes. Análisis de la modelo: Con acrílicos, tomar un color secundario y obtener la gama más amplia posible estudiando las formas y los ejes (si es el verde, trabajará con amarillos y azules modificándolos, más el blanco y el negro; si elige el naranja, hacia los rojos y los amarillos, más el blanco y el negro, etc.).
- 6/9: El círculo cromático. Cada comisión trabajará construirá un círculo cromático de 12 colores. Cada estudiante tomará un par de primarios (se distribuirán equitativamente) con el que desarrollará toda la gama de color comprendida entre ambos. b) La comisión luego seleccionará de entre todos los obtenidos, los 12 colores que conformarán el círculo cromático. Cada comisión evaluará los resultados. Habrá una teórica complementando la información sobre análogos, adyacentes, complementarios, etc.
- 10/9: A partir de los bocetos del autorretrato. (ver ejercicios del 16/7) o del retrato, fotocopiar alguno de los trabajos (no el utilizado como cambio de canon) y resolverlo por analogía. b) De la misma manera (y con acrílicos) fotocopiar algunos bocetos del 20/8 (modelo vivo: monocromáticos) y resolverlo por analogía.
- 13/9: Los grises de color o saturación por complementarios o mezcla de los tres primarios. a) Cada estudiante tomará un par formado por un primario y su complementario y desarrollará la escala más amplia posible entre ambos; b) De la misma manera buscará anular los 3 primarios como color para obtener la cantidad más diversas de grises de color (cromáticos). c) Aplicarlo a los bocetos de valor y comparar los grises y hablar de sus diferentes alcances (acromáticos y cromáticos)
- De la monocromía a la policromía: a) Sobre una composición libre o sobre un trabajo anterior del modelo vivo se trabajará sancando, primero, 5 fotocopias. Luego el motivo se reducirá a tres valores de grises; en el 2º trabajo, se reemplazarán los grises por sus equivalentes en color; en el 3er. ejercicio se mantiene un gris y se reemplazan los otros dos por otro color en los valores que le corresponden. Finalmente, sólo se reemplaza uno de estos dos últimos. B) Realizar sobre otro trabajo el mismo proceso, pero con papeles de colores.
- 20/9: Día específico para la elaboración del personaje y el uso de las distintas técnicas. Ejercicios específicos (ver hoja aparte).

- 24/9: 3a. entrega de los estudiantes.
La arcilla. Juego con el material. Lo cóncavo y lo convexo. El tacto, el espacio, la tridimensión.
- a) Figura humana. Levantar en arcilla una figura por observación del modelo; b) Tomar dos caras del modelo vivo y dos de la figura en arcilla (en carbonilla, o pincel, etc.). d) Estudiar los temas que surgen (bidimensión, espacio, ilusión óptica, etc.)
- 27/9: La arcilla. Figura humana. Memoria visual: a) Durante 5 minutos el estudiante fijará las relaciones generales del modelo vivo moviéndose a su alrededor hasta ver distintos ángulos del mismo. El modelo descansará 15 minutos mientras el estudiante "planta" la figura. Luego el modelo vuelve a posar mientras el estudiante completa o modifica o trabaja en ambos temas durante 10 minutos. Al cabo de otros 10 minutos, vuelve a posar el modelo. b) Con carbonilla o pastel o grafito, dibujar por memoria visual al modelo. (el mismo procedimiento que con la arcilla).
- 1/10: Arcilla. Los ejes en la tridimensión. Desplazamiento de los ejes al caminar y al correr. a) Tomar dos ejemplos en arcilla; b) Tomar bocetos a pincel del modelo y del trabajo en arcilla; c) Resolver el modelo en color con uno como dominante y su complementario en menor escala (contraste cuantitativo).-Devolución de notas.-
- 4/10 y 8/10: Contrastes de color. Sobre superficies de cartulinas se realizarán cortes de modo de confeccionar una urdimbre sobre la cual se tejerán tiras de papel afiche u otros siguiendo las presentes consignas: a) Sobre base negra, tiras de los tres primarios (el color en sí mismo); b) Sobre base de un color, tiras de distintos valores (claroscuro); c) Sobre la base de un neutro, tiras de dos complementarios; d) Sobre la base de un color frío, tiras de un color cálido y sus distintos valores (contraste frío/cálido). e) Modelo vivo (en acrílico): plantear la figura con un gris medio y un color más sus valores de gris (contraste cualitativo)- La figura estará envuelta en algún paño. f) Fondo compuesto con tres colores: dibujar el modelo vivo con paños con un gris medio.
- 11/10: La relatividad del color. a) Los alumnos aportarán 6 "bancos" de color constituidos por trozos de papel de cada color extraído de revistas, afiches, papel afiche (cualquier impreso) que contará con el mayor número de tonos. Los trozos de papel de color deberán tener 7 x 7 cm. Cada color será volcado en la mesa y cada estudiante seleccionará un trozo que -para él- constituya el más representativo de cada uno (si existen coincidencias, se agruparán). Evaluación por grupo o comisión y evaluación de coincidencias y diferencias entre todo el taller. b) Cada estudiante con los recor-

tes elegidos deberá montar el mismo sobre superficies de 15 x 20 cm. de color blanco, negro, gris y su complementario. -¿Qué sucedió con el color elegido? Evaluación general.

Invitados especiales: Miguel Angel Vidal y Carlos Gorriarena, dos primeras figuras nacionales que manejan el color y la forma de muy distinta manera. Hablarán del color a través de su pintura con diapositivas.

15/10: El personaje. Clase especial para controlar parte del trabajo hecho en casa y algunos ejercicios específicos para dirigirlos en clase (ver hoja adjunta).

18/10: Luz de color. Iluminación escenográfica. Introducir a través de la experiencia los conceptos teóricos de la luz de color y la reacción del color a la luz de color. a) -Aplicación de la luz de color con los modelos (figura humana) para la ejecución de los bocetos. Sobre papel negro, abocetar con pasteles o crayones o tizas escenas de movimiento vinculadas al gesto teatral, a la ropa y a los desfiles (girando, caminando, etc.). El reflector. Gelatinas y acetatos.

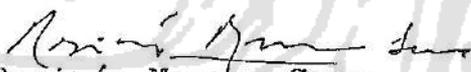
b) Clase especial de la escenógrafa Renée Martínez (profesora de dicha carrera en la Escuela Superior Ernesto de la Cárcova), quien desarrollará temas generales y especiales sobre la luz de color.

22/10
y
25/10: Con madera (como soporte), alambre dulce (fino y grueso) y género de color ir buscando el gesto de la postura total del modelo vivo extraído en los dibujos de la clase anterior. La estructura y el género. Vestir la estructura y no tapar. Lo duro y lo blando. El alambre como eje y/o como contorno. Una vez terminada de armar, proyectarle luces y descubrir los cambios. La luz de color como modificador. b) Tomar bocetos en acrílico y pastel (técnicas mixtas) por analogía y por complementarios; d) Con los bocetos gestuales del 18/10, obtener fotocopias en blanco y negro y ubicar los ejes principales; e) descubrir los huesos que sostienen dichos ejes.

El personaje.

29/10
y
1/11: Inserción del cuello al torso. Arcilla. Observación del mismo con respecto a los hombros y desde distintos ángulos. El perfil del cuello y cómo inserta inclinado y no al medio. ¿Qué sucede con la abertura de una camiseta? b) Continuar trabajando y descubrir cómo insertan las extremidades superiores al tronco (clavícula, omóplato, externocleidomastoideo, etc.); d) Inserción de extremidades inferiores (el femur y el sartorio, la tibia, etc.)

- 5/11: Cartapesta. Su técnica. Jugar con el material y luego obtener una pieza simple geométrica o abstracta. Breve historia de la cartapesta. El manequín de cartapesta. b) Con algún boceto anterior, armar una figura humana en tamaño reducido.
- 8/11: Modelo vivo: plantear en cartapesta una figura mayor que puede ser el personaje elegido.
- 12/11 y 15/11: Desarrollo final del personaje (figura, vestuario, escenografía) Evaluación del taller de Medios Expresivos I en la 2a. mitad del año: el color tanto en los papeles de colores como en la química (el acrílico) como en la física (la luz de color); la arcilla, la cartapesta, el alambre y el género, etc.; se abarcaron temas de composición y de estudio específico del cuerpo humano (del gesto pasamos a los ejes y de ellos a las distintas inserciones en el cuerpo como al estudio de algunos encuentros claves de huesos y músculos). Pero se reiteró el boceto a lo largo del año tanto como el análisis y las posibles síntesis. En muchos temas se coincidió con técnicas que otras cátedras de Diseño toman y aquí se desarrolló con dicho criterio (monocopia, figura humana, personajes de época, etc.) Cada ejercicio estuvo acompañado de su corrección en el taller. La exposición de dichos trabajos fue sumamente ilustrativa para llevar adelante la labor pedagógica.


Rosinés Monner Sans

El personaje

- a) Que investigue un personaje existente, sus gestos, el lenguaje corporal, la vestimenta. Éste puede ser de ficción (historieta, caricatura, humor, cine, televisión, etc. entre los años 40 y 80 como Don Fulgencio, Superman, Mafalda, Molina Campos, etc.). Esta documentación es paralela a la que se realiza en Diseño de Indumentaria y Textil. Dicha documentación puede ser de diversos órdenes: collage, fotos, impresos, diarios, revistas, etc.)
- b) Que elabore características del personaje, su vestimenta y el contexto en que se desarrolla.
- c) Que transforme lo externo primero y/o lo interno o ambos.
- d) Que genere una resultante diferente.

I.- La Figura

Perfil del personaje

. Físicas	características corporales (figura sin vestir)	Proyecto del perfil físico del personaje
. Modos	actitudes comportamiento lenguaje verbal y corporal	Definición de modos de ser a partir de su ubicación en período histórico - social - económico, etc.

- De un personaje ya creado, cambiar cualidades físicas (alargamientos, exageraciones, achicamientos, etc.)
- De un personaje ya creado, rescatar cualidades físicas más notorias y recrearlas en otro personaje inventado.
- A partir de dibujos tomados de un modelo de observación, modificar sus cualidades físicas.
- Enumerar verbalmente cualidades físicas y proyectar imágenes acordes a ellas.

II.- El vestuario

- . Proyectos de vestimenta a partir de la definición de la figura del personaje.
- De un personaje ya creado, modificar su vestuario acorde a las modificaciones físicas sufridas en los ejercicios anteriores.
- Cambiarlo de época.
- Cambiarlo de clase social-económica.
- Inventar un vestuario para esta década
- ✦ Inventar un vestuario para el futuro.
- Rescatar vestuarios de otros personajes para modificar a éste.

III.- La escenografía

. Ubicación en una geografía particular y conveniente al personaje.

- El personaje en la ciudad
 - El personaje en el barrio
 - El personaje en el campo
- Representarlo en dos alternativas.

Durante el año el estudiante irá utilizando los medios que incorpora a medida que transcurre el cuatrimestre para elaborar el personaje. Muchos de ellos quedarán como bocetos o proceso que lo ayudará a entender el desarrollo de la temática.

El desarrollo de este tema tiene distintos aspectos y finalidades. Una de ellas es vincular la cátedra a los temas de ^{(que se} otras desarrollan parcialmente) como Diseño I de la Prof. Skific, Historia I del prof. Bembibre, Sociología de la Prof. Saulquin, etc. Otra finalidad es tratar de ayudar al estudiante a pensar con el lápiz. Como este nexo es fundamental y lleva consigo un largo trabajo de parte del docente como para transmitirlo y del alumno para asimilarlo se ideó este ejercicio y su resultante final será objeto de promoción.