

# UBA I CICLO BASICO COMUN I DIBUJO

Cátedra

Arq. Mg. Prof. Stella Maris **GARCIA**

Jefes de Trabajos Prácticos

Arq. Esp. Carlos **BARONE**

Arq. Mariana **BASIGLIO**

Arq. Mg. Marianela **NORIEGA BIGGIO**

Docentes

D.I. Gonzalo **BUCCELLA**

D.I.S. Esp. Leonardo **DIEZ**

Arq. Laura **OLIVA**

D.I.T Lorena **OLIOVA**

D.I.T. Carola **ORDUÑA**

D.I. Esp. Malena **PASIN**

D.I. Esp. Leticia **SAAD**

# Propuesta didáctica

## Consideraciones

### Contexto institucional: CBC / UBA

La Universidad, concebida como ámbito productor de profesionales, académicos e investigadores, debe enfrentarse a una realidad compleja delineada por su inclusión en un escenario degradado política, cultural e ideológicamente. Tanto en la esfera local como en la internacional se ha abierto un proceso de gestación de nuevos modelos. **El papel protagónico de la Universidad será el de mantener abierto un espacio de reflexión que le permita a la sociedad consolidarse con miras a la realización humana.**

La Universidad de Buenos Aires en 1984 inició la Reforma Pedagógica creando además del Ciclo de Grado, el Ciclo de Post-grado y el Ciclo Básico Común.

**El Ciclo Básico Común** dio comienzo en 1985, para darle al alumno que ingresa:

- > La posibilidad de disponer de más tiempo para **definir su vocación**
- > Propiciar una **paulatina adecuación** al ámbito universitario
- > Proporcionar una sólida formación con los **contenidos curriculares básicos y comunes a las carreras que integran el área de conocimiento**
- > Poner en contacto al estudiante del primer año con la **dimensión transdisciplinaria**

### Ejes conceptuales

**El desarrollo de un pensamiento ético** encaminado a la consecución de un fin vinculado, tanto a la recuperación de los más altos valores sociales, como a la de los valores propios del campo disciplinar.

**La promoción de un pensamiento científico.** El proceso de construcción del conocimiento se constituirá así a partir de la interacción entre la investigación y la enseñanza. Es importante promover en el alumno una actitud investigativa.

**La activación de un pensamiento crítico** tendiente a producir un profesional crítico y autónomo con capacidad transformadora para provocar cambios de fondo en su entorno.

**El abordaje nivelador que proporciona igualdad de oportunidades.** Al respecto, la Universidad Pública propicia el acceso al nivel superior de una gran cantidad de estudiantes de sectores medios y medio-bajos que no están en condiciones de pagar la matrícula que exigen los centros privados y de otros alumnos que provienen, no solo de diferentes estratos económico-sociales sino que traen experiencias educativas diversas –alumnos de las provincias, de otros países, alumnos con capacidades diferentes, otros–

### El área de conocimiento: Área Proyectual

Los supuestos básicos y comunes que encuadran el hacer disciplinar de las carreras de la Fadu están relacionados con el hecho de que todas ellas comparten la misma modalidad de pensamiento:

- > El **pensamiento mediatizado**, el objeto aparece mediatizado en el mundo físico a través de un modelo dinámico, que interactúa con el proyectista estimulando nuevas posibilidades de ir constituyendo progresivamente el proyecto, funciona como sistema de aproximación y requiere de traducción, es decir conocer los códigos de expresión

- > El **pensamiento visual** el cual es imaginativo-reflexivo, perceptivo-racional, creativo-inteligente, estas cualidades se presentan como pares interactivos.
- > El **pensamiento crítico** el cual se advierte durante el proceso de diseño. El proyectar implica un examen crítico de múltiples variables de dimensiones diversas, de situaciones contextuales desiguales, de necesidades de diferente jerarquía. Examen crítico que lo llevará a una toma asertiva de decisiones.
- > Y participan de un hacer común: el **diseño de objetos** que conforman el Mundo Artificial y están cargados de significación. Objetos que, a la vez que dan respuesta a las necesidades del hombre, interactúan con él, son transmisores de valores y modeladores de conductas, modificando el contexto físico y social en el que se inscriben.

## La materia: Dibujo

En el área del diseño actúa en tres niveles:

- > Del **conocimiento**, el dibujo es dinámico, no porque exprese el pensamiento, sino porque genera pensamiento, convirtiéndose en acto de conocimiento. Así el sujeto que dibuja y el dibujo se constituyen mutuamente y en esa mutua creación van estructurando su mundo, lo construyen.
- > Del **proceso de diseño**, el hombre mediante el Dibujo interpreta y transcribe la realidad en un acto de absoluta subjetividad, en ese hacer-pensar trasciende la realidad, la re-crea. Los dibujos de **representación** o registro y de **presentación** o prefiguración están implicados en los procesos proyectuales: Como modo de **indagación-comprensión de la realidad** y como modo de **pensar-hacer un problema hasta su resolución**
- > De la **comunicación**, la imagen requiere traducción, será interpretada y se revelará por conocimiento previo, parcial o total del contenido representado o del sistema de signos empleado, como tal es un lenguaje que deberá ser aprendido para promover una fluida manipulación y transmisión de acciones y pensamientos proyectuales. La acción de dibujar está latente en los tres niveles. Una compleja trama de relaciones liga el acto de dibujar con el pensar-hacer del diseñador.

## Componentes de la Imagen

Además del **sujeto que dibuja**, la imagen presupone la existencia de los siguientes componentes:

**El destinatario** de la comunicación

- > **El sujeto mismo** –comunicación personal–
- > **Otros sujetos** –comunicación interpersonal–

**El objeto** a ser representado

- > **Real** –objeto del mundo real–
- > **Imaginario** –imagen mental–

**Los sistemas gráficos** empleados por el sujeto que dibuja

- > **De aproximación sensible**
- > **De aproximación sistemática**
- > **De comunicación organizada**

**El instrumental** manejado con destreza por el sujeto que dibuja

- > **Analógico** –Soporte y trazador por separado–
- > **Digital** –Soporte y trazador coexistiendo en un objeto–

En la medida en que se acrecienta la capacidad de percibir representar simbolizar, simultáneamente se incrementan las habilidades motrices y visuales y el dominio de técnicas instrumentales.

Es importante la adquisición de las habilidades y los conocimientos necesarios para manipular adecuadamente tanto los sistemas gráficos como los instrumentales, sean digitales o analógicos. Pero es imprescindible comprender cómo estos sistemas intervienen al momento de enfrentarse a la práctica del diseño.

## Propósitos Generales

- > Sentar las bases para la formación de un profesional dotado de **pensamiento ético, científico y crítico** que ponga su hacer disciplinar al servicio de la sociedad.
- > Lograr el delicado equilibrio en la formación de un sujeto, con **sólidos conocimientos teóricos**, pero a su vez con un pensamiento **abierto**.
- > Introducir los **contenidos básicos y comunes** a las carreras de la FADU, que son los saberes y haceres comunes a las disciplinas del Campo del Diseño.

## Propósitos Particulares

- > Propiciar una **actitud indagatoria** que lo capacite para lograr un eficaz reconocimiento del problema para llegar a dar respuesta a las necesidades del hombre modificando el contexto físico y social. Desarrollando un **pensamiento exploratorio**.
- > Estimular la modalidad de **pensamiento proyectual**, estratégico, anticipativo, prefigurativo, convergente-divergente.
- > Promover el **pensamiento innovador** el cual puede ser estimulado por factores de carácter afectivo y también por el ambiente perceptivamente rico que propone datos y materiales sobre los cuales construir tal pensamiento.
- > Promover, mediante el dibujo, la ejercitación de la percepción espacial que conduzca al desarrollo del **pensamiento espacial**.
- > Promover la adquisición de un **lenguaje visual**, que conduzca al desarrollo del **pensamiento visual**.
- > Propiciar la articulación de **lenguajes** propios del campo disciplinar, sean estos verbal o gráfico. Y con un manejo de los respectivos códigos de significación.
- > Fomentar la **reflexión sobre el propio proceso** inventivo-productivo.
- > Favorecer la adquisición y desarrollo de una **expresión gráfica personal**.

## Modalidad operativa

### Modelo Taller

El taller es el lugar de las experiencias compartidas y de la reflexión conjunta. Es el espacio del conocer-haciendo de manera participativa. Desarrollar conductas, actitudes y comportamientos participativos, exigencia ineludible para el buen funcionamiento del taller. Implica una pedagogía de la pregunta que se contrapone a la pedagogía de la respuesta, lo que permite desarrollar una actitud científica.

**Una vez que el alumno ha aprendido a hacer preguntas relevantes, ha aprendido a generar conocimiento.**

### Presencia y participación: Charla retrospectiva

La enseñanza del Dibujo, se caracteriza porque el conocimiento se construye a través de un proceso en el que la “acción” y la “reflexión en la acción” predominan como práctica de aprendizaje. La cual se configura a partir de la reformulación del problema, el descubrimiento de nuevas implicaciones y consecuencias y la charla retrospectiva.

Para que esta reflexión se constituya, se requiere de la presencia y participación de diversos actores, para que el sujeto pueda reflexionar sobre su propio hacer y así alcanzar su propia formación, deberá primero ejercitar esa reflexión en un ámbito espacio-temporal propicio confrontando sus ideas con el docente y con sus pares.

**La cognición se produce a partir de la interacción social que permite compartir y negociar significados.**

### **Modalidad de trabajo:**

> **Por comisión** con muestreo de los ejercicios prácticos de todos los integrantes del grupo. Ocasión en que los alumnos argumentan, reflexionan e intercambian pareceres, se sacan conclusiones generales, se conectan los contenidos conceptuales de otros ejercicios con los expuestos y se trabaja con la Bibliografía.

> **De todo el taller** con exposición de los ejercicios de dos o más comisiones, se favorece la visualización de multiplicidad de respuestas para un mismo problema y el desarrollo de un pensamiento crítico.

> **De toda la cátedra**, en la modalidad de clases teóricas y también exposición de los ejercicios de todas las comisiones al cierre de las etapas.

> **De verificación** tienden a medir, no solo en términos de habilidades y conocimientos, sino en conductas observables en el alumno en cuanto a una actitud activa y crítica, a la formulación de interrogantes y la respuesta a los mismos y a una mayor conciencia sobre su propio proceso.

> **De intercomunicación en las redes sociales** Propicia una comunicación más fluida entre docentes-estudiantes y entre estudiantes, acrecentando el andamiaje teórico y el apoyo afectivo que promueve la autoestima y propicia el aprendizaje autorregulado.

> **Modelo Taller fuera de los límites el aula** El taller, como lugar de intercambio de ideas con el docente y los compañeros, se prolonga por fuera de los límites del aula para constituirse dentro del espacio de la virtualidad en la modalidad de Curso virtual.

### **Explicitación de contenidos y pautas de evaluación de los TP**

Se considera la evaluación como herramienta para la construcción del conocimiento. La evaluación es parte de la enseñanza y del aprendizaje, por lo que es importante la explicitación de los contenidos y pautas de evaluación desde el momento de comenzar el ejercicio. Los ejercicios dejarán un amplio margen a la iniciativa personal y dichos parámetros se emplearán como parte del proceso de aprendizaje en el que se desarrolla la autocrítica a la vez que se hace más dinámica la clase y más claro el diálogo. La evaluación es una importante instancia de aprendizaje y se funda sobre la reflexión crítica acerca del trabajo, comprendido éste como el total de los elementos que componen el proceso (no solo la entrega final). Una evaluación ha obtenido su objetivo cuando el evaluado sale motivado a desarrollarse, mejorar su eficiencia y ha conseguido delinear una imagen veraz de sí mismo.

**Es primordial enfocar el aprendizaje del dibujo hacia la comprensión de que los sistemas gráficos e instrumentales empleados en la práctica proyectual determinan la manera de indagar-entender-construir la realidad pero no centrando el interés en el sistema gráfico, el instrumental ni en el objeto sino en la relación dinámica entre estos componentes con el sujeto y su realidad coyuntural.**

Profesora Stella García, arq.

## Plan de trabajo

Se organiza el calendario estructurándolo con relación a los sistemas gráficos.  
Se abordan los sistemas instrumentales y las técnicas gráficas, en relación con los requerimientos propios de cada sistema gráfico, las características de cada ejercicio y la experiencia que el alumno trae y adquiere en el curso.

Se plantean dos etapas:

### > **Etap 1: De aprendizaje diferenciado**

Se hace foco en los conceptos de modo prioritariamente diferenciado para focalizar y profundizar su comprensión, se entiende que en cada módulo va a tener prioridad relevante alguno de los sistemas, mientras que los otros dos se tocarán en un grado mucho menor.

### **Se trabajará en un orden de creciente problematización**

### > **Etap 2: De aprendizaje sincrónico**

Se trata de integrar los sistemas gráficos, además de interconectar los conocimientos generales adquiridos en ejercicios anteriores, con los nuevos contenidos.

### **Se trabajará en un orden de creciente vinculación**

## Primer cuatrimestre

### MODULO 1

**Aproximación sensible: Simultaneidad de los sentidos. Dibujo de registro, observación de la realidad en un orden de escala creciente: modelo con objetos pequeños / modelo con objetos de grandes dimensiones / La tridimensión. Espacio, Escala, Estructura, Proporción. Variación según la posición del observador.**

**La línea, dibujo de contorno**

**El plano, sombreado cromático y acromático. Mapa de valores. Técnicas**

**El instrumental analógico + fotografía**

**Dibujo de imaginación como apuntamiento al dibujo de prefiguración.**

**Construcción de una imagen mental estructurante de la realidad.**

**Figura humana**

**Registros de un sector urbano. Relación dibujo de registro y sistema Monge**

**El instrumental analógico y digital: Registro gráfico + fotográfico**

**Interacción entre sistemas instrumentales**

**Interacción entre sistemas gráficos.**

### MODULO 2

**Aproximación sistemática: Objeto geométrico**

**Proyección cilíndrica ortogonal sobre múltiples planos de proyección –Sistema Monge–**

**Proyecciones cilíndricas ortogonales u oblicuas sobre un único plano de proyección –Isométrica, Caballera, Militar, Axonométricas–**

**Proyecciones cónicas de 1 punto de fuga**

**Desarrollo de superficies**

**Códigos, convenciones, normas. Verdadera magnitud. Escala gráfica.**

**Desarrollo de las envolventes de las entidades sobre el plano, mediante la sucesión de los polígonos que la conforman Reconstrucción del sólido**

**El instrumental analógico y digital + fotografía**

## Segundo cuatrimestre

### MODULO 3

**Comunicación organizada: Argumentación gráfica Selección, jerarquización, organización, diagramación, composición, legibilidad, pregnancia. Prioridad del aspecto comunicacional**

**La imagen. Funciones y atributos. Generación de imágenes. Estrategias  
Concepto de Comunicación. El carácter comunicacional del proceso de diseño  
Realismo y abstracción. Selección - Jerarquización - Síntesis  
Estructuración del campo gráfico  
Exploración de procedimientos digitales y otras técnicas graficas**

### MODULO 4

**Morfogénesis 2D: Organización del espacio bidimensional, sus límites, direcciones, posiciones. Interacción entre sistemas gráficos**

**El color. Tinte, valor y saturación. Complementarios. Análogos. Armónicos. Tríadas. Esquemas de color. Acromía. Monocromía. Contraste. Acento.**

**Operaciones de simetría. Tramas.**

**Composición. Tensiones. Relación fondo-figura. Pregnancia y legibilidad. Propuesta gráfica.**

**Concreción de la forma: Aplicación de la propuesta gráfica a un objeto real**

**Interacción forma-contexto. El objeto en una escala mayor, puesto en un espacio urbano.**

**Exploración de las diversas características del espacio.**

**El instrumental analógico y digital. Interacción entre sistemas instrumentales.**

### MODULO 5

**Morfogénesis 3D: Organización del espacio tridimensional, sus límites, direcciones, posiciones. Interacción entre sistemas gráficos**

**Estructura y geometría de entidades básicas**

**Forma geométrica y concreta. Estructura abstracta, modos de concreción.**

**Procesos de determinación de la forma. Pares opositivos. Simetría.**

**Elementos y Leyes de vinculación en la génesis de la forma.**

**Criterios de Supresión de elementos constitutivos.**

**Elementos: filares, laminares, masa, espacio.**

**Criterios de aplicación del color.**

**Transformación.**

**Modos de Concreción,**

**Modos de interacción forma-contexto. La imagen en movimiento.**

**El instrumental analógico y digital. Interacción entre sistemas instrumentales.**

**Fotografía. Video. Programas de manipulación de la forma.**

## Bibliografía general

- ARNHEIM, RUDOLF** El pensamiento visual / Ed. Eudeba
- BACHELARD, GASTON** La Poética del Espacio / México / Fondo de Cultura / 2005
- BONIFACIO, ROBERTO** Agrupamientos de figuras tridimensionales. Organizaciones simétricas / Ed. Fadu
- BREYER, G; DOBERTI, R; PANDO, H** Bases conceptuales del diseño / Buenos Aires / Ediciones FADU / 2000
- CHING, F. D. K.** Dibujo y Proyecto / Ed. Gustavo Gili
- CONDE, RICARDO** El dibujo sistemático / C.B.C.
- CRESPI Y FERRARIO** Léxico técnico de las artes plásticas / Ed. Eudeba
- CULLEN, GORDON** Townscape El paisaje urbano / The Architectural Press
- DOBERTI, ROBERTO** El dibujo objetual / Ed. Fadu
- DOBERTI, ROBERTO** Espacialidades / Ed. Infinito
- DOCZI, GYÖRGY** El poder de los límites / Ed. Troquel
- DONDIS, DENIS** La sintaxis de la imagen / Ed. Gustavo Gili
- EDWARDS, BETTY** Aprender a dibujar un método garantizado / Ed. Herman Blume
- FRASCARA, JORGE** Diseño Gráfico / Ed. Infinito
- GONZALEZ RUIZ, G.** Estudio del diseño / Ed. Emece
- JOSEF, ALBERTS** La interacción del color / Ed. Alianza
- KUPPERS, HARALD** Fundamentos de la teoría de los colores / Ed. Gustavo Gili
- LAURÍA, RAQUEL** Perspectiva Procesos Constructivos / Ed. De Belgrano.
- LLOVET, JORDI** Ideología y metodología del diseño / Ed. G. Gili
- LYNCH, KEVIN** La imagen de la ciudad / Ed. G. Gili
- MARTINEZ BOUQUET, ADAMSON, SARQUIS** Creatividad en arquitectura desde el psicoanálisis / Ed. Paidós
- MANZINI, EZIO** Artefactos / Celeste Ed. y Experimenta Ed. de Diseño
- MOLES, ABRAHAM** El objeto como mediador
- MUNARI, BRUNO** Cómo nacen /os objetos / Ed. Gustavo Gili
- MUNARI, BRUNO** Diseño y comunicación visual / Ed. Gustavo Gili
- SANCHEZ Y ALFARO OCAMPO** Síntesis de Geometría plana y del espacio / Ed. Mundo Editor
- WOLF Y KHUN** Forma y simetría / Ed. Eudeba
- WONG, WICIUS** Principios del diseño en color / Ed. G. Gili
- APUNTES DE CATEDRA**

## Programa

### **Dibujo de aproximación sensible**

Son dibujos de observación, sea de la realidad o de la imaginación, se los utiliza para expresar pensamientos-ideas o percepciones, resultan parecidos a lo que el sujeto percibe visualmente, dan cuenta del sujeto y su posición en el espacio en relación con el objeto, no tienen en cuenta la precisión, son registros aproximados e interpretativos de la realidad o de la imaginación, no permiten establecer dimensiones sino relaciones comparativas

- La percepción del mundo real con intervención de la multisensorialidad
- La relación sujeto-objeto: la distancia, el punto de vista y el campo visual
- La apariencia. La relación objeto-contexto
- De la percepción multidimensional al espacio del dibujo: la selección de los rasgos
- La proporción. La regulación dimensional
- El todo y las partes. Lo general y lo particular
- Forma manifiesta y forma estructural
- Dibujo y significado
- Dibujo de imaginación
- Las técnicas instrumentales

### **Dibujo de aproximación geométrica**

Son dibujos de exactitud y precisión, dan cuenta de las dimensiones del objeto, se apela a la geometría, poseen alto grado de codificación, derivan del concepto geométrico de proyección –haz de rectas o rayos proyectantes, que pasan por un objeto e interceptan un plano de proyección–

- Proyecciones cilíndricas ortogonales sobre múltiples planos de proyección:

Sistema Monge

- Proyecciones cilíndricas ortogonales sobre un plano de proyección:

Isométrica

- Proyecciones cilíndricas oblicuas sobre un plano de proyección:

Perspectivas Caballera y Militar

- Proyecciones cónicas de 1 punto de fuga
- Desarrollo de superficies
- La dimensión exacta. Precisión y verdadera magnitud
- Características perceptuales y geométricas de cada sistema.
- Normas y notaciones
- Las técnicas instrumentales. El dibujo de precisión analógico + digital

### **Dibujo de comunicación organizada**

Son dibujos de argumentación gráfica de la propuesta de diseño que se lleva a cabo mediante la selección, jerarquización, organización, diagramación, composición; implican la puesta en página de los dibujos y elementos del proyecto de un modo claro y expresivo priorizando el aspecto comunicacional, pues el mensaje a transmitir es de índole proyectual.

- La imagen. Funciones y atributos
- Generación de imágenes. Estrategias
- El carácter comunicacional del proceso de diseño
- Realismo y abstracción. Análisis y síntesis. Esquematización
- Exploración de procedimientos digitales y otras técnicas graficas

## **El rol del dibujo en el proceso de diseño**

El Proceso de Diseño parte de la observación de una realidad insatisfactoria que se debe cambiar "problema o necesidad", continúa con la satisfacción o resolución de dicho problema y el posterior estudio del impacto que provoca sobre el contexto

- El dibujo de lo evocado. Memoria icónica
- El dibujo como forma de análisis e investigación
- El dibujo como forma de prefiguración. Imagen mental.
- Estrategias para lograr un efectivo enfoque del problema y su eficaz resolución
- Reflexión sobre los procesos inventivo-productivos
- Importancia de la interacción entre el dibujo analógico y el digital. Concepto de modelado, manipulación y visualización. Exploraciones

## **Morfogénesis 2D y 3D**

La capacidad prefigurativa de los sistemas gráficos en su relación con la morfología los presenta como vehículos para la generación de la forma –Morfogénesis–

La geometría, tiene como capacidad establecer correspondencias entre las partes creando, mediante la aplicación de sus Leyes, un entramado de relaciones que permite no solo comprender la forma en si misma sino facilitar su manipulación proyectual. Como gramática gráfica constituye la estructura latente del objeto

- Introducción a la morfología
- Forma delimitativa: líneas, superficies, volúmenes.
- Cualidades superficiales: luz, cromaticidad, textura, brillo
- Dimensiones del color: tinte, valor, saturación.
- La organización formal. Procesos generativos.
- Simetría. Orden y caos.
- La Transformación
- Las técnicas instrumentales en relación a las cualidades a representar o prefigurar.
- Las técnicas instrumentales en relación a los procesos proyectivos de la forma