

Nombre del proyecto: **DIBUJO Y GEOMETRÍA**

Área: Estética y Comunicación

Nivel: 6to año

Banda Horaria: Lunes de 10:35 a 12:40 y viernes de 12:05 a 13:10

Autor: Graciela Fernández Troiano

FUNDAMENTACIÓN

El taller “Dibujo y Geometría” -que el Colegio Nacional ofrece como materia optativa para 6to desde hace varios años- se fundamenta en la necesidad de enseñar un campo de conocimiento específico no desarrollado por las materias obligatorias.

Una práctica cultural -necesaria para dar solución a requerimientos sociales- en diversas disciplinas, es la representación de ideas tridimensionales en superficies bidimensionales. A esta práctica la llamamos Dibujo de ideas y la ubicamos en el Lenguaje Gráfico. Los dibujos se usan tanto para actividades proyectivas, como por ejemplo para idear un objeto o espacio, como para actividades explicativas, como por ejemplo imágenes que acompañan textos científicos. La arquitectura, el diseño en comunicación visual, industrial, de indumentaria, la ingeniería, la escenografía, la escultura, el cine, el dibujo, la pintura, entre muchas otras disciplinas proyectan ideaciones que, antes durante y después de realizadas, necesitan ser dibujadas para poder compartirlas con otros y para la propia reflexión personal. Además y como consideramos que el lenguaje gráfico, mediante imágenes explicativas, acompaña al texto en muchas otras disciplinas como por ejemplo: la medicina, la arqueología, la educación física, la odontología, la geografía, etc. y que cada uno de esos dibujos responde a algún sistema de representación geométrico, la materia aporta los conocimientos necesarios para ponerse en contacto con estas imágenes y poder entenderlas.

Los sistemas de representación, que culturalmente compartimos, están convencionalizados y tienen un sustento geométrico. Estas representaciones, tanto se realicen a mano o a máquina, para poder formar parte de un sistema comunicativo deben cumplir ciertas normas que los geómetras han establecido y la sociedad aceptado. Por lo tanto el taller se fundamenta en la necesidad de dar respuesta a ciertas preguntas y de fomentar otras nuevas, como por ejemplo: ¿Cómo y de cuántas maneras podemos representar al espacio en que vivimos y a los objetos que nos rodean?, ¿Qué desafíos cognitivos implica elaborar y entender una imagen que da cuenta de espacios tridimensionales?, ¿Es posible pensar que el lenguaje gráfico construye realidades?

Otro de los fundamentos del taller es aproximar a los alumnos a una de las problemáticas propias de las disciplinas proyectivas y de las que usan las imágenes para explicar conceptos: la representación gráfica de ideas en el proceso creativo. El taller Dibujo y Geometría tiende vínculos entre el área Exactas y el área Estética y Comunicación, ya que se recuperan y amplían conocimientos de la formación secundaria en los años anteriores.

Además la posibilidad de realizar acciones conjuntas con un CCEU da la oportunidad -a los alumnos que cursen la materia- de conocer, en la práctica, ciertos alcances y potencialidades de los usos de los contenidos estudiados desde una dimensión social de los saberes.

CONTENIDOS

Unidad 1

La imagen como construcción de ideas. La imagen en instancias proyectivas, entendida como lenguaje gráfico que permite desarrollar el proceso creativo. El dibujo en función de su circulación social, teniendo en cuenta a los destinatarios, a los diversos usos, al desarrollo en variadas disciplina y al sentido de su realización entendido como significado socialmente valioso. El lenguaje grafico representativo desde una aproximación a su desarrollo histórico.

Unidad 2

La convencionalización de los Sistemas de Representación. Algunos datos históricos sobre su desarrollo. Geómetras que los desarrollaron. Diferentes usos en las disciplinas proyectivas. Dibujo a mano y a máquina. Aportes y limitaciones del dibujo según sus soporte analógico o digital.

Unidad 3

Panorama general y comparativo de los Sistemas de Representación: Proyección Cilíndrica y Proyección Cónica. En Proyección Cilíndrica: Sistema Monge, Axonometría y Caballera (Frontal y Cenital). En Proyección Cónica: Perspectiva a uno, dos y tres puntos de fuga. Conceptos geométricos que los sustentan.

Unidad 4

El aporte social de las imágenes en el registro y representación de espacios. Propósitos de la imagen: ubicación, reconocimiento, estudio de características. El aporte social de las imágenes en la transformación de los espacios: diseño de cambios y su representación.

OBJETIVOS (que los alumnos logren):

- Construir conocimientos respecto a los vínculos entre geometría y dibujo que no fueron desarrollados en las materias obligatorias.

- Interpretar las imágenes estableciendo relaciones entre la idea construida en un espacio bidimensional en relación a su carácter de tridimensionalidad.
- Conocer los principales Sistemas de Representación convencionales que se utilizan en las carreras proyectivas: Arquitectura, Escenografía, Diseño en Comunicación Visual, Diseño industrial, Ingeniería, Diseño de Indumentaria, entre otras.
- Analizar imágenes propias de la arquitectura, el diseño en comunicación visual, industrial, de indumentaria, la ingeniería, la escenografía, la escultura, el cine, el dibujo, la pintura, para entender en base a qué Sistema de Representación fueron realizadas.
- Elaborar el sentido de cada imagen analizada y conceptualizar, tanto a la geometría como al dibujo, como lenguajes en los que se dan a entender ideas.
- Diferenciar los Sistemas de Representación en base a su uso, destinatario, circulación social.
- Construir sus propias imágenes en diferentes Sistemas de Representación a partir de alguna situación problemática.
- Poder explicar los propósitos de las imágenes, sus usos, situaciones en las que son necesarios cada uno de los diferentes dibujos.
- Entender la potencialidad de estudiar los contenidos propuestos según una dinámica próxima a la de los estudios universitarios.
- Fundamentar en forma oral o escrita el aporte de la representación gráfica en las diferentes disciplinas.

RELEVANCIA DEL PROYECTO

La relevancia de este proyecto se sustenta en, como mínimo, dos aspectos, por un lado permite una aproximación a prácticas de elaboración de ideas propias de carreras proyectivas, como por ejemplo: Arquitectura, Escenografía, Diseño en Comunicación Visual, Diseño industrial, Ingeniería, Diseño de Indumentaria, entre otras. Por otro lado abre espacios de conocimiento interpretativo en imágenes de carreras no proyectivas, como por ejemplo: Medicina, Geografía, Arqueología, etc. Además al tener un espacio de vinculación con el CCEU El Retiro, como actividad de extensión- permite conocer a jóvenes y emprender con ellos un trabajo conjunto, alentando las producciones comunitarias.

BIBLIOGRAFÍA

Aumont, Jacques (1992), *La imagen*, Barcelona: Paidós.

Berger, John (1980) *Modos de ver*, Barcelona: Gili.

Carli, César Luis (2002) *Breves apuntes para una rebelión*, Mendoza: FADU, UNL.

Cervera, Eduardo (1996) *Dibujo y representación arquitectónica*, Buenos Aires: Editorial de Belgrano.

Frascara, Jorge (1997) *Diseño Gráfico para la gente: Comunicación de masa y cambio social*, Buenos Aires: Infinito.

Gombrich, E. H. (2003) *Los usos de las imágenes: Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual*, Singapur: Phaidon.

Joly, Martine (2003) *La imagen fija*, Buenos Aires: La marca editora.

Jullier, Laurent (1998) *La imagen digital*, Buenos Aires: La marca editora.

Pevsner, Nikolaus (1978) *Los orígenes de la arquitectura moderna y del diseño*, Buenos Aires: Gili.

Revistas:

“Contextos”, Revista de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo UBA, número especial 6+7.

Como otros recursos didácticos se usarán galerías de imágenes preparadas para cada contenido, videos, publicidades, planos, libros y revistas de difusión científica.