

DRAW: PROTOTIPO EDITORIAL PARA LA EVOLUCIÓN DE LOS LIBROS

“HOW TO DO” SOBRE APRENDIZAJE EN DIBUJO.

JULIAN ALBERTO GALEANO VELEZ

DIRECTOR: JHON HABIER UMBA RODRÍGUEZ

FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

2018

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a mi padre quien me apoyó en mi camino de formación como persona y cultivó en mí el amor por el diseño y el dibujo.

Agradecimientos

Gracias a cada uno de los docentes que formaron mi camino pedagógico, especialmente a los profesores Jhon Umba y Paula Amador quienes me acompañaron a lo largo de este proyecto.

Índice

Resumen	6
Palabras clave: Dibujo,educación,diseño editorial.	6
Introducción	7
Planteamiento del problema	9
Oportunidad o Pregunta problema	9
Objetivos	9
Objetivos secundarios	10
Justificación	10
Estado de la cuestión	11
Marco teórico	11
Diseño instruccional ADDIE	11
El aprendizaje	12
Teoría del conductismo	13
Teoría Constructivista	13
El Conectivismo	13
Teoría cognitivista	14
Tipo de aprendizaje: aprendizaje significativo de David Pauls Ausubel	14
Estilo de aprendizaje visual- pragmático	15
El concepto “Dibujo”	15
Producto editorial	17
El libro objeto	17
E.pub	17
Estado del arte	18
El dibujo como pedagogía	19
Conclusiones del dibujo como pedagogía	29
El diseño editorial en el proyecto DRAW	30
Concepción de DRAW como prototipo editorial	35
Metodología para el diseño editorial	39
Definición del prototipo	39
Temas	40
El modelo de aprendizaje	40
Objetivo general:	41
Objetivos secundarios:	41
Mapa estructural	42
Guion de contenido	44
Referente visual:	53
Metáfora Visual:	54
Propuesta de imagen 1.	55
Propuesta de imagen 2	56

Diagramación:	57
Tipografía	59
Times new romans	59
Papamano	59
Color	60
Método para la validación del material	61
Parte 1 naturaleza del material:	62
Parte 2. Contraste:	62
Parte 3. Retención:	62
Primera Evaluación	62
Conclusiones primera evaluación	64
Revisión del método	64
Mapa estructural	64
Segunda evaluación	67
Tablas de resultados	68
Tema 1 Vista frontal	69
Tema 2 Vista perfil	70
Resultado cuantitativo	71
Conclusiones cualitativas de la segunda evaluación	72
Conclusiones de El diseño editorial en el proyecto DRAW	73
Conclusiones generales	74
Anexos	76
Evidencia fotográfica primera evaluación	76
Evidencia fotográfica segunda evaluación	78
Material presentado en la primera evaluación.	84
Material presentado en la segunda evaluación tema 1.	103
Material presentado en la segunda evaluación tema 2.	108
Bibliografía	112

Resumen

Este proyecto está enfocado en la revisión del modelo educativo propuesto por los libros tutoriales en dibujo “how to do” bajo la mirada del aprendizaje significativo y apoyado por el estilo de aprendizaje visual-pragmático. Dentro de este documento se recopilan los ítems conceptuales enseñables del dibujo, del mismo modo se explican algunas teorías del proceso creativo necesario para concepción del dibujo con el fin de discernir cuáles teorías y técnicas son viables en el aprendizaje en dibujo, así como la revisión de libros con otros modelos pedagógicos distintos a los propuestos por los libros tutoriales para el aprendizaje en dibujo. Por otro lado y desde el punto de vista del diseño, el proyecto busca usar al diseño editorial como principal herramienta para la modificación del modelo propuesto por los actuales libros “how to do” usando para esto la implementación de módulos seccionales por temas y la implementación de páginas propositivas con el fin de producir un prototipo que es evaluado en un público objetivo.

Palabras clave: Dibujo, educación, diseño editorial.

Introducción

El ser humano es un ser social, esto por definición evidencia que la comunicación es una necesidad básica de este. Por lo cual, el ser humano ha buscado desde siempre la manera de comunicar sus ideas, una de las primeras formas de comunicación es la comunicación visual por medio del grafismo, desde entonces el dibujo ha sido una de las herramientas más eficaces de comunicación.

Este proyecto, se enfoca efectivamente en esta herramienta de la comunicación visual “el dibujo”, más específicamente el aprendizaje en dibujo por medio de los productos editoriales, particularmente en los libros tutoriales “How to do”, lo que se busca es reedificar el modelo de enseñanza mediante la intervención de técnicas y conceptos artísticos, así como la reconstrucción de estos libros por medio del diseño editorial.

Dicho esto conviene subrayar la estructura base del proyecto, en donde el proceso se encuentra dirigido por el método de diseño instruccional ADDIE(Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación) enfocado para la creación de productos educativos; este propone un sistema de retroalimentación a través de varias etapas no lineales, es decir, que el proyecto podrá retomar cualquiera de sus etapas para reconfigurar el resultado y de este modo estar en proceso de constante mejoría. El modelo propone, una primera etapa de análisis investigativo para reconocer las características y necesidades del material; el siguiente paso se centra en una etapa de diseño del concepto y el contenido a partir de dicha investigación, en esta etapa de diseño del proyecto se define el concepto del libro, es decir, características físicas, exposición del tema, metáfora visual, conclusiones para el diseño del material y demás características que se consideren necesarias dentro del material (F.Moreno-2003).

A partir de este punto, el material entra en una etapa de desarrollo donde se produce el material, a partir de las decisiones tomadas en la etapa de diseño, para posteriormente entrar en una etapa de implementación, en la cual el material debe ser puesto a prueba frente a un público objetivo, en búsqueda de fortalezas o falencias del proyecto, las cuales son detectadas en una última etapa de evaluación, donde se revisa el material con el fin de discernir en qué etapa del proceso se han de focalizar los esfuerzos para potenciar el resultado (F.Moreno-2003).

la presente investigación se desarrolla de la siguiente manera: El planteamiento del problema, la pregunta problema, el objetivo principal y tres secundarios, la justificación del proyecto, un marco teórico en donde se definen los términos necesarios para el seguimiento del proyecto, un estado del arte que permite la exposición de teorías, proyectos, referentes, y expertos afines al tema, el método para el desarrollo del proyecto y las conclusiones.

Planteamiento del problema

Este proyecto propone una evolución en la pedagogía propuesta desde de los libros "how to do" o libros tutoriales para el aprendizaje de técnicas de dibujo, con el fin de generar un prototipo editorial con didácticas cercanas a los libros objeto para hacer de estos menos monótonos y al mismo agregar metodologías y conceptos de libros enfocados a la teoría en dibujo mejorando también a profundidad los saberes propuestos en estos. Esta propuesta nace a partir de un proyecto educativo previo en donde se compran distintos libros "how to do" junto con libros en técnicas para dibujo a profundidad. Si bien los libros tutoriales logran dar unas reglas de aprendizaje sobre el dibujo estas terminan por ser muy vagas en concepto, por otro lado los libros tradicionales de teoría en dibujo proponen una explicación en exceso profunda puede tornarse tediosa o repetitiva para personas que ya poseen algunos fundamentos básicos,

Oportunidad o Pregunta problema

¿Qué características de los libros *how to do* se pueden aplicar y evolucionar en un nuevo prototipo editorial apto para el aprendizaje sobre técnicas y conceptos del dibujo con propiedades teóricas de mayor profundidad, que a su vez sea más atractivo didáctica y estéticamente?

Objetivos

Generar un prototipo editorial basado en la arquitectura pedagógica de los libros "how to do" y las características didácticas del libro objeto sobre dibujo para hacer de estos un producto de mayor impacto en su estética, concepto, forma y contenidos temático.

Objetivos secundarios

- Evaluar los aspectos positivos y negativos de los libros “how to do” sobre dibujo.
- Realizar un diseño instruccional que permita la inserción de conceptos a este tipo de materiales didácticos.
- Diseñar un prototipo editorial que proponga una didáctica basada en la teoría del aprendizaje significativo sobre el aprendizaje del dibujo.
- Validar la capacidad del producto como material pedagógico para la enseñanza-aprendizaje del dibujo.

Justificación

La necesidad del proyecto se encuentra en la idea de que el dibujo es una habilidad esencial para el crecimiento integral de un estudiante, ya que este es considerado como un lenguaje universal, pero no ha sido explotado correctamente en el medio de los libros “how to do” a partir de esto se generan dos premisas, la primera es la necesidad de resignificar los libros “how to do” o libros tutoriales para el aprendizaje de técnicas de dibujo, debido a la decadencia en la que ha caído este medio en apartados como: concepto, técnica, estética y pedagogía de aprendizaje, lo que lleva a buscar un modo para rescatar o migrar este tipo de libros a un nuevo concepto editorial. Así mismo, el salto lógico entre temas, pasos, conceptos y descripciones que dejan este tipo de libros son muy grandes, por lo tanto esto deja al estudiante carente de la información necesaria para aprender a dibujar, para esto deben ser estudiados por medio de la aplicación de teorías del aprendizaje para poder hacer de este tipo de materiales recursos útiles para el aprendizaje en dibujo, en este caso cognitivistas del tipo de aprendizaje significativo pragmático de David Ausubel.

Por otro lado, estos libros si bien enseñan técnica, no explican muy bien conceptos de dibujo, por lo que los usuarios no terminan por comprender realmente las técnicas ni como estas pueden ser utilizadas en otros tipos de dibujos, por tanto queda sesgada la capacidad del dibujo como un lenguaje universal.

En cuanto a la viabilidad del proyecto, este busca sostenerse desde la popularidad del mismo medio al que se enfoca el proyecto, ya que si bien en la actualidad el medio de los libros tutoriales para dibujo está muriendo, aún es un referente para muchos de como aprender a dibujar, lo cual le da una oportunidad al diseñador actual de migrar esta idea de tutoriales de dibujo a otro medio formato. Este proyecto está apoyado a su vez sobre los aprendizajes del énfasis de *"Diseño y creación de materiales para la educación"*.

Para realizar el proyecto, se necesita de una investigación acerca de las características que definen este tipo de materiales, y, una búsqueda de nuevos tipos de materiales editoriales para definir el concepto y estética del nuevo producto, para esto se necesita aproximadamente 3 meses, tiempo en el que se presentará un anteproyecto soportado por fuentes que apoyen las decisiones que se tomen sobre el nuevo material, el cual finalmente es un producto pedagógico editorial sobre la enseñanza en dibujo este debe ser evaluado, para validar su utilidad.

Estado de la cuestión

Marco teórico

Diseño instruccional ADDIE

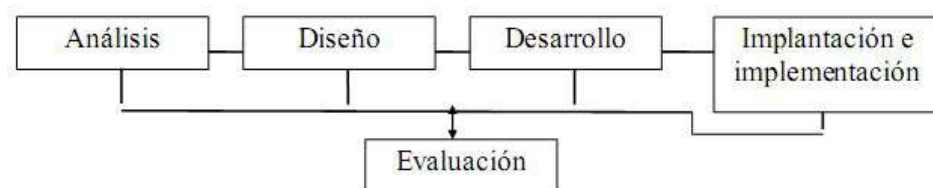
Este método de diseño propone la creación de materiales para el aprendizaje por medio de instrucciones, para lograr la adquisición de conocimientos; por lo cual, se

requiere de un análisis de necesidades del público y el establecimiento de metas educativas, para posteriormente diseñar un mecanismo que permita alcanzar esos objetivos. Este diseño se propone como un mecanismo auto evaluativo que permite retroalimentarse para disminuir sus fallas (Albert Sangrà Morer-2015).

El diseño instruccional se debe sustentar con la participación de los siguientes principios cognitivos:

1. Activar conocimientos previos.
2. Enfocar la atención a los elementos importantes.
3. Dosificar la carga cognitiva a lo largo del contenido.
4. Promover la codificación en la memoria a largo plazo.
5. Utilizar materiales significativos.
6. Incentivar a los estudiantes.
7. Ajustar la instrucción a objetivos metacognitivos.
8. Contribuir a la construcción de modelos mentales robustos(Albert Sangrà

Morer-2015)



Albert Sangrà Morer-diagrama de metodología-diagrama-2015.

El aprendizaje

El aprendizaje es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la

instrucción, el razonamiento y la observación. El aprendizaje no tiene un solo camino de desarrollo por lo cual existen distintas teorías del aprendizaje.

Teoría del conductismo

El conductismo se basa en el aprendizaje con cambios en la conducta observable, bien sea respecto a la forma o a la frecuencia de esas conductas. El aprendizaje se logra cuando se demuestra o se exhibe una respuesta apropiada a continuación de la presentación de un estímulo ambiental específico. Es decir, se propone una situación problemática a la cual el sujeto debe responder y según si su respuesta es correcta o incorrecta se da un estímulo pertinente (Peggy A. Ertmer 1993)

Teoría Constructivista

El constructivismo se considera una rama del cognitivism, estos tienen en común la teoría de que el aprendizaje es una actividad mental. Pero se diferencian desde su concepción del conocimiento, El Cognitivism y el conductismo propone que conocimiento es una sola realidad, por otro lado el constructivismo aunque no niega que el mundo externo al sujeto contenga conocimiento real, considera que el conocimiento puede ser interpretado de diferentes formas y que cada sujeto puede crear su propia comprensión del conocimiento (Timothy J. Newby 1993).

El Conectivismo

El conectivismo, es una teoría enfocada en el aprendizaje en la era digital a partir de la teoría del caos, la cual propone que todo está conectado con todo. Dicha teoría expone que “El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos

centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo”(G Siemens.2004). Para esta adquisición de conocimiento continuo, es necesario que el sujeto este inmerso en una Red que le permita actualizar y retroalimentar su información (George Siemens 2004).

Teoría cognitivista

Estas teorías cognitivas enfatizan en la adquisición del conocimiento y estructuras mentales internas; es decir, es más pertinente el procedimiento del estudiante que las respuestas, esto propone estudiar cómo el sujeto estructura, organiza y localiza la información de este modo el estudiante pasa a ser un participante más activo del proceso de aprendizaje.

Lo anterior, se logra al mostrar al estudiante explicaciones instructivas, demostraciones, ejemplos y contraejemplos que le permitan concebir el conocimiento; las teorías cognitivistas proponen que los "Elementos claves adicionales incluyen la manera como los estudiantes atienden, codifican, transforman, ensayan, almacenan y localizan la información” (Peggy A. Ertmer 1993).

Dentro del aprendizaje, además de las teorías, existen *estilos aprendizaje* que son las distintas formas en las que se adquiere conocimientos y *tipos de aprendizaje*, modos por los cuales se aprende como: la lógica, el razonamiento, la experimentación o la observación; dentro de estos tipos y estilos de aprendizaje los más pertinente para este proyecto son:

Tipo de aprendizaje: aprendizaje significativo de David Pauls Ausubel

Se considera aprendizaje significativo ya que el practicante atiende a nuevo conocimiento a partir de representaciones y proposiciones, es decir, el estudiante comprende que los conceptos pueden ser representados de diferentes formas y a su vez comprende que

estos conceptos forman parte de algo mayor, así mismo es capaz de identificar al todo por sus partes y a sus partes desde el todo (Luz Rodríguez 2010).

Estilo de aprendizaje visual- pragmático

El estilo de aprendizaje pragmático se caracteriza por que el practicante aprende mediante la práctica, la teoría y la reflexión, lo que se ajusta a las dinámicas de aprendizaje en el dibujo, donde se propone que mediante técnicas y teorías del mismo, y, haciendo uso de ejemplos visuales y textuales, que puedan ser puestos en práctica, los estudiantes logren comprender cuales son las dinámicas y conceptos que se aplican a la hora de dibujar (Isabel Mejía 2015).

El concepto “Dibujo”

El concepto de dibujar se define como un tipo de expresión visual, que a menudo se transmite en dos dimensiones (Manisha, 2010). Regularmente se crea a través del uso del papel, y una variedad de diferentes herramientas tales como carboncillo, lápices, pluma, tinta o similares. Un dibujo es a menudo una forma exploratoria de arte visual; esto significa que los dibujos hacen hincapié en la observación, la resolución de problemas y la composición. En la mayoría de los casos los dibujos sirven como boceto o bosquejo para otros tipos de artes visuales, como la pintura, la escultura, entre otros. Cuando un artista crea un dibujo, él o ella se centran más en la interpretación artística de una imagen en particular. Como tal, el dibujo puede o no replicar exactamente el tema en la vida real, esto se debe a que los dibujos se utilizan principalmente para transmitir los sentimientos y las emociones evocados dentro del artista (Manisha, 2010). Por lo tanto es justo decir que el dibujo no es comprendido por cada dibujante de una manera estandarizada sino que cada quien tiene sus formas de expresión.

Por otro lado, el Museo Victoria and Albert, uno de los más reconocidos museos de arte y diseño del mundo define el dibujo como un término que se aplica a trabajos que varían mucho en su técnica; además afirma que el dibujo se ha entendido de diferentes maneras en diferentes épocas y esto lo convierte en algo muy difícil de definir (Victoria and Albert Museum, 2003). Durante el renacimiento por ejemplo, el término “disegno” implicaba dibujar tanto como una técnica distintiva de colorear como una idea creativa que se hacía visible en el bosquejo preliminar.

A pesar de las diferentes procedencias de estos factores, el concepto de dibujo abarca ideas generales en su definición: por ejemplo pocos niegan que un trabajo hecho por puntos, sombreando o lleno de líneas es considerado como un dibujo pero aun así se llega a la conclusión de que el dibujo es un lenguaje universal (Victoria and Albert Museum, 2003).

El dibujo para Ching, quien lo observa desde la perspectiva del arte plástico y/o visual, es: como un medio visual, el cual engloba en su proceso el ver, visualizar y expresar imágenes (Ching, 1990).

En relación con lo anterior, el dibujo-obra es el resultado final de todo el proceso y tiene características formales propias de toda disciplina artística, que en este caso serían en las que tanto Kandinsky, Ching y Speed coinciden: el uso de la línea, el punto, el plano, con todas sus variantes, para plantear la composición, describir las formas, sugerir los movimientos y profundidad en un formato. La composición es la organización de los elementos que integran la obra (Cruz, 2012).

Por otro lado, según Rodríguez, el dibujo es una de las disciplinas pertenecientes a las artes plásticas, en donde intervienen principalmente la visión y el tacto para la estimulación de nuestra imaginación “El dibujo, ha sido, es y será siempre el origen

mismo de la actividad artística. Es, por ello, que se encuentra integrado en la propia raíz de casi todas las demás artes visuales”. (E. Rodríguez -2010)

Producto editorial

El libro objeto

El libro objeto es una rama de los llamados libros animados, estos son libros intervenidos físicamente para ser sensorialmente más atractivos, acercando así a los libros más a las obras de arte, desde su soporte físico que a una obra literaria, si bien algunos autores consideran que el libro álbum es más arte plástica que literatura real, otros autores proponen que no significa una pérdida de su contenido conceptual si no que pasa a ser más apto para ser utilizado como recurso didáctico de enseñanza, que recurre a aspectos sensoriales y didácticos cercanos al juego para generar una buena recordación (A Mazoy-1998).

E.pub

El E.pub o “electronic publication” es un método de publicación libre, de literatura que utiliza conceptos de html, para reproducir documentos de texto simple o hipertextos, con la cualidad de ser de formato líquido, es decir que se ajusta al formato de reproducción de los diferentes dispositivos electrónicos; estas publicaciones pueden contener todo tipo de ademanes como: hipervínculos de sonido, video, imágenes o texto. Actualmente este formato se conoce como el formato EPUB3 y es adoptado en el año 2011 por el Foro Internacional de Edición Digital (IPDF, 2011).

Estado del arte

Desde siempre la sociedad ha tenido la necesidad de comunicarse y una de las formas más consumidas es la comunicación visual, esta es una de las razones por las cuales el dibujo entra como un lenguaje universal, si bien este no es el único medio para la comunicación visual.

El dibujo es una herramienta que puede expresar de manera concreta aquellas características que áreas como la fotografía no llegan a expresar al nivel científico que el dibujo técnico o dibujo científico si logran (J. Iborra, 2013); por otro lado, Bibiana Crespo Martín propone que el dibujo no solo es una expresión exacta de la realidad sino que al ser el inicio conocido de las artes este puede ser visto de maneras abstractas, lo cual también se propone desde "*la teoría de socialización y del desarrollo del símbolo*" en donde se explica que el análisis de los símbolos dependen en gran medida de la disposición emocional, cultural, ideológica, etc. que posea quien recibe el mensaje de dicho símbolo o imagen (A. Lorenzer). Es gracias a esta cualidad, que el dibujo se ha convertido en una herramienta increíblemente versátil y adaptable en el campo de la comunicación desde tiempos antiguos, esto se puede ver evidenciado en el análisis de Juan José Gómez Molina sobre estrategias de dibujo de los artistas contemporáneos para despertar sensaciones en su público, cambios desde el color, la composición, la técnica o incluso la contraposición a estilos artísticos ya pretenden comunicar una idea o sensación propuesta por el artista, pero que no necesariamente es la idea que recibe el receptor de la obra.

Con base en esto, se logra definir qué es el dibujo y cuán importante es en los medios actuales, ya sea de una forma técnica como se ve en el diseño gráfico y la arquitectura, en donde se puede usar el dibujo como una herramienta primordial para la creación de composiciones gráficas y planos (M. Saleh, 2000) o en la representación

conceptual como es el caso del uso del arte como terapia psiquiátrica, que ha logrado incluso verbalizar testimonios de pacientes víctimas de abuso sexual como forma de desahogo emocional (Lev-Wiesel, R 1998).

Desde esta perspectiva, el dibujo no solo ayuda a representar de manera técnica aquello que no se puede acceder por otros medios sino que también permite echar un vistazo al trasfondo emocional o contextual de una imagen; representando de manera más profunda los relatos de la vida, ya sea desde el relato ajeno o el autorrelato, esto quiere decir que el dibujo puede ser utilizado como una crónica visual de las vivencias de la sociedad que al mismo tiempo es interpretable y asequible para todo público gracias a la condición del dibujo como un lenguaje universal (Ramos, 2012).

El dibujo como pedagogía

Dicho lo anterior y habiendo captado la importancia del dibujo, es pertinente comprender cómo se enseña a dibujar. El dibujo tiene dos variables básicas, la primera es la técnica que se entiende como la labor de trazar figuras sobre un sustrato en busca de representar algo gráficamente y la segunda es el concepto, el cual está presente mayormente en el dibujo artístico, El concepto es la razón a la que atiende el dibujo, ya sea retratar virtualmente lo que se desea o por otro lado abstraer gráficamente la idea para concebir una forma más llamativa o romántica (Masson, 2000).

Dentro de los criterios técnicos del dibujo es necesario que el estudiante reconozca ciertos aspectos teóricos como las proporciones, el volumen, la perspectiva entre otros, así mismo se debe tener capacidades técnicas las cuales son desarrolladas a partir de la práctica (Manisha, 2010). Por otro lado, el aspecto conceptual del dibujo se desarrolla a partir de la interacción entre lo real y lo imaginario así como el enriquecimiento creativo desde referencias visuales (J J Gómez, 2006).

Entrado al tema del contenido teórico del proyecto, se debe hablar entonces de metodologías; este proyecto está principalmente basado en una reinterpretación de la metodología para el dibujo a mano alzada propuesta para la revista atlante (Irene Cordovés, 2015) y la metodología propuesta en el cuaderno temático de bellas artes "*lecciones de dibujo*" de la universidad Tadeo, cabe resaltar que esta metodología está sujeta a cambios ya que puede variar drásticamente dependiendo del nivel del usuario y del tema en que se centre cada módulo del libro, el cual consta de los siguientes etapas.

Etapas 1. Reconocimiento de temas necesarios:

- A. Trazos fundamentales
- B. Ejemplos de trazo
- C. Terminología

Etapas 2. Sistema de conocimientos necesarios para el dibujo a mano alzada:

- A. Reconocimiento de los utensilios
- B. Preparación de los utensilios
- C. Definición del croquis

Etapas 3. Sistema de habilidades para dibujar a mano alzada:

- A. Trazado de líneas verticales
- B. Trazado de líneas horizontales

Etapas 4. Sistema de habilidades para dibujar a mano alzada figuras geométricas:

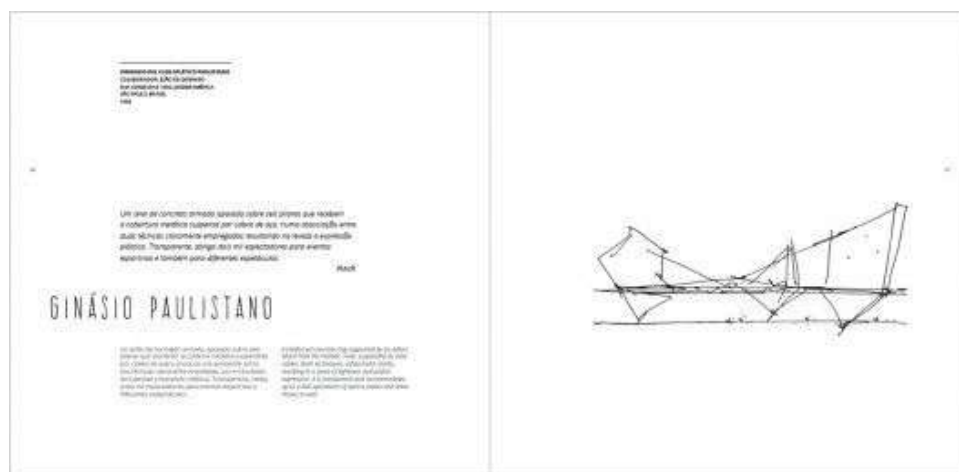
- A. Reconocimiento de la figuras geométricas
- B. Trazado de las figuras geométricas

Etapas 5. Reconocimiento de las figuras geométricas en estructuras complejas

Por otro lado, en las dinámicas de aprendizaje sobre técnicas para dibujar, un proyecto que se puede tomar como referente en algunos apartados pedagógicos y

conceptuales es *“Paulo Mendes da Rocha Entre ideas y dibujos”* este libro gira en torno a un conjunto de elementos especialmente seleccionados por el arquitecto Paulo Mendes da Rocha, quien propone al croquis y las maquetas como recursos intrínsecos de la expresión arquitectónica. El libro es, en consecuencia, el resultado de un trabajo colectivo cuyo fin es pensar la arquitectura desde sus recursos más habituales: el dibujo y el modelo, de una forma reflexiva a partir de la contribución teórica y contemplativa de varios profesores y arquitectos de América latina (J. Arroyo, 2011).

Desde esta perspectiva, la observación y la autonomía del usuario cobra mayor importancia dentro de su proceso creativo, ya que "el dibujo no se puede enseñar" (Manisha, 2010) sino que solo se pueden dar unas pautas técnicas para que el practicante cree su propia forma de arte. Pero, si bien esa autonomía es la que impulsa su práctica, se ha de tener al mismo tiempo, una guía conceptual; aunque ello no debe ser una camisa de fuerza para el usuario del producto, si debe mostrar los métodos de construcción que emplean los artistas que intervienen el producto para llegar a su metáfora visual. En pocas palabras, los conceptos formales y abstractos con los que los artistas conciben su obra, se han de especificar con el fin de demostrar nuevos horizontes artísticos al usuario, otorgando la posibilidad de visualizar distintas oportunidades de expresión, ajustándose a la idea que el ser humano crea principalmente desde sus límites epistemológicos.



Mendes P.- página de ejemplo-escáner -2011-. recuperado de: Paulo Mendes da Rocha Entre ideas y dibujos

Desde la educación, que es el objetivo final de este proyecto, se debe hablar del aprendizaje significativo, este propone una educación más profunda a partir del concepto del todo y sus partes. De acuerdo con este tipo de aprendizaje, el proyecto toma la idea de que la enseñanza del dibujo no sólo debe contener apartados técnicos sino también conceptos artísticos; en cuanto a los conceptos técnicos, el proyecto propone que el dibujo se enseñe de forma evolutiva, dicho de otra manera, el usuario debe comprender las partes que conforman el tema que se desarrolla y cómo estas se relacionan entre ellas hasta componer su todo. De este modo, el usuario puede reconocer cada uno de los temas desde sus partes y sus partes desde los temas.

Por otro lado, los conceptos artísticos pueden ampliar aún más el horizonte de los temas al relacionarlos entre sí, un buen ejemplo de esto sería las metodologías de trabajo de Joe Madureira, que si bien propone que la clave en el aprendizaje del dibujo la práctica es lo principal, también habla sobre la necesidad de comprender todo lo posible sobre temas como la anatomía, para así poder modificarlos desde otras perspectivas artísticas y distintas técnicas de trabajo; así mismo, habla sobre su propio proceso creativo en donde usa referentes de

libros de ilustración y narración, buscando nuevas ideas a partir de híbridos nacidos de lo propuesto en esos referentes (Joe Mad, 2018).

Teniendo en cuenta lo anterior, el concepto de un libro multidisciplinario de dibujo como al que apunta este proyecto le otorgaría al usuario la oportunidad de retroalimentarse entre diversos temas que podría aplicar a una nueva obra, como es el caso de los concept art, donde se cruzan diferentes universos conceptuales y narrativos para la creación de entornos y personajes genuinos como es el caso de *"the art of bioshock infinite"* en donde intervienen conceptos del dibujo industrial y el dibujo científico para generar personajes fantasía en un entorno vintage o "steampunk" (Kevin levine, 2012).



Levine K- portada de the art of the bioshock infinite-2012- escáner-. Recuperado de: the art of the bioshock infinite.



Levine K- songbird -2012-escáner-. Recuperado de: the art of the bioshock infinite pág 32.

Desde este punto de vista, se debe añadir que un apartado importante es reconocer cuál es el estilo de aprendizaje que propone el proyecto, que sería el Visual- Pragmático, este establece que el aprendizaje se obtiene por medio de la práctica y la reflexión teórica; es decir, que el libro debe proponer prácticas replicables para los usuarios y teorías que las acompañen, pero a su vez debe permitir que la reflexión realizada por el usuario rinda sus propios frutos.

Dicho esto, se debe ahondar en identificar cuáles son los diferentes factores enseñables del dibujo y cómo el prototipo editorial podría aprovecharlos; estos se pueden dividir en tres apartados:”el discurso sobre el dibujo, los recursos materiales y lo dándose”(Margarita Barco, 2013).

En primera instancia se puede encontrar “el discurso sobre el dibujo”, este es el apartado más subjetivo y flexible del dibujo, ya que se aferra a la cultura. Por lo cual, se puede referirse al discurso del dibujo como todas las reflexiones presentes en textos que se

tengan a la hora de interpretar, describir, juzgar y las formas, los contenidos y contextos de los proyectos asociados al dibujo (Margarita Barco, 2013). Es decir, que este se puede ver como la guía que permita al dibujante conocer y comprender factores como las técnicas, las vertientes artísticas y las diferentes concepciones del dibujo teniendo en cuenta el contexto que rodea al artista y de este modo tener mayor claridad de lo que se desea a la hora de ejecutar una obra.

En segunda instancia, están “ los recursos materiales” que contrario a lo que se pudiese pensar estos no hacen referencia solamente a aquellos insumos físicos necesarios para la elaboración del proceso creativo, como el lápiz y papel, sino más bien se refieren a un apartado más profundo, como lo son la selección de técnica, los referentes conceptuales, la temática, y el estilo del dibujante entre otros. En pocas palabras, es una etapa que combina la preparación de todos los aspectos físicos y conceptuales de la obra, según Gómez molina (2001) estos apartados físicos y conceptuales no tienen por qué parecer de la nada sino que por el contrario el artista debe buscar un repertorio de referentes o maestros a los que amar, imitar o por lo menos inspirarse en estos, basándose en la idea de que la nuevas generaciones de creadores nacen a partir de la complicidad de estos con la creaciones del pasado (Margarita Barco, 2013).

Finalmente queda por analizar “lo dándose”, este factor comprende la totalidad a del acto de creación, ya que este se basa en tres componentes: la reflexión crítica previa al dibujo, la experiencia orgánica del acto dibujar, es decir, la práctica, y la experiencia conceptual del dibujo, para así llegar nuevamente a una reflexión sobre la finalidad de la obra, esto propone entonces que “lo dándose” es el acto mismo de dibujar, pero pesando todo el tiempo en los recursos materiales y la futura retroalimentación de la actividad artística para una evolución de la misma pensando así cada obra como una obra infinita (Margarita Barco, 2013).

Desde esta idea, se debe explicar cómo el prototipo editorial funciona y cómo se pueden ver reflejados los factores enseñables del dibujo en él; cabe resaltar, que el libro se basa en la teoría del aprendizaje significativo enfocado hacia usuarios con un estilo de aprendizaje visual- pragmático, pero para entender por qué esto es una ruta de educación viable, se debe entender como funciona la práctica del dibujo. Para empezar, se debe comprender que el dibujo primero es una actividad mental y después una práctica física, si bien la práctica técnica mejora ampliamente los resultados estéticos, el enriquecimiento mental puede generar un mayor espectro de soluciones al realizar una obra que abarque “los recursos materiales” y “el discurso sobre el dibujo”. Por ejemplo, si piensa en el dibujo como un fósil se puede encontrar pistas, desde las cuales moldear, mejorar o transformar una obra a partir de los vestigios originales propios del autor, es decir es posible tomar las técnicas y los conceptos de una obra para reconocer su legado y terminar o mejorar esa obra, o por otro lado generar una nueva idea (Manuel Bru, 2016).

Conviene subrayar, que es precisamente en procesos como este donde la teoría del aprendizaje significativo toma mayor congruencia, ya que requiere que el practicante, reconozca la totalidad de la obra y a su vez las partes que componen a esta, cabe señalar que al referirse a las partes de esta, no sólo se habla de la obra en sí misma sino también del artista que hay detrás de ésta, puesto que reconocer aspectos como la técnica, el color, el concepto o incluso el proceso creativo del artista a realizar una pieza amplía las fronteras creativas de quien aprecia la obra. La paleontología y la restauración han hecho uso de esta comprensión de las técnicas originales de forma muy acertada, un ejemplo concreto sería la restauración de la capilla sixtina de 1994, donde se descubrió que Miguel Ángel había usado una técnica mucho más colorista que había sido ocultada por las veladuras de hollín acumuladas a través del paso del tiempo, lo cual desembocó en un enorme cambio a los

colores originales de la obra y por lo tanto los procesos de restauración, pero que gracias a la apreciación de un aspecto olvidado de la obras originales se logra revivir la técnica original de la totalidad de los frescos (Manuel Bru, 2016).



Miguel Ángel- 1509- Capilla sixtina-fragmento, Caída del Hombre, pecado original y expulsión del Paraíso.

Recuperado de:

https://es.wikipedia.org/wiki/Restauraci%C3%B3n_de_los_frescos_de_la_Capilla_Sixtina



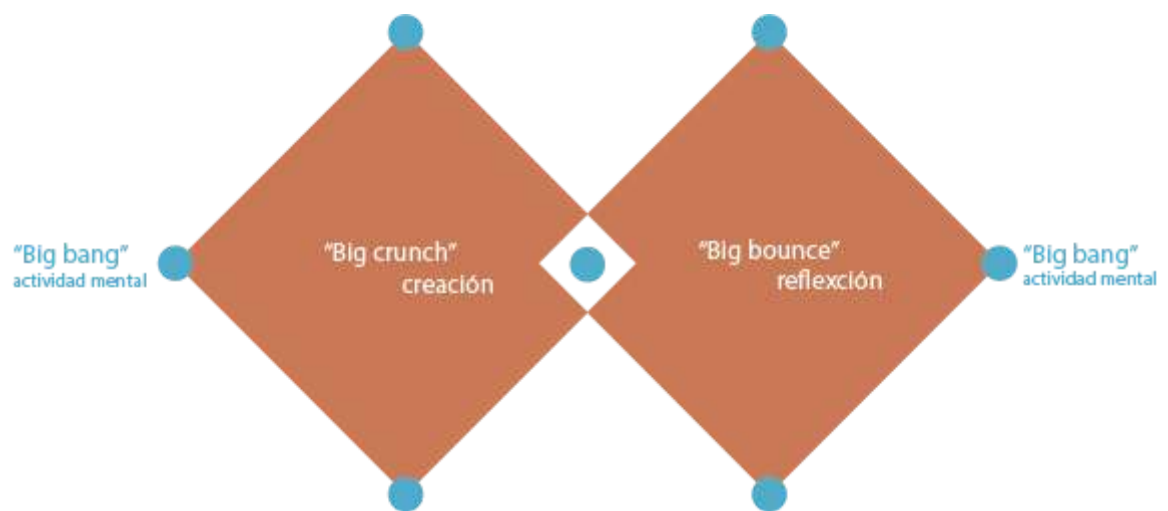
Miguel Ángel- fragmento restauración de 1994, Caída del Hombre, pecado original y expulsión del Paraíso. 1509 Capilla sixtina. Recuperado

de:https://es.wikipedia.org/wiki/Restauraci%C3%B3n_de_los_frescos_de_la_Capilla_Sixtina

Desde este escenario, se podría decir que el cenit de una obra solo es visible para el artista y solo desde la identidad de la obra, ya que desde una perspectiva técnica, y siguiendo el modus operandi con el que se elaboró una obra particular, siempre puede ser infinitamente evolucionable pero al evolucionar puede convertir su identidad en un nuevo concepto (Manuel Bru, 2016).

Es esta cualidad de las artes plásticas, lo que precisamente se puede aprovechar en este proyecto, desde los estilos de aprendizaje pragmático y visual se puede ver al proceso creativo del dibujo como una alegoría del big bounce. La teoría del big bounce es una ampliación hipotética de la teoría del “big bang”, en donde se propone que el universo comenzó con una gran explosión, lo que llevó a una expansión a la que se le llama “big crunch” y terminará para dar inicio a una contracción a la que se le llama el “big bounce” que generará una nueva masa estelar entrando en un nuevo ciclo (APS, 2012). Desde el proceso creativo, la actividad mental previa a concebir la idea de la obra es la masa estelar, de la que se construyó el universo, en este caso esta masa creativa estaría compuesta de ideas o inspiraciones visuales, teóricas y conceptuales previamente adquiridas; en pocas palabras, el tener una idea clara de lo que se desea sería en este caso el “big bang” artístico, que da paso al proceso práctico y experimental de dibujar siendo esta la etapa de la expansión física y conceptual de la obra, es decir el “big crunch” que desencadenará en una obra que el autor puede o no considerar terminada y que deja el proceso artístico en un estado similar al del “big bounce” en otras palabras se entra en un proceso creativo para generar una nueva masa de ideas, que en este caso, es una obra que puede convertirse en la inspiración de un nuevo proceso artístico (Manuel Bru, 2016).

Lo anteriormente expuesto, es precisamente lo que el proyecto puede aprovechar enfocándose en el estilo de aprendizaje visual- pragmático, en donde se puede generar esta misma alegoría del dibujo y la cosmología a partir de teorías, procedimientos paso a paso, ejercicios prácticos y el añadido de permitirle al usuarios modificar las propuestas del material, lo que les permitiría entrar en un proceso de reflexión teórica y práctica, que posibilite la auto retroalimentación, lo que a su vez desemboca en el factor enseñable del dibujo “lo dándose”.



representación de big bounce creativos a partir de la tesis “dibujar por dibujar”-diagrama-elaborado
en el proceso de investigación DRAW-2018

Conclusiones del dibujo como pedagogía

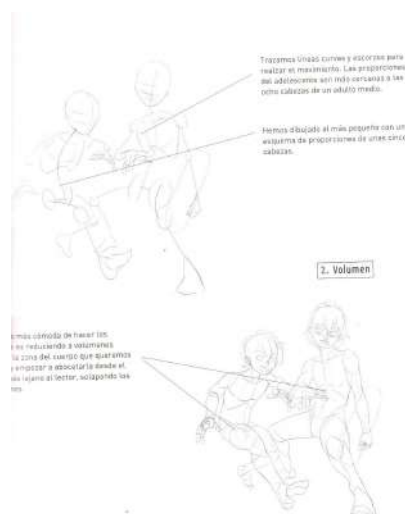
A partir de lo anterior y a modo de conclusión, es acertado decir primero que el dibujo es una disciplina de las artes plásticas que no se puede enseñar del todo, ya que depende en gran medida de varios factores subjetivos que hacen imposible un discursos único de la pedagogía del dibujo. No obstante y concorde a lo expuesto anteriormente, es posible definir algunos factores del dibujo que son necesarios para el aprendizaje de este, dentro de estos factores, según Gómez Molina, encontramos: “Los recursos materiales” definidos como las

técnicas, los referentes, las inspiraciones y los utensilios materiales; “El discurso del dibujo” el cual es toda la información textual que se pueda adquirir sobre el contexto, el concepto y la labor del dibujo; por último, se encuentra “Lo dándose” que se traduce como la práctica, el entendimiento y enriquecimiento de la disciplina. Desde este punto, podemos decir también que, estos factores son afines al proceso creativo que propone Manuel Bru, donde a partir de una práctica retroalimentativa, que en base a referentes previos, es posible mejorar el proceso creativo por medio de lo que este define como un “big bounce creativo”.

El diseño editorial en el proyecto DRAW

Entendiendo lo anterior se puede comenzar analizar qué pasa con los libros “how to do” el principal inconveniente de estos libros tutoriales es la carencia de la conceptualización para este ejemplo se puede analizar los libros de la línea de dibujo manga de la editorial

“maomao”



Vendrell D. página 11 encaje- escáner- 2009- recuperado de: como dibujar manga: paso a paso chicos maomao publications.



Vendrell D. página 12 vestuario- escáner- 2009- recuperado de: como dibujar manga: paso a paso chicos maomao publications.

En estos libros se puede encontrar un modo de aprendizaje lineal que se divide en tres pasos principales para crear el croquis del dibujo, el primero es la bocetación, la cual es llamada encaje en donde realizan bocetos de las figuras deseadas para definir la proporción y el volumen, la segunda es la anatomía, donde se agrega más formalmente los rasgos corporales, por último, el vestuario en donde se añade la indumentaria de los personajes dibujados. El mayor inconveniente aquí aparece cuando se busca cual es la teoría detrás de estos pasos, ya que al verificar el contenido de los textos se puede ver claramente que ellos sólo explican gráficamente y no le dan al usuario ninguna base teórica de por qué esto es así; es decir, dejan a la deriva al usuario, negando de forma pasiva la oportunidad de diseñar sus propias imágenes, puesto que no se da ningún tipo de guía conceptual que permita entender cómo se llegó a concebir este dibujo. Si bien estos libros no son muy detallados, si logran dar una idea gráficamente de cuales son los pasos a seguir para conseguir un resultado similar al propuesto por el material, pero al no dejar claro cuales son las bases conceptuales con las cuales se diseña la imagen que se dibuja, el usuario termina repitiendo lo que ve en vez de

comprender cómo se llega al resultado; a esto se le suma que en muchos casos no se mencionan bases teóricas como definiciones o técnicas de aplicación de sombra y color.

Desde otra perspectiva se puede encontrar proyectos como el libro *“como dibujar con el lado derecho”* que en contraposición al anterior peca en exceso de explicación teórica y deja al usuario con poco contenido práctico, haciendo énfasis en el apartado teórico lo cual el libro sustenta desde su propio título, el autor argumenta que para dibujar con el lado del cerebro lo primordial es comprender cuales son las bases y conceptos sobre las que se cimenta el dibujo, es decir que aquellas personas que son cercanas al aprendizaje.

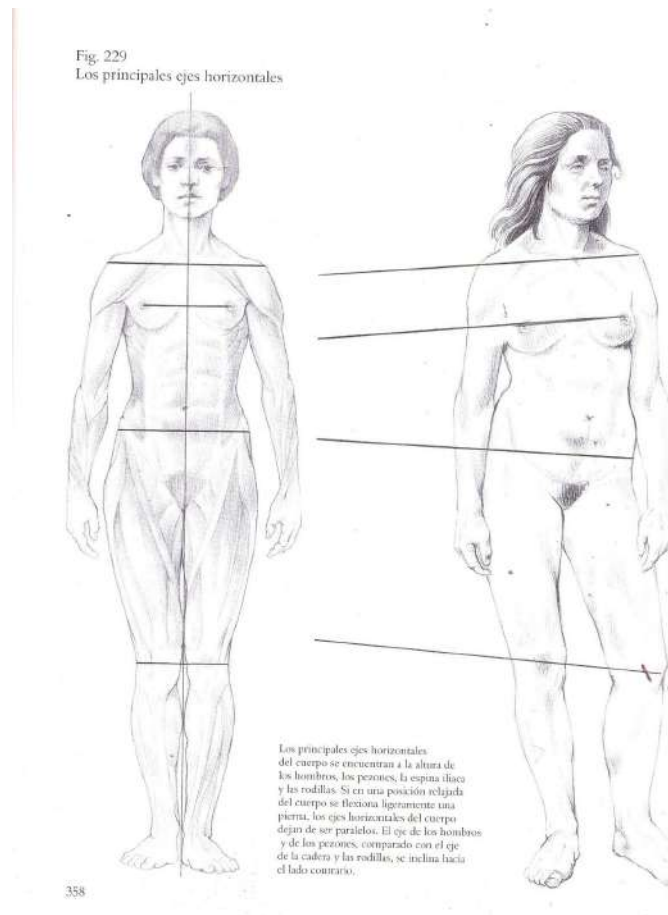


Betty Edwards -Portada del libro nuevo APRENDER. A DIBUJAR con el lado derecho del cerebro •..., 2000-

fotografía. recuperado

de: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/51zToCN%2B71L._SX402_BO1,204,203,200_.jpg

Por otro lado, se pueden encontrar textos que si bien su función no es la de enseñar técnicas de dibujo, si son un excelente referente visual para el aprendizaje del mismo es el caso del texto *“Anatomía humana para artistas”*. En este libro es esencialmente una guía muy específica de la anatomía humana, aborda temas generales como la composición del cuerpo humano, así como también temas tan específicos como la exploración a detalle de estructura ósea de cada hueso del rostro. así mismo expone datos útiles e interesante como los son los diferentes fenómenos en el crecimiento de las partes cuerpo, es por esto mismo que este tipo de textos toma una gran relevancia para el aprendizaje en dibujo ya que puede generar un gran enriquecimiento conceptual al dibujante, por ejemplo en este texto se encuentran datos como los ejes principales del cuerpo en la “Fig. 229” el cual explica gráfica y textualmente el comportamiento del cuerpo segun la posicion de sus ejes de equilibrio dando de este modo el conocimiento al artista para generar poses más vivas y dinámicas.



A.Szunyoghy-Fig 229 -escáner de página -2006. Recuperado de: anatomía humana para artistas.

Dicho esto se puede discernir que cada uno de estos libros tienen una cualidad propia de su naturaleza es por ejemplo encontramos que los libros tutoriales how to do como es el caso de como dibujar manga chicos de mao mao basa su fortaleza en su sucesión de pasos visuales. por otro lado el caso del libro aprender a dibujar con el lado busca dar un aprendizaje más textual, técnico formal del dibujo a través de una densidad textual mayor, y por último el caso de anatomía humana para artistas propone un guía visual mas no una metodología del dibujo si no que por el contrario se limita exponer las características que podría notar un artista en el cuerpo humano.

Concorde a lo anterior el prototipo busca en su construcción un material que contenga características de los materiales anteriormente mencionados, sumando además un apartado propositivo en donde el usuario del prototipo DRAW busque transformar las propuesta del material o generar desde el inicio algo nuevo.

Concepción de DRAW como prototipo editorial

Como producto editorial este proyecto busca acercarse a propuestas más atrevidas y dinámicas, un excelente ejemplo de un proyecto editorial sobre dibujo a la hora de proponer nuevas formas de abarcar un libro sobre el aprendizaje en dibujo es “Doble faz” el cual hace énfasis en el uso de esta disciplina como herramienta indispensable en los procesos de creación artística. Si bien este libro no habla sobre enseñar a dibujar, si se basa en una competencia básica para el dibujo que es el aprender a ver (N.Paris, 2010). Este libro propone una dinámica muy interesante para el usuario, ya que a través de la manipulación de las páginas de este, le permite al lector crear nuevas metáforas visuales, las cuales con chistes sutiles desde la imagen, le conceden al lector una mayor comprensión de los dibujos, desde diferentes formas tanto objetivas como subjetivas incentivando la búsqueda de nuevas ideas dentro del libro y explorando nuevas formas, para una comunicación visual de doble vía a través de una interacción.



Paris N-2010- fotografía sobre el libro doble faz-fotografía-. recuperado

de:<http://www.lasilueta.com/portfolio/doble-faz/m> fotografías sobre el libro Doble Faz de Nicolas paris.

Este es uno de los apartados en donde el proyecto al que se apunta debe destacar, ya que este trata de acercarse más a un libro animado que a un libro regular; es decir, que el libro así como en el proyecto de Nicolás París debe de tener un añadido físico que le otorgue vitalidad al libro (Fanuel Díaz, 2007), para esto el libro debe de ser intervenido con conceptos de la ingeniería de papel, sin caer en el exceso, llegando a un punto medio entre el concepto artístico de un libro animado y su uso práctico, puesto que el proyecto pretende tener un énfasis más educativo que artístico, en este caso se deben usar estos añadidos físicos con el fin de aumentar la información educativa; pero desde diferentes ángulos o aportar alguna utilidad en el desarrollo de actividades.

En ese sentido, el libro puede tomar tres soportes distintos: el soporte físico, el soporte digital o un soporte mixto, es en este último en donde se puede encontrar un mayor equilibrio entre la utilidad y el arte, si bien es posible que el sustrato digital tenga problemas al encontrar un público amplio, una unión con el sustrato físico puede crear una coexistencia en donde ninguno de los dos formatos opaque al otro sino que por el contrario creen una

conexión bidireccional que abarque una mayor cantidad de información (Cassany, 2006), un buen ejemplo de la relación de estos dos mundos, el digital y el físico, es el proyecto de literatura infantil de Pavinchicuentos donde por medio de una aplicación para móviles se puede acceder a un contenido más amplio por medio de la realidad aumentada.

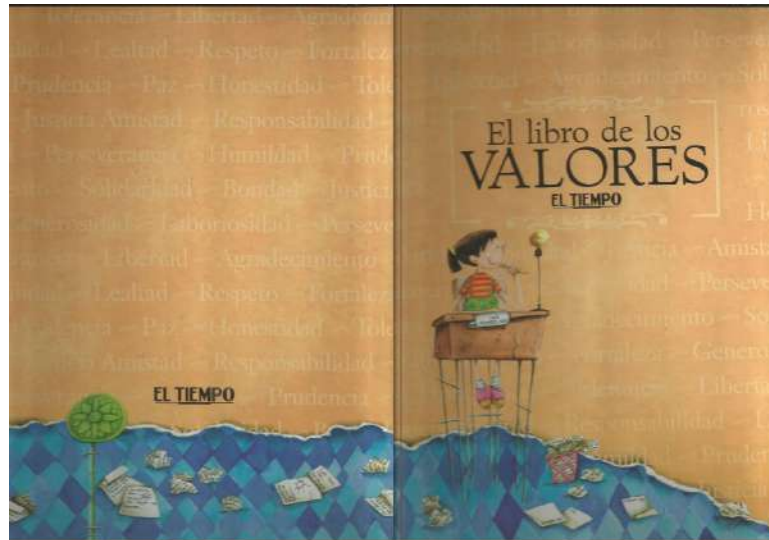


pavinchicuentos.co -pavinchicuentos-2018-fotografía-. Recuperado de:
<https://pavinchicuentos.com/producto/pavinchicuentos/>

Por otra parte, siendo que el proyecto se planea con el fin de poder ser alimentado por nuevos módulos, el sustrato digital da la posibilidad de agregar una infinidad de temas desde distintas disciplinas del dibujo, de una forma mucho más rápida y sencilla ya que este modelo de publicación es fácilmente actualizable permitiendo nuevas ediciones, temas y apéndices de manera constante.

Como producto editorial, un ejemplo para la parte física del prototipo a realizar, es el proyecto del diario “*El Tiempo*” “*El libro de los valores*”, es un libro creado a base de cuentos diagramados sobre poster individuales este libro tiene una característica bastante pertinente para este proyecto, que es la cualidad de darle la oportunidad de elegir al usuario, los temas que desea ver permitiéndole prescindir de los demás creando un material

personalizado que vaya de acuerdo con sus necesidades e intereses; este libro tuvo tal impacto que el diario “7 Días” y la cadena de almacenes comerciales de alkosto sacaron dos ediciones más con la misma dinámica y temática, conservando el nombre y una muy similar estética visual.



Ardila S.- cubiertas libro de los valores- fotografia-2002. recuperado de:<https://coleccionesel tiempo.files.wordpress.com/2014/11/el-libro-de-valores.jpg>

Con corde a lo anterior se puede destacar entonces que DRAW como prototipo editorial busca tomar características de los materiales anteriormente expuestos con el fin de resultar práctico y más atractivo desde su materialidad.

Siguiendo esta dinámica, el proyecto plantea una sucesión de módulos que hablan de distintas formas del dibujo, desde temas generales como lo son el trazo, la luz y el color;

así como también temas específicos de diferentes disciplinas, como el dibujo arquitectónico, la figura humana, etc. estos módulos son des ensamblables del libro de modo tal que el usuario puede disponer de los temas que prefiera. Los módulos de cada tema deben ser subproductos del mismo libro que puedan ser adquiridos a gusto propio; dichos módulos

cuentan con varios grupos de páginas conformados por dos tipos de hojas, la página regular u opaca cuenta con la información de conocimiento técnico y formal del enfoque disciplinario que tenga el tema de dibujo a tratar, y, la otra es una página traslúcida que contiene enfoques, consejos y conceptos personales del experto que propone el tema.

Avanzando en el razonamiento acerca del formato digital, el libro debe tener un soporte multimedia que dé mayor entendimiento a los temas trabajados en el formato físico si bien no tiene porque ser una copia o siquiera un libro digital como tal sí puede ser una base de información más cercana a la práctica, como video tutoriales que permitan un acercamiento mas íntimo entre el usuario y el autor, alejando al proyecto del libro regular y aumenten su margen de utilidad, convirtiéndose entonces en un libro objeto con características cercanas al hipertexto.

Metodología para el diseño editorial

A continuación, se muestra la etapa de diseño del modelo instruccional ADDIE, utilizado para la creación del material educativo presentado en la primera evaluación y segunda evaluación, y, la evidencia fotográfica de la realización de la misma. Así mismo, se exponen la decisiones de diseño planteadas al momento de la creación del prototipo editorial DRAW, las cuales están basadas en esta investigación.

Definición del prototipo

Este prototipo es un libro folio, compuesto de varios módulos a base pósters encargados de explicar el proceso de desarrollo de técnicas de dibujo, según distintas perspectivas o disciplinas de dicha práctica con el fin de enseñar el paso a paso de esta competencia. Este proyecto busca postularse como una oportunidad de abarcar parte del

aprendizaje en dibujo, a partir de un modelo de aprendizaje significativo, por medio de tutoriales y técnicas sobre el dibujo, el cual es una competencia básica que favorece a la expresión, el desarrollo del pensamiento y el manejo del sentido espacial.

El producto educativo toma como público objetivo y focus group a personas con edades comprendidas entre los 16 a 23 años, con una inclinación hacia el dibujo, cuyo interés sea mejorar su nivel técnico en habilidades de dibujo LIBRO DE DIBUJO MODULAR.

El proyecto pretende crear un producto editorial modular, el cual consta de un folder con un tema principal, este folder puede ser alimentado con nuevas unidades temáticas sobre dibujo; pero si bien tiene temas interrelacionados, no son netamente dependientes de unidades anteriores o posteriores a esta, esto con el fin de que el practicante tenga la libertad de tocar el tema de su interés sin la necesidad de adquirir o examinar otras temas.

Temas

Técnicas, tutoriales y conceptos de dibujo.

El modelo de aprendizaje

Se aplicará un modelo de aprendizaje que tiene en cuenta la Teoría de aprendizaje cognitivista, con un tipo de aprendizaje significativo y un estilo de aprendizaje: Visual/pragmático, cuya selección se explica a continuación.

Las teorías del aprendizaje cognitivista se enfatizan en la adquisición del conocimiento y estructuras mentales internas como tales; es decir, es más pertinente el procedimiento del estudiante que las respuestas, esto propone estudiar cómo el sujeto estructura, organiza y localiza la información, de este modo el estudiante pasa de ser un participante más activo del proceso de aprendizaje (Peggy A. Ertmer, 1993).

Lo anterior, se logra al mostrar al estudiante explicaciones instructivas, demostración, ejemplos y contraejemplos que le permitan concebir el conocimiento. Las teorías cognitivistas proponen que los “Elementos claves adicionales incluyen la manera como los estudiantes atienden a, codifican, transforman, ensayan, almacenan y localizan la información” (Peggy A. Ertmer, 1993).

De igual forma, cabe resaltar que se considera aprendizaje significativo, ya que el practicante atiende a nuevo conocimiento a partir de representaciones enteras o partes de esta, es decir, el estudiante llega a comprender que los conceptos pueden ser representados de diferentes formas y a su vez reconoce que estos conceptos forman parte de algo mayor, así mismo, es capaz de identificar al todo por sus partes y a sus partes desde el todo. (Luz Rodríguez, 2010).

Finalmente, se busca que el practicante aprenda mediante técnicas y teorías del dibujo y la ilustración a partir de ejemplos visuales y textuales, de modo tal que este puede poner en práctica lo establecido en el libro.

Objetivo general:

El el prototipo editorial tiene como objetivo enseñar técnicas conceptos y teorías del dibujo a partir de tutoriales paso a paso.

Objetivos secundarios:

- *Mejorar las dinámicas para elaborar y comprender imágenes a partir de la comprensión de técnicas y conceptos de dibujo.
- *Incentivar la creación de nuevas ideas por medio de la comprensión de conceptos y teorías del dibujo.
- *Enseñar y practicar técnicas de dibujo.

*Mejorar las accesibilidad temática a partir de módulos que permitan la elección de los temas por parte del usuario.

Mapa estructural

1. Unidad 1 La figura humana

1.1. Estatura y proporción

1.2. Cabeza

1.2.1. esbozo

1.2.2. volumen

1.2.3. rasgos

1.3. Extremidades superiores

1.3.1. los brazos

1.3.1.1. esbozo

1.3.1.2. volumen

1.3.1.3. rasgos

1.4. El torso

1.4.1.1. Esbozo

1.4.1.2. Volumen

1.4.1.3. Rasgos

1.5. Extremidades inferiores

1.5.1.1. Piernas

1.5.1.2. Esbozo

1.5.1.3. Volumen

1.5.1.4. Rasgos

1.6. Cuerpo entero

1.6.1.1. Esbozo

1.6.1.2. Volumen

1.6.1.3. rasgos

1.7. Perspectiva

1.7.1.1. Esbozo

1.7.1.2. Volumen

1.7.1.3. Rasgos

2. Unidad 2 De lo real a la fantasía 1

2.1. Conceptos

2.2. Deformación de la realidad

2.2.1. Metafora visual

2.2.2. Deformación

2.3. Práctica los pecados capitales

2.3.1. Envidia

2.3.1.1. Esbozo

2.3.1.2. Volumen

2.3.1.3. Rasgos

2.3.2. Pereza

2.3.2.1. Esbozo

2.3.2.2. Volumen

2.3.2.3. Rasgos

Guion de contenido

1. Unidad 1 Reconocimiento de la figura humana

1.1. Estatura y proporción: para medir correctamente las proporciones de un ser humano se puede guiarnos por su cabeza. En promedio el ser humano mide entre 6,5 y 8 veces el tamaño de su cabeza por lo general 7,5, esto se aplica para cuerpos maduros bajo condiciones generales. curiosidad mientras que un cuerpo maduro mide entre 6,5 a 8 veces el tamaño de su cabeza, el de un infante mide entre 3 a 4 veces de esta y en su pubertad entre 5,5 y 6 veces esto se debe a la osteogénesis que es el proceso de creación y desarrollo del individuo (G. Fehér, 2006).

1.2. Cabeza: La cabeza ubicada en la parte superior del cuerpo, es uno de los referentes más importantes para el dibujo del ser humano ya que este permite proporcionar el cuerpo (G. Fehér, 2006).

1.2.1. Esbozo: en el esbozo de la cabeza se puede observar ciertas proporciones dentro de su misma anatomía, por lo general la nariz y los ojos suelen estar contenidos mismo espacio en las que se encuentra el alto de las orejas por lo cual señalaremos esta zona enmarcada con dos líneas, así mismo (G. Fehér, 2006).

1.2.2. Anatomía: En este punto decidimos donde estará ubicada cada parte de la cabeza y las proporciones de esta, por ejemplo el espacio entre los ojos suele ser el tamaño de otro ojo por otro lado el ancho de la nariz suele definir el ancho de la boca.

/curiosidad La anatomía de la cabeza consta de: frente, cejas,

ojos, pómulos, nariz, boca, orejas, mentón, quijada y las zonas que dan partes a esta frontal, temporal y parietal (G. Fehér, 2006).

- 1.2.3. Rasgos** En este punto definimos los rasgos que queremos que tenga nuestro rostro / curiosidad si bien el ancho de la boca puede definirse por el ancho de la nariz, la carnosidad de los labios no tiene una norma general sino que depende de la naturaleza física de la persona

1.3. Extremidades superiores

1.3.1. los brazos

- 1.3.1.1. Esbozo:** los brazo contienen tres articulaciones los hombros los codos y las muñecas, a estas se señalan con círculos y se unen con líneas para señalar la extensión del brazo, así mismo las manos constan también de tres articulaciones más en cada dedo las cuales se señalan del mismo modo (G. Fehér, 2006).

- 1.3.1.2. Volumen:** El volumen definirá que tan robusto es nuestro individuo, y se señalan como líneas periféricas que unan las articulaciones así mismo se suavizan las líneas que unen los volúmenes con las articulaciones según el ejemplo (G. Fehér, 2006).

- 1.3.1.3. Rasgos:** En este punto se agregan los rasgos deseados en el dibujo, en este caso marcas de sombreado en las articulaciones y zonas musculares más prominentes.

/curiosidad la longitud de los brazos en reposo equivale a dos quintas partes del cuerpo es decir que el cuerpo por lo general mide 2,5 veces el largo de sus brazos (G. Fehér, 2006).

1.4. El torso

- 1.4.1.1. Esbozo:** para el torso se usa una figura rectangular como la que se presenta en la imagen que define la dimensiones de este las dimensiones de la figura pueden cambiar según la contextura que se desea, el torso se extiende desde el cuello hasta la ingle o zona V (G. Fehér, 2006).
- 1.4.1.2. Volumen:** el torso cuenta con partes estrechas como la cintura y la ingle y partes anchas como las caderas y los pectorales, estas definen la figura del individuo (G. Fehér, 2006).
- 1.4.1.3. Rasgos** En este punto se agregan los rasgos deseados en el dibujo, en este caso se agregan detalles a los pectorales, la cintura y el abdomen /Curiosidad Torso: dentro de la zona del torso se distribuyen tres de los cuatro ejes principales del cuerpo, el primero a la altura de las clavícula y los hombros, el segundo a la altura de los pezones y el tercero al nivel de la cadera, el cuarto se encuentra en las rodillas (G. Fehér, 2006).

1.5. Extremidades inferiores

1.5.1. Piernas

1.5.1.1. Esbozo: las piernas contienen tres articulaciones las caderas las rodillas y los tobillos, estas se señalan con círculos y se unen con líneas para señalar la extensión de la pierna, así mismo los pies constan también de tres articulaciones más en cada dedo a excepción del pulgar las que tiene dos todas estas se señalan del mismo modo (G. Fehér, 2006).

1.5.1.2. Volumen: Al igual que en las extremidades superiores el volumen definirá que tan robusto es nuestro individuo, y se señalan como líneas periféricas que unan las articulaciones así mismo se suavizan las líneas que unen los volúmenes con las articulaciones según el ejemplo (G. Fehér, 2006).

1.5.1.3. Rasgos: En este punto se agregan los rasgos deseados en el dibujo se agregan sobras a las rodillas y tobillos al igual que se delinear y se sombrean las zonas musculares más notorias evidentes./Curiosidad Piernas: la distancia entre la rodillas y los tobillos es prácticamente la misma que entre la articulación de la cadera y las rodillas esto se puede evidenciar cuando una persona se sienta sobre sus talones ya que las rodillas quedan justo justo debajo de la cadera (G. Fehér, 2006).

2. Unidad 2 De lo real a la fantasía (Antropomorfos) 1

2.1. Conceptos artístico: los conceptos son expresiones artísticas que se desean aplicar una obra que no forman necesariamente parte de la técnica, estos sirven para monitorizar de una forma más romántica la obra (M. Delgado, 2006).

2.1.1. Metáfora visual: La metáfora visual es un recurso propio de la poesía que consiste en utilizar un objeto para designar a otro es también se puede entender como un grupo referentes cercanos a lo que se desee utilizar o imitar en la obra realizar, con el fin un horizonte más sólido de lo que se espera de figura final, del mismo modo la metáfora visual puede definir algunas características de la obra como la técnica o la temática (M. Delgado, 2006).

2.1.2. Deformación: La acción de la deformación en el dibujo es variación en la forma de los cuerpos graficados, en el surrealismo figurativo artístico la deformación suele tomar conceptos reales e imaginarios para generar mezclas que logren dar una nueva forma a la obra realizada con el fin tener mayor impacto a la vista (Permanyer, 1976).

2.2. Práctica los pecados capitales

2.2.1. Envidia: La envidia es aquel sentimiento o estado mental en el cual existe dolor o desdicha por no poseer uno mismo lo que tiene el otro, sea en bienes, cualidades superiores u otra clase de cosas tangibles e intangibles (RAE).

2.2.1.1. Metáfora Visual: Ya que la envidia es la desdicha de querer poseer lo ajeno el ilustrador de esta obra propone una corona, un espejo y una estética de vestido victoriano como su metáfora visual, esto con el fin de eficientizar la necesidad de imitación y superioridad de la envidia así mismo se crea una metáfora visual de dualidad usado múltiples caras en el personaje.

Curiosidad Metáfora visual /Si bien las metáforas visuales se en esta caso se establecen al principio para tener un mejor entendimiento de la obra esto no es una camisa de fuerza para el artista muchas metáforas visuales se pueden crear sobre la marcha de una obra.

2.2.1.2. Esbozo: Para el esbozo el ilustrador señala todas las articulaciones con círculos las cuales unen con líneas rectas dimensionar el largo de las extremidades y el torso y utiliza la metáfora del espejo y la corona para la cabeza y un gran volumen.

2.2.1.3. Volumen: El volumen definirá que tan robusto es nuestro individuo, y se señalan como líneas periféricas que unan las articulaciones así mismo se suavizan las líneas que unen los volúmenes con las articulaciones según el ejemplo. Curiosidad Volumen/la etapa de volumen al ser un esquema básico en donde disponemos la mayoría de las áreas y dimensiones del personaje, es

una excelente estapa para la inserción de nuevas metáforas visuales (M. Delgado, 2006).

2.2.1.4. Deformación: En esta etapa del volumen decidiremos cuáles son los cambios anatómicos que tendrá el personaje, en este caso se exageraron las curvas que crean el contorno muscular de los brazos y abdomen, así mismo se exageraron las formas óseas de las costillas y caderas para crear un sentimiento insano y demacrado en el personaje (M. Delgado, 2006).

2.2.1.5. Rasgos: para los rasgos el ilustrador del personaje ha tomado al sistema muscular como un referente para crear texturas orgánicas sobre todo el cuerpo al mismo tiempo convirtió la falda victoriana una extremidad del personaje al fusionar con su composición muscular y ósea esto lo logra uniendo tejidos y exponiendo exoesqueleto d en la zona de la cadera, entes punto también se definen varias características del personajes, rasgos faciales, fibras musculares y zonas de sombreado, Curiosidad Rasgos/ Si bien el artista ilustrador utiliza texturas orgánicas como un referente de estética de terror es certero utilizar la etapa de rasgos para probar todo tipo de texturas o conceptos que se fijen mejor a el estilo de cada artista... (M. Delgado, 2006).

2.2.2. Pereza: La pereza es la negligencia, astenia, tedio o descuido en realizar actividades. La religión cristiana, clasifica la pereza como un vicio capital ya que genera otros pecados, si bien antiguamente se la denominaba acedía o acidia, concepto más amplio que tenía que ver con la tristeza o la depresión (Andreou, C., 2007).

2.2.2.1. Metáfora visual: Para este dibujo el ilustrador toma a los parásitos como un referente visual para representar la negligencia propia de la pereza en este caso el oso de agua o tardigrada, así mismo usa figuras esqueléticas para representar el deterioro que el artistas percibe de la pereza. Curiosidad/ Metáfora visual: Como se puede apreciar en la estética del personaje se la figura antropomorfa se convierte irónicamente en un parásito de la figura parasitaria a esto se le llama una retórica visual más específicamente Antítesis visual... (Yulieth Guerrero, 2011).

2.2.2.2. Esbozo: Para el esbozo el ilustrador señala todas las articulaciones con círculos las cuales se unen con líneas rectas dimensionar el largo de las extremidades y asu vez deja plasmada la unión entre el parásito y la figura antropomórfica a través de la cadera de esta, para el parásito el ilustrador se basa en volúmenes debido a la

estructura morfológica carente de esqueleto del parásito que toma como referencia (William R., 2011).

2.2.2.3. Volumen: El volumen definirá que tan robusto es nuestro individuo, y se señalan como líneas periféricas que unan las articulaciones así mismo se suavizan las líneas que unen los volúmenes con las articulaciones según el ejemplo en la zona parasitaria el artista aprovecha para agregar nuevas metáforas visuales (M. Delgado, 2006). Curiosidad /Metáfora visual: para seguir con la línea metafórica de los parásitos el artistas de esta ilustración se basó en las solitarias para dibujar los tentáculos que salen del tardigrada.

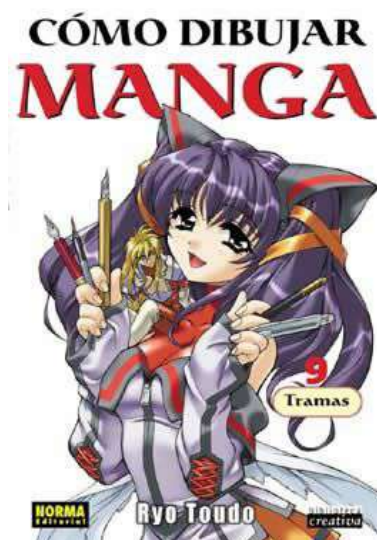
2.2.2.4. Deformación: para la deformación de la figura antropomórfica el ilustrador exagera las estructuras óseas de médula espinal para enfatizar la figura esquelética, del mismos modo agrega prominencias sobre la estructura del parásito de las que salen nuevas figuras esqueléticas para aumentar su riqueza visual (M. Delgado, 2006).

2.2.2.5. Rasgos: Para los rasgos el artista agrega detalles como texturas, así mismo agrega la sensación de desgarramiento de la piel en la zona del cráneo y la base en donde se une el parásito y las figura antropomorfa agrega estrías en el parásito y una expresión más

agresiva en los cráneos suavizar los trazos y define con pliegues la sensación de desnutrición en el personaje más certeramente (M. Delgado, 2006). Curiosidad /Pereza: la pereza es considerada durante un largo tiempo una enfermedad, el ilustrador se utilizó esa premisa para ayudarse formar la estética de este personaje es aconsejable que cuando se decide un tema para dibujar buscar que otras áreas ajenas al arte lo han estudiado para tener un repertorio de ideas más sólido.

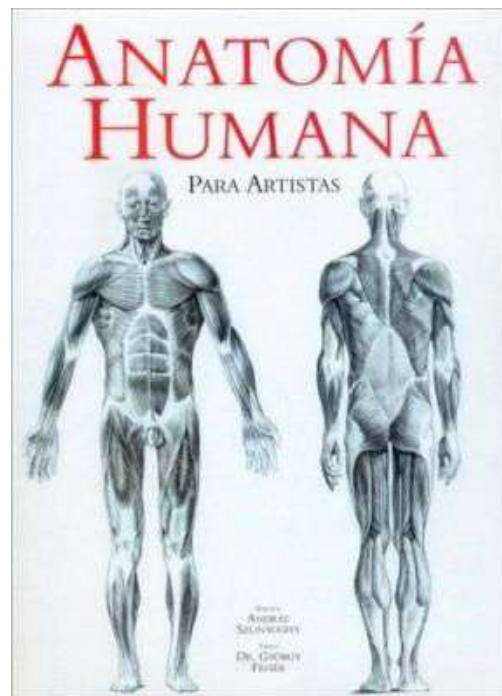
Referente visual:

Para los referentes visuales se usaron materiales del tipo “how to do”, con el fin de conservar algunas características visuales de dichos recursos, a fin de mantener contacto con el modelo educativo que estos presentan, el cual está basado principalmente en tutoriales visuales paso a paso junto a descripciones textuales de lo sucedido en cada imagen.



R. Toudo. Portada cómo dibujar manga, escáner de portada- 2004- recuperado de: Como dibujar manga sobre cubierta biblioteca personal

Desde otra perspectiva, el proyecto apoya su estética igualmente en el libro “*anatomía humana para artistas*”, el cual propone una estética visual mucho más sobria, pero que a su vez dispone distintas proporciones en la distribución texto-imagen, lo que permite al proyecto llegar a ser más versátil en su diagramación, ya que ofrece la oportunidad de dar o de quitar relevancia al texto o la imagen, según la necesidad del tema expuesto.



A.Szunyoghy-sobre cubierta Anatomía humana para artistas-escáner de portada-2006 recuperado
de:anatomía humana para artistas

Metáfora Visual:

A partir de los referentes anteriormente mencionados, se ha generado un estilo visual similar al de estos, el cual será el horizonte previsto para la materialidad del prototipo editorial; para definir esta metáfora visual, se han definido dos propuestas de imagen distintas. Dicho esto, es preciso explicar que esta metáfora visual es sólo un planteamiento de imagen más no el resultado final del proceso de diseño.

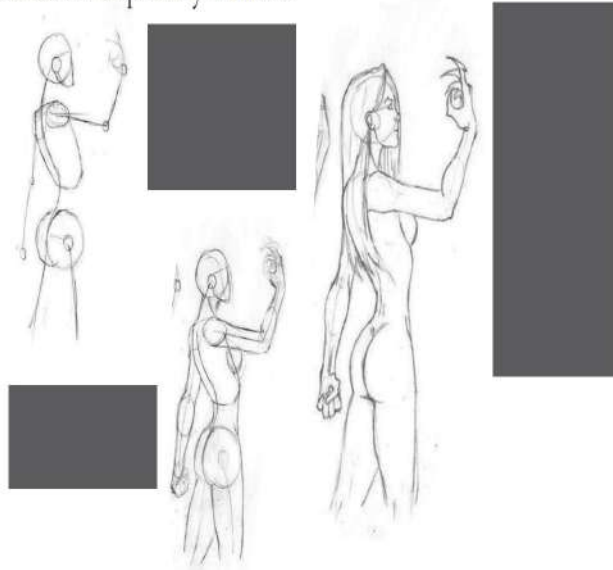
Propuesta de imagen 1.

Esta primera propuesta de imagen, está elaborada a partir de la diagramación observada en los libros “how to do”, principalmente la apreciada en el ejemplar de editorial mao mao “*como dibujar magana chicos*”; el principal problema con esta diagramación es que se presenta monótona, bastante densa y su formato horizontal complica ampliamente el proceso de producción .



primera propuesta de imagen 1-collage digital -2018-elaborada en el proceso de diseño del material

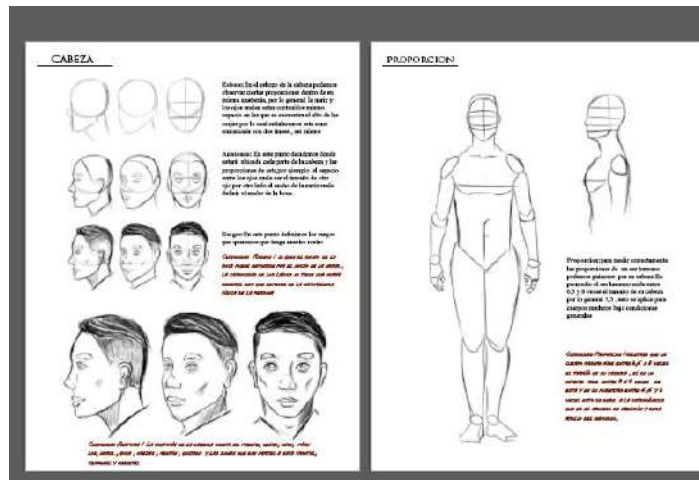
Bocetacion / esquema y volumen



primera propuesta de imagen 2-collage digital -2018-elaborada en el proceso de diseño del material

Propuesta de imagen 2

Las siguientes imágenes, corresponden a la segunda propuesta de imagen postulada para el prototipo editorial. En esta, se busca una diversidad en la diagramación de las páginas alternando la proporción entre imagen y texto; en este caso el material se presenta en formato vertical. Además, para esta segunda propuesta ya son apreciables textos formales, así como la exploración de un ítem al que el proyecto llama consejos artísticos, los cuales son enunciados en distinto color y tipografía al texto original, y, eran distribuidos en las páginas propositivas.



segunda propuesta de imagen 1- mock-up -2018-elaborada en el proceso de diseño del material



segunda propuesta de imagen 1- mock-up -2018-elaborada en el proceso de diseño del material

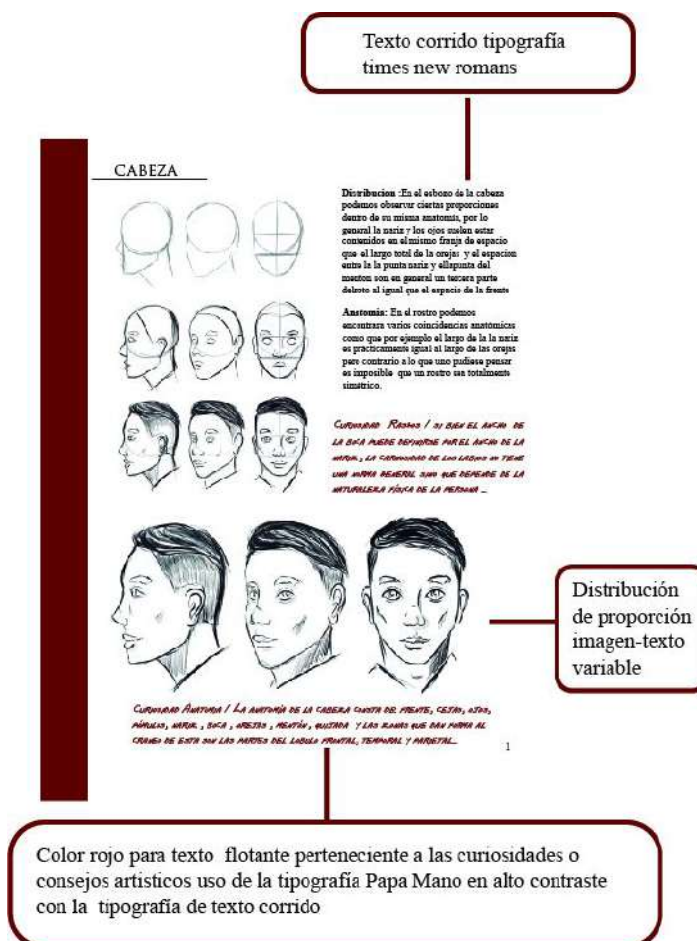
Diagramación:

La diagramación busca ser sobria y reticulada, esto con el fin de dar una direccionalidad consecutiva a la imagen, las páginas se diagraman con espacios en blanco y sin elementos distractores, más allá del texto indicativo de cada paso, esto con el fin de que el usuario tenga un referente cercano al resultado de su práctica, evitando el efecto de embellecimiento grupal de los objetos o efecto cheerleader (Drew Walker, 2013).

Desde otras perspectiva, las páginas sólo deben de ir impresas por una cara, la razón de esto es para poder utilizar las páginas con fuentes de contraluz, con el fin de permitir al

usuario tener una correcta visibilidad del contenido de la página cuando esta se use con técnicas de calcado. De igual forma, esto evita la pérdida de contenido por desgaste a la hora de trabajar sobre el material. Conviene subrayar que esta propuesta de diagramación es experimental, ya que propone un diseño contrario al manejo tradicional de la página en el ámbito editorial, pero este enfoque busca tener un uso práctico para el usuario.

Las páginas prácticas, son acompañadas de páginas transparentes propositivas con consejos sobre el tema o paso que se está estudiando, en una tipografía distintiva, con el fin de que el usuario las use para proponer ideas tomando o no las propuestas del libro como referente a modificar.



propuesta de diagramación 1-diagramación-2018-elaborada en el proceso de diseño del material.

Tipografía

Times new romans

Se ha definido, que la tipografía que se usará a través de todo el libro es Times new romans, esto se debe a que su mancha de tinta es moderada, su lecturabilidad es excelente y su legibilidad es plena. Desde la perspectiva de la estética, es elegida por sus aristas y serifas que se acerca en gran medida a la seriedad que requiere el tema, al igual que la sensación que este debe producir. Así mismo, es una letra con una excelente escalabilidad por lo que es legible en un gran espectro de puntajes lo que le ha dado una gran popularidad en el campo editorial .

QWERTYUIOPASDFGHJKLZ
XCVBNM;:!'·\$%&/()=
qwertyuiopasdfghjklñzxcvbnm
1234567890

Ejemplo de tipografía-tipografía-2018-elaborada en el proceso de diseño del material

Papamano

Esta tipografía manuscrita se usa para dar una perspectiva más exótica al libro, tratando de alejarse de una diagramación monótona, la cual se usará sobre páginas transparentes que contienen espacios vacíos en los cuales el usuario puede practicar. La selección de esta letra se debe a su alto contraste con la tipografía utilizada para el texto corrido.

QWERTYUIOPASDFGHJ
 KLZXCVBNM;!'".\$%&/'()=
 QWERTYUIOPASDFGHJKLÑZXCVB
 N
 1234567890

Ejemplo de tipografía 2-tipografía-2018-elaborada en el proceso de diseño del material

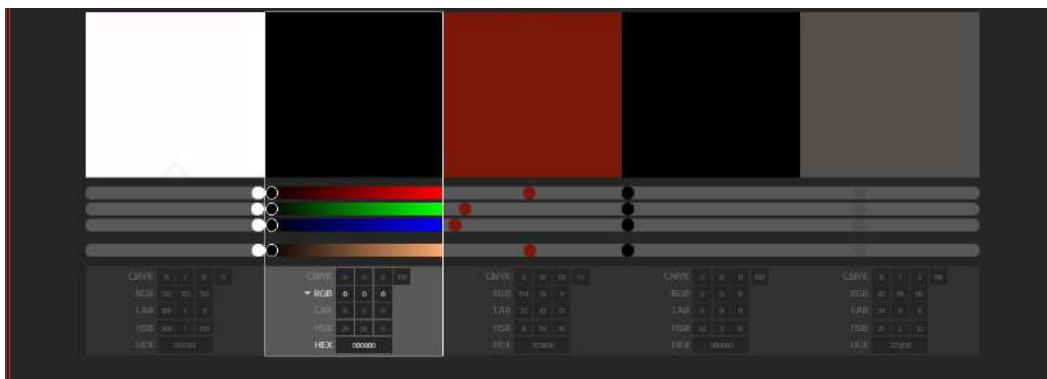
A A
 A a

Ejemplo de tipografía-tipografía 3 contraste-2018-elaborada en el proceso de diseño del material

Color

Se maneja principalmente una paleta de tres colores, en sus diferentes opacidades y saturaciones. Estos son elegidos por su uso en ambientes minimalistas, que buscan generar calma y algo de sobriedad a nivel visual, dichos colores son vistos también en los referentes visuales anteriormente mencionados, en donde se encuentra que los colores derivados del rojo son usados principalmente como factor estético, por otro lado el blanco y negro son usados por su tradicional contraste para el desarrollo del texto e imágenes.

Concorde a lo anterior, el prototipo utiliza el rojo como recurso estético y a su vez como color para el desarrollo del texto, que será distribuido en las páginas propositivas. Esta decisión de diseño, se toma gracias a que dicho color contrasta fuertemente con los colores básicos negro y blanco. Además, según la psicología del color, los colores cálidos como el rojo tienen la cualidad de ser especialmente llamativos, ya que son cercanos a la advertencia, la pasión, el peligro y el dinamismo (E, Heller, 2004).



distribución cromática hexadecimal adobe-2018 -recuperado-de-<https://color.adobe.com/es/create/color-wheel/>

Método para la validación del material

Se elabora una práctica con un grupo focal, con distintos niveles de experiencia, con un mínimo de tres participantes que tengan un nivel bajo, medio y alto sobre las competencias que el material pretende mejorar, en este caso técnicas de dibujo; ya que el nivel de dibujo de una persona es completamente discernible, este ítem (nivel de experiencia) dependerá de la autocrítica de los participantes, a su vez se recolectan los conocimientos y opiniones que puedan tener los participantes sobre el tipo de material que se evalúa, esto con el fin de tener un punto de referencia para comparar con la postura que tengan los participantes al final de la evaluación, en caso de que dichos prejuicios hacia este tipo de materiales existan o no, se continua igualmente con la evaluación siguiente .

Parte 1 naturaleza del material:

Con el fin de evaluar la claridad y calidad del material se propone un cuestionario que evalúe el material de forma numérica con mínimo las siguientes características.

Compresión de la competencia (en esta se califica si se entiende el tema que maneja el material):

Legibilidad:

Calidad de imágenes:

Claridad del mensaje:

Desarrollo de competencia:/ejemplos/ temas /Actividades

Lenguaje (En este punto se califica si es o no un lenguaje técnico desde su léxico):

Tono (El tono se califica según la concordancia con el tema y el público objetivo):

Parte 2. Contraste:

Se realiza una comparación entre los resultados de la práctica de los participantes para identificar el nivel capacidad entre los participantes con experiencia con este tipo de materiales y los que no tiene esta experiencia.

Parte 3. Retención:

Se elabora una segunda práctica sin acompañamiento del material con el mismo grupo de participantes pero esta vez se pide que realicen los pasos que recuerden del material.

Primera Evaluación

Tras el primer periodo de investigación se crea un prototipo con características intermedias a los materiales estudiados, este prototipo se lanzó con dos módulos

“Reconocimiento de la figura humana” y *“De lo real a la fantasía antropomorfos”*, el cual se evaluó frente a un grupo de 16 estudiantes que se consideraban entre un nivel bajo, medio y alto de dibujo, siendo el enfoque de esta primera evaluación de carácter cualitativo.

Como se esperaba tras haber añadido conceptos de libros “how to do” los practicantes siguieron los pasos visuales propuestos por el material y utilizaron los espacios propositivos bajo su propia búsqueda de lo que querían. Desde otra perspectiva, si bien los comentarios sobre la estética y usabilidad del material por parte de los estudiantes son positivos, también encontraron errores gramaticales y grandes huecos lógicos entre paso y paso. Particularmente el módulo *“Reconocimiento de la figura humana”* es visto como “monótono” desde lo visual; desde el apartado conceptual, en ambos módulos son bien apreciados los “consejos artísticos” los cuales son ideas, técnicas, o curiosidades que aportaba el artista sobre el tema que se trataba, estos “consejos artísticos” estaban repartidos sobre las páginas propositivas.

Por otro lado, en el módulo *“De lo real a la fantasía antropomorfos”* los estudiantes de menor nivel no lograron completar el ejercicio debido a el tiempo de evaluación y la dificultad del ejercicio, en este nuevamente encontraron errores gramaticales y una falta de conexión con el módulo anterior. Lo anterior era de esperarse debido a que el módulo estaba dirigido a un nivel alto de dibujo, aun así se consideró que el módulo también cometía el mismo error de los libros “how to do”, en cuanto a los vacíos lógicos entre paso y paso.

A modo de conclusión de esta primera evaluación, el libro necesitaba correcciones de tipo gramatical, mayor especificación entre pasos y apoyarse más en el apartado conceptual, propuestos por los “consejos artísticos”, en general el libro es apreciado por su estética y fácil manejo; la evaluación, al ser de carácter cualitativo no recibió una calificación sólida, de ahí que se decida que la siguiente evaluación debe de tener un carácter mixto o cuantitativo.

Conclusiones primera evaluación

Tras la realización primera evaluación, se hace una profundización en el apartado pedagógico, ya que desde un principio la investigación propone que el dibujo no se puede enseñar sino que sólo se pueden dar unas pautas sobre cómo es el dibujo, es así que nace la necesidad de ir en busca de qué es lo que se puede enseñar en el dibujo, a partir de esto se encuentran tres enfoques “el discurso del dibujo”, “los recursos materiales”, y “lo dándose”, pudiéndose traducir estos a el conocimiento escrito del dibujo como: técnicas y conceptos (discurso del dibujo), los referentes, conceptos y técnicas propias o heredadas (los recursos materiales) y la experiencia, la práctica y el aprendizaje sobre la marcha(lo dándose).

Con respecto a lo anterior, se debe explicar que estos enfoques a su vez dan paso a un proceso creativo al que en este documento se refiere como el big bounce creativo, en este proceso se reparte lo enseñable del dibujo en donde hay tres pasos, el “Big bang” creativo, el cual es la actividad mental previa al inicio de la obra; es decir, la recopilación de técnicas conocimientos y referentes, el “Big crunch” la etapa de creación, y el “Big bounce” la etapa de reflexión de la práctica que da inicio a una nueva práctica.

Revisión del método

En esta revisión del método se realizaron cambios principalmente en los temas a abordar por lo que se cambió fundamentalmente el mapa estructural del material educativo.

Mapa estructural

- 1. Introducción**
- 2. Cabeza**

- 2.1. Distribución:** En el esbozo de la cabeza podemos observar ciertas proporciones dentro de su misma anatomía, por lo general la nariz y los ojos suelen estar contenidos en el mismo franja de espacio que el largo total de la orejas y el espacio entre la la punta nariz y la punta del mentón son en general un tercera parte delroto al igual que el espacio de la frente.
- 2.2. Anatomía:** En el rostro podemos encontrara varios coincidencias anatómicas como que por ejemplo el largo de la la nariz es prácticamente igual al largo de las orejas pero contrario a lo que uno pudiese pensar es imposible que un rostro sea totalmente simétrico.

3. Rostro vista frontal

- 3.1. Paso 1:** En este primer paso se debe dibujar una circunferencia dividida en cuatro partes iguales por un eje vertical y uno horizontal de acuerdo a la imagen,
- 3.2. Paso 2** Las zonas divididas por el eje horizontal son por lo general los espacios en donde irán ubicados la frente y el triángulo facial (ojos nariz y boca).
- Para definir el largo del rostro podemos extender el eje vertical una distancia igual a la mitad de la longitud del mismo. El eje horizontal que atraviesa la circunferencia se divide en cinco partes iguales.
- Se define el croquis deseado para el rostro según qué tan esbelto o robusto se desee y se divide la tercera
- 3.3. Paso 3:** Se trazan dos líneas verticales paralelas que definirán el tercer espacio a lo largo del primer eje horizontal con el fin de definir el

ancho y largo de la nariz.

Se marca una línea sobre la mitad del espacio que se encuentra entre el final de la circunferencia original y la línea horizontal que divide la tercera parte del eje vertical par definir la posición y la dimensión vertical de los labios.

3.4. Paso 4: Para dibujar las orejas se puede usar como guía el mismo largo de la nariz y como ancho el espacio entre la divisiones del primer eje horizontal.

3.5. Paso 5: Las cejas se dibujan sobre el primer eje horizontal. Se trazan dos líneas horizontales que dividan segundo espacio del eje vertical como se muestra en la imagen. a partir de las divisiones del primer eje horizontal se define un espacio para los ojos.

Se trazan dos líneas verticales desde la mitad de los ojos hasta el espacio definido para los labios para definir el ancho de estos. Para este punto se puede considerar terminada la estructura básica del rostro.

4. Rostro vista en Perfil

4.1. Paso 1: Se dibuja un óvalo horizontal dividido en cuatro partes partes iguales por un eje vertical y uno horizontal en este caso se usarán las dos cuartas partes de la mitad como la faz en donde se ubicará la cara.

4.2. Paso 2: Se traza una línea curva tangente al costado izquierdo del círculo dibujado con extensión de tres veces las mitad del óvalo dibujado, sobre la línea horizontal trazamos una línea que divida la mitad derecha de esta extendiendo hasta una octava parte del eje

horizontal por debajo del círculo. Así mismo unimos el resultado de esta línea con la primera línea. esto no señalará la ubicación de la mandíbula.

- 4.3. Paso 3:** Se traza una línea tangente al costado inferior del óvalo que corte de forma perpendicular la línea curva del costado izquierdo, dividimos a la mitad el espacio entre el nuevo corte y el final de la vertical y nuevamente dividimos a la mitad el espacio superior de esta división. esto señala los espacios de la nariz y los labios.
- 4.4. Paso 4:** En este punto se ubican y los volúmenes del rostro como nariz ojos cejas y boca, la nariz se dibuja como un triángulo atravesado por la tangente principal, los labios se pueden señalar como dos circunferencias salientes sobre la tangente principal en los espacios dispuestos den el paso tres, para las orejas se puede esbozar dos círculos encerrados por una tercera periferia, las cejas se dibujan sobre la línea horizontal que marca el inicio del puente nasal, los ojos por lo general están a la misma distancia de la tangente principal que las a alas nasales.
- 4.5. Paso 5:** En este paso se define con mayor profundidad los rasgos faciales según las características del modelo, para este punto se puede considerar terminada la estructura básica del rostro en perfil.

Segunda evaluación

Para la segunda evaluación el enfoque es mixto y se presentó frente a 48 estudiantes de diseño gráfico, en la asignatura de “*dibujo a mano alzada*” con un nivel medio y alto de

dibujo, el módulo evaluado es “*estructura del rostro*” con dos temas, vista frontal y vista de perfil, en esta ocasión el material es calificado desde su calidad gráfica, legibilidad, lecturabilidad y pertinencia pedagógica, con el siguiente formato.

Evaluación del primer módulo, para el prototipo editorial DRAW para el aprendizaje en dibujo.

Considera que su nivel de dibujo es:

- A. Avanzado
- B. Medio
- C. Básico

Califique de 1 a 5 en donde 1 es la menor calificación posible para el material.

Legibilidad de los textos ____

Lecturabilidad de los textos ____

Calidad de las imágenes ____

Calidad del dibujo ____

Pertinencias de los pasos propuestos por el material ____

Utilidad para el aprendizaje del tema propuesto ____

Responda con sí o no

¿Conocía previamente las técnicas propuestas por el material ? ____

¿Considera como excesivo o irrelevante alguno de los pasos propuestos por el material? ____

¿Considera que hacen falta más pasos dentro de los temas propuestos? ____

¿Conoce materiales similares al propuesto? ____

En este espacio indique cómo podría mejorar el material o qué características podría destacar de este

Observaciones _____

Tablas de resultados

Las siguientes tablas contienen la calificaciones sobre el ítem “ **Califique de 1 a 5 en donde 1 es la menor calificación posible para el material**” que dieron los practicantes que evaluaron el material

Tema 1 Vista frontal

Legibilidad de los textos	Lectorabilidad de los textos	Calidad de las imágenes	Calidad del dibujo	Pertinencias de los pasos propuestos por el material	Utilidad para el aprendizaje del tema propuesto	promedio por estudiante
4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,67
5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,67
5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,33
5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
4,00	3,00	4,00	5,00	3,00	4,00	3,83
5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	4,00	4,50
4,00	3,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,17
5,00	1,00	5,00	5,00	3,00	5,00	4,00
3,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,67
4,00	4,00	5,00	5,00	2,00	5,00	4,17
5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	3,00	4,33
5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,50
5,00	3,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,33
5,00	2,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,17
5,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	3,83
3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,50
5,00	4,00	5,00	5,00	3,00	5,00	4,50
4,00	4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,50
5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,83
4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,67
5,00	3,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,50
5,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,67
5,00	3,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,50
3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,67

4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,67
5,00	4,00	5,00	5,00	3,00	4,00	4,33
Promedio	Promedio	Promedio	Promedio	Promedio	Promedio	Promedio
4,50	3,77	4,69	4,81	3,77	4,42	4,33

Esta tabla pertenece al primer tema evaluado vista frontal, el material perteneciente a esta evaluación se puede encontrar en los anexos “Material presentado en la segunda evaluación tema 1”.

Tema 2 Vista perfil

Legibilidad de los textos	Lectorabilidad de los textos	Calidad de las imágenes	Calidad del dibujo	Pertinencias de los pasos propuestos por el material	Utilidad para el aprendizaje del tema propuesto	promedio por estudiante
5,00	3,00	5,00	5,00	2,00	4,00	4,00
3,00	3,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,17
1,00	1,00	4,00	5,00	3,00	4,00	3,00
4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,50
5,00	5,00	5,00	5,00	3,00	5,00	4,67
4,00	5,00	5,00	5,00	3,00	4,00	4,33
3,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,00
4,00	4,00	5,00	5,00	3,00	4,00	4,17
4,00	5,00	5,00	5,00	3,00	4,00	4,33
3,00	4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,17
4,00	5,00	4,00	5,00	3,00	4,00	4,17
4,00	4,00	4,00	5,00	3,00	4,00	4,00
3,00	4,00	4,00	3,00	3,00	5,00	3,67
4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,67
5,00	4,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,33
5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,67
5,00	3,00	5,00	5,00	4,00	5,00	4,50
4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,33
4,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	4,33
5,00	3,00	5,00	4,00	3,00	5,00	4,17
4,00	4,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,50
5,00	5,00	5,00	5,00	5,00	4,00	4,83
Promedio	Promedio	Promedio	Promedio	Promedio	Promedio	Promedio
4,00	3,91	4,73	4,77	3,73	4,36	4,25

Esta tabla pertenece al primer tema evaluado vista frontal, el material perteneciente a esta evaluación se puede encontrar en los anexos “Material presentado en la segunda evaluación tema 2”.

Resultado cuantitativo

Calificación cuantitativas del material: 4,28

Moda:5

Rango:1-5

Nivel de dibujo promedio:2

Legibilidad: 4,25

Lecturabilidad: 3,84

(esta calificación se vio afectada principalmente por errores gramaticales y ortográficos)

Calidad de las imágenes:4,71

Calidad del dibujo:4,79

Pertinencia de los pasos:3,75

(Dentro de las observaciones se logra llegar a la conclusión de que esta calificación se vio afectada por la terminología utilizada y la falta de explicación en la creación de ojos, nariz y boca)

Utilidad para el aprendizaje del tema propuesto:4,33

Nº de personas que conocían técnicas similares: 27/48

Nº de personas que consideraron el material propuesto como excesivo:1/48

Nº de personas que consideraron que faltaban pasos lógicos en el material: 38/48

(Dentro de las observaciones se aclara que son principalmente los pasos lógicos para construcción de ojos, nariz y boca)

Nº de personas que conocían materiales similares: 40/48

Conclusiones cualitativas de la segunda evaluación

Tras esta evaluación, se puede encontrar que la mayor deficiencia del material es la explicación textual, la cual aparentemente no es fácil de digerir, tanto por los errores gramaticales y ortográficos como por lo técnico del lenguaje, dentro de las observaciones se llega a la conclusión de que se necesita un apoyo directo entre el texto y la imagen, uno de los comentarios destacados es “nombrar de alguna manera los trazos dibujados dentro de las imágenes”.

Desde otra perspectiva, la fortaleza más grande encontrada dentro del material es la guía visual, la cual es apreciada por la mayoría de los estudiantes, los consejos artísticos continúan siendo un añadido especial dentro del material, ya que al igual que en la primera evaluación son definidos como diferentes e interesantes, los pasos 2 y 3 del segundo tema necesitan revisión. Los estudiantes tienen conflicto con palabras muy técnicas como “tangente”; el 4 paso del tema uno necesita revisión, se intuye que el paso 3 del segundo tema y el paso 4 del primer tema requieren revisión ya que son los pasos en donde se abordan visualmente los ojos, nariz y boca, en ambos módulos la observación más común de los estudiantes es la carencia de la explicación de ojos, nariz y boca (en algunos casos también el cabello) así como los errores gramaticales y ortográficos.

En general la mayoría de estudiantes completaron el ejercicio propuesto, del mismo modo la mayoría consideraron al material útil y varios quisieron conservar la copia que les fue otorgada, se encontraron también intenciones de propuestas nuevas, por parte de las obras creadas a partir del material. La mayoría de estudiantes encontraron útil y viable el material para el aprendizaje del dibujo.

En comparación con la evaluación anterior, la mayoría de estudiantes lograron terminar el ejercicio, pero aún se encuentran observaciones negativas sobre los textos, aunque los nuevos textos explicación parecen estar mejor dirigidos ya que las principales observaciones son formales más no conceptuales, la fortaleza del material sigue siendo su apartado visual y los “consejos artísticos”. Desde la perspectiva del investigador se necesita una mayor explicación de conceptos como la anatomía ósea del rostro y una explicación visual de ojos, nariz y boca.

Conclusiones de El diseño editorial en el proyecto DRAW

El prototipo ha resultado visualmente viable según las calificaciones recolectadas, la mayor fortaleza encontrada es su expresión gráfica puntualmente los datos curiosos o “curiosidades” fueron ampliamente apreciadas en las observaciones. La expresión textual de las técnicas necesita una revisión sustancial que se enfoque es hacer del texto algo más digerible para el lector, según las calificaciones el contenido conceptual parece estar bien encaminado.

Desde su materialidad se debe revisar que tan viable es propuesta de desarrollo de páginas a una sola cara ya que esto conlleva a problemas de producción. aún se debe evaluar nuevas propuestas de diseño para el material en busca de una fórmula editorial más sólida. la tipografía “PapaManía” logra su propósito de contraste ante la tipografía “Times new romans” pero presenta algunos problemas de legibilidad en el impreso.

Pese a estos inconvenientes el material a tenido un alto nivel de aceptación entre el grupo de estudiantes que evaluaron el prototipo pero aún necesita cambios sustanciales para entrar en la etapa de comparación con materiales.

Conclusiones generales

En primera instancia, se debe mencionar que este proyecto es principalmente una investigación sobre el modelo de enseñanza de los libros tutoriales de dibujo “how to do” y la educación en dibujo desde el aprendizaje significativo, así como el estilo de aprendizaje visual pragmático, para generar un prototipo editorial como propuesta para la evolución del modelo de enseñanza que se maneja en dichos libros.

De acuerdo con lo anterior, se puede concluir que, a la hora de “Evaluar los aspectos positivos y negativos de los libros ‘how to do’ sobre dibujo”, el cual era uno de los objetivos, se puede encontrar que el modelo de estos libros tutoriales es compatible con la teoría del aprendizaje significativo, ya que propone una enseñanza por medio de pasos sencillos que van desde las partes mínimas hasta el todo de la obra, así mismo su aprendizaje se enfoca principalmente en la ejemplificación visual, esta sucesión de pasos es de por sí bastante informativa desde lo gráfico y puede llegar a ser una guía útil a la hora de replicar las ilustraciones que este propone; pero es en este punto donde se pueden encontrar las deficiencias de este tipo de materiales, puesto que sólo son una guía para desarrollar los ejercicios que allí se disponen, esto sucede porque no dan una teoría sólida sobre el tema, por ejemplo técnicas para estructurar figuras anatómicas, materiales de trabajo, conceptos de dibujo como: el trazo, el gesto o el referente visual, de ahí que no dan paso a un desarrollo del pensamiento creativo ni a un método técnico para pensar el dibujo, por lo cual hay una ausencia de “los recursos materiales”.

Considerando lo anteriormente dicho, se puede buscar una solución a las carencias de este tipo de libros con la inserción de características conceptuales de otros materiales, en la búsqueda de estos se encontraron materiales teóricamente densos como *“como dibujar con el*

lado derecho del cerebro” en donde se denota un panorama totalmente opuesto al de los libros “how to do” en este caso se pueden encontrar técnicas más generales y versátiles, así como también una teoría mucho más basta, que por el contrario al tipo de material anterior, tiene un menor dinamismo de la imagen haciendo del texto algo mucho más tedioso de abordar.

Por otro lado, libros como *“Anatomía humana para artistas”* abandonan por completo la idea de la teoría técnica y se basan en la exposición de dibujos en extremo detallados sobre la anatomía humana, omitiendo por completo las técnicas o métodos para dibujar; cabe resaltar que este libro es más un referente visual que un material para aprender a dibujar, no obstante sus detallados textos sobre la estructura anatómica se pueden explotar a la hora de generar una metodología del dibujo; por ejemplo, si en el momento de proponer una técnica para el dibujo del rostro se explican generalidades anatómicas, como que el largo de las orejas suele coincidir con el tamaño de la nariz, serían estos los datos que refuerzan el aprendizaje de la técnica.

Desde otro enfoque y entrando al terreno de la naturaleza material del libro, este es pensado desde un principio como un libro a base de módulos que le permitan obtener al practicante los conocimientos que busca en particular. Esta idea nace de proyectos como el *“libro de los valores”* del periódico *“El Tiempo”*. Del mismo modo, el libro busca salir de los ejercicios de repetición; es decir, que sus actividades no se limiten a replicar los que este ejemplifica, en ese sentido el libro propone espacios que le permitan al practicante proponer sus propias ideas sobre lo que muestra el material.

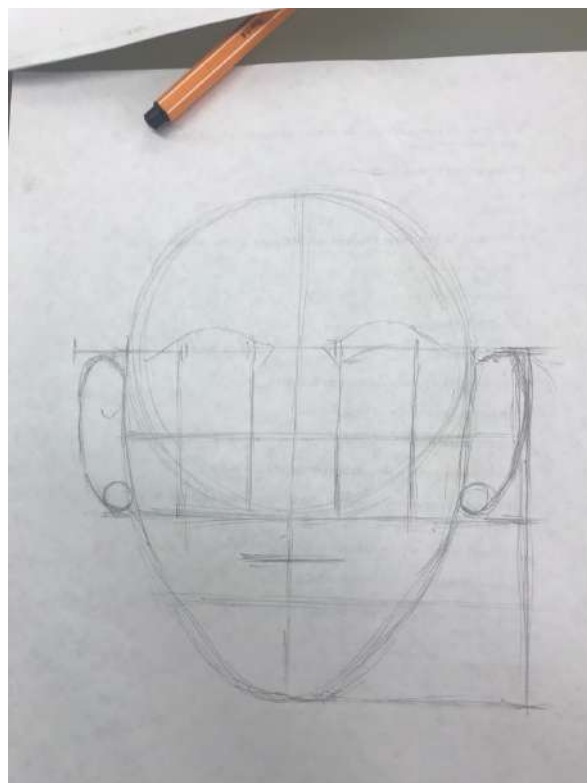
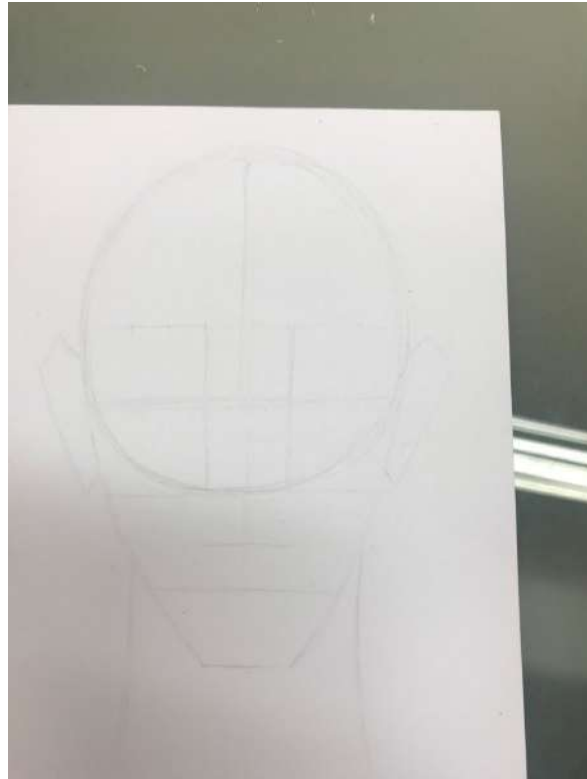
Anexos

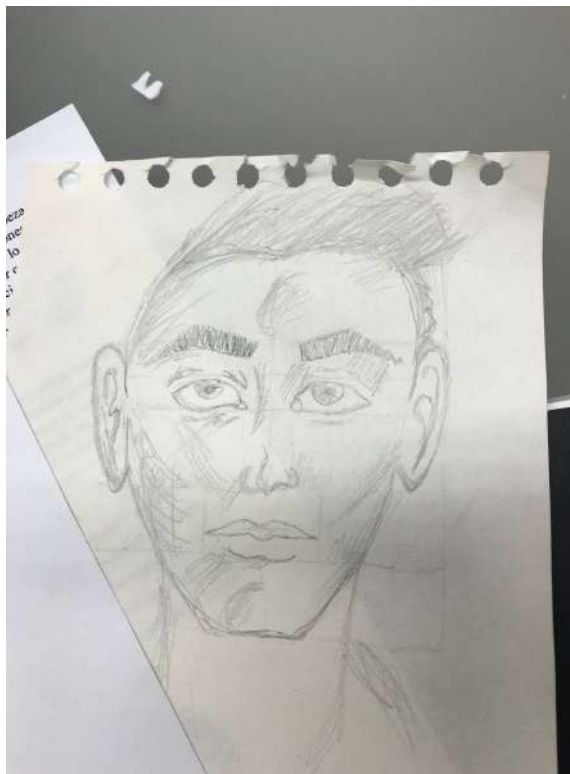
Evidencia fotográfica primera evaluación

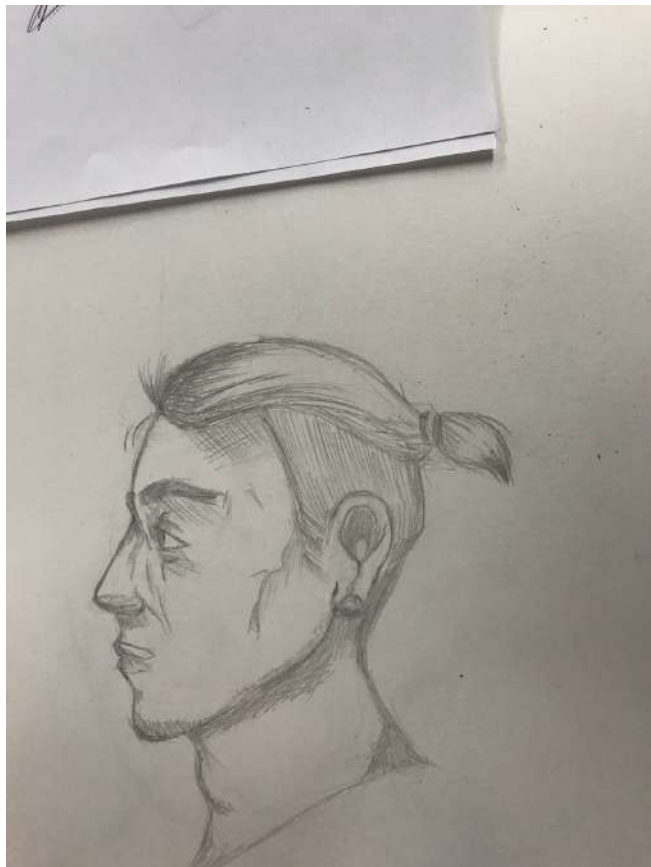


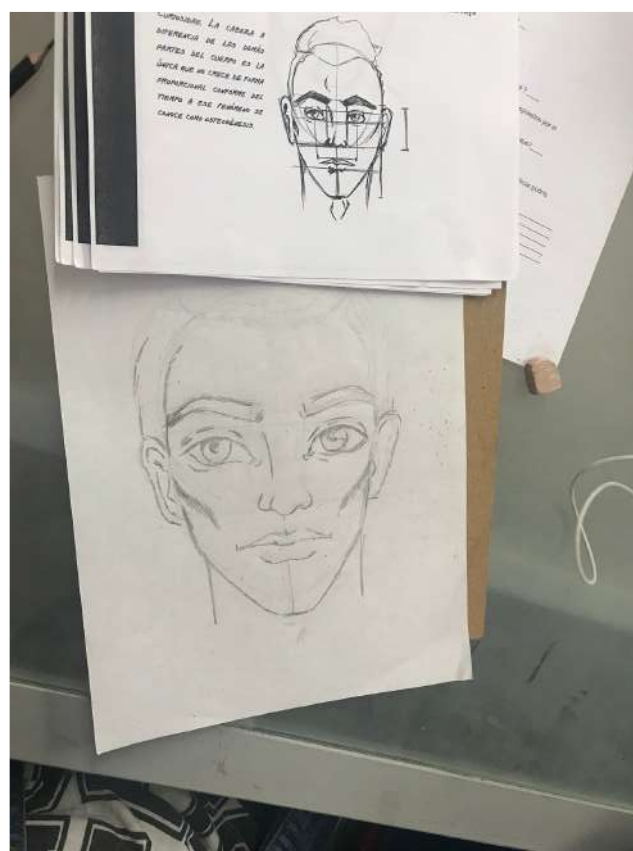
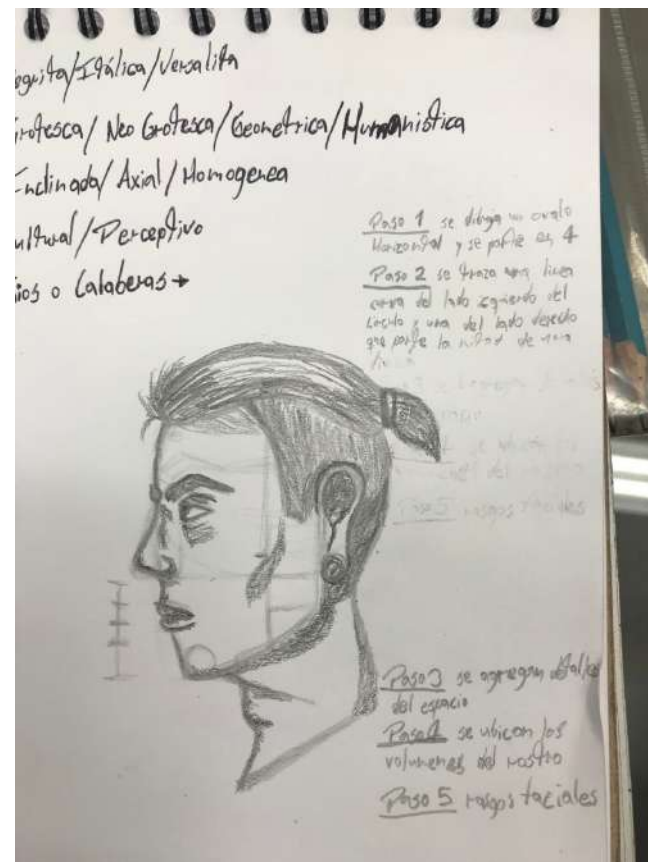


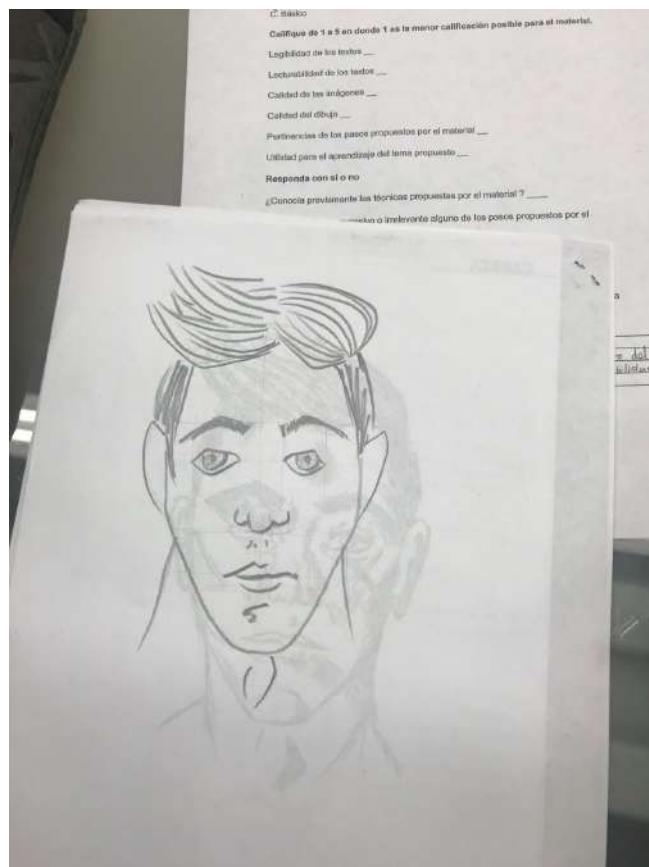
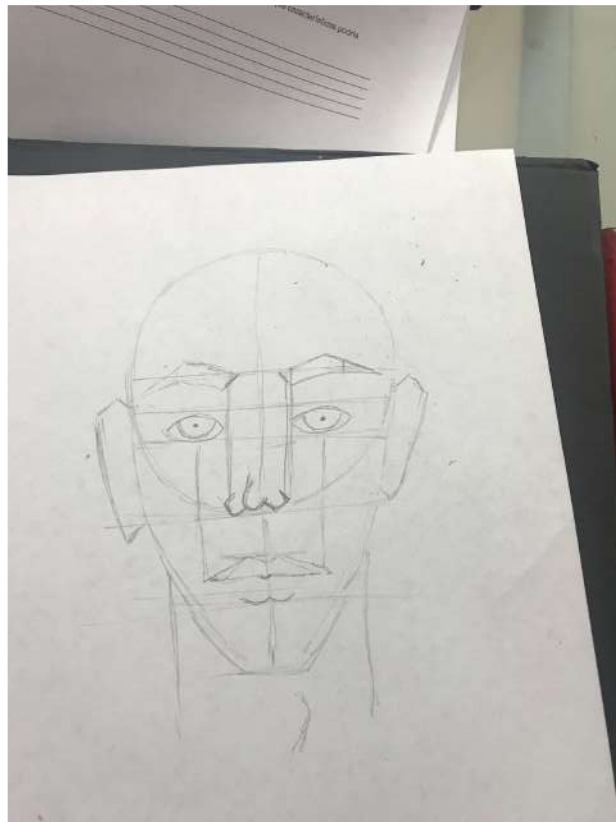
Evidencia fotográfica segunda evaluación

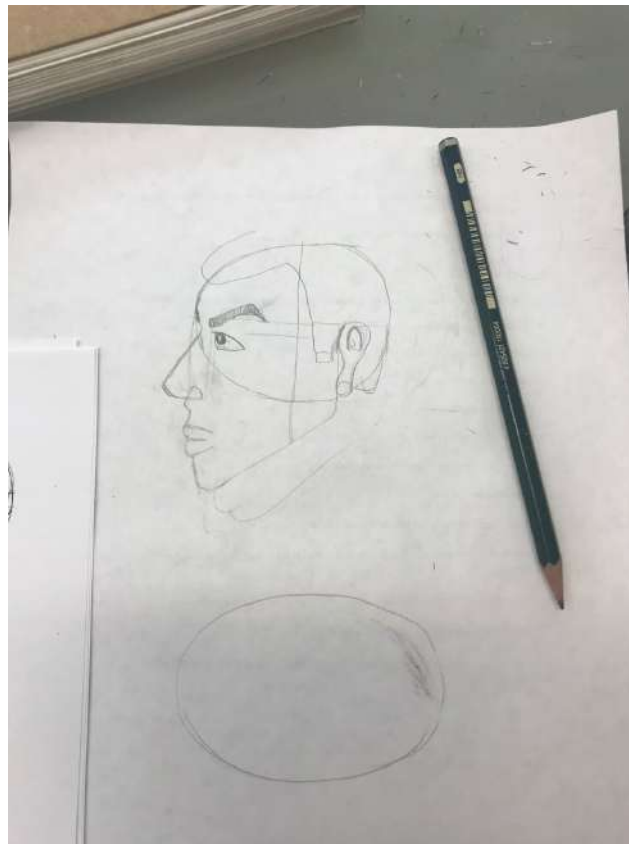
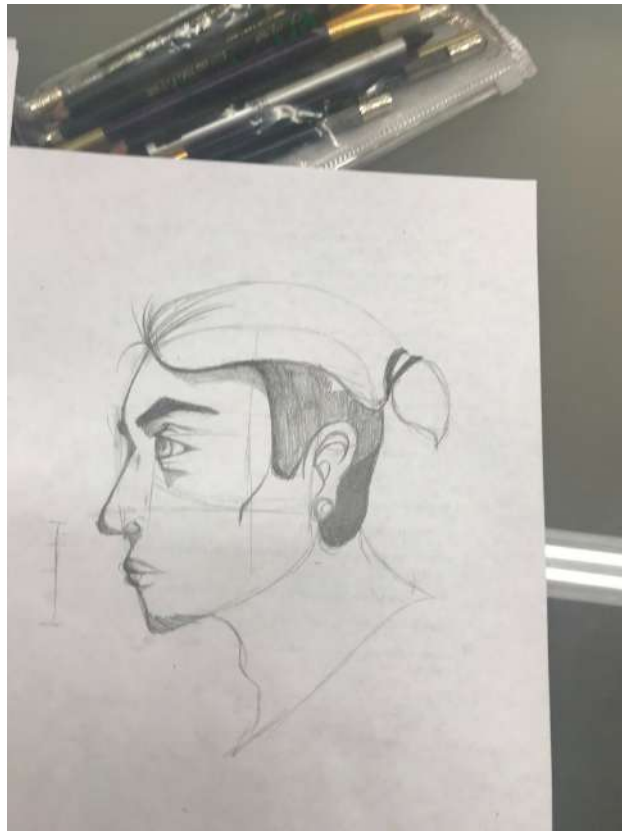












Material presentado en la primera evaluación.

INTRODUCCIÓN

El dibujo es una competencia necesaria para una educación integral ya que este permite expresar nuestra realidad de forma objetiva en un nivel al cual otras artes visuales como la fotografía no podría expresar como ejemplo está proyección de sólidos del dibujo técnico y la arquitectura por otro lado el aprendizaje en dibujo le permite al practicante mejorar su expresión subjetiva con áreas como el arte conceptual o la terapia artística.

Este libro conocido como libro modular consta de un folder con un tema principal , este folder podrá ser alimentado con nuevas unidades temáticas sobre dibujo pero si bien tiene temas interrelacionados no serán netamente dependientes dependientes de unidades anteriores o posteriores a esta , con el fin de que el practicante tenga la libertad de tocar el tema de su interés sin la necesidad de adquirir otros temas.

RECONOCIMIENTO DE LA FIGURA HUMANA





INTRODUCCIÓN MÓDULO 1

RECONOCIMIENTO DE LA FIGURA HUMANA

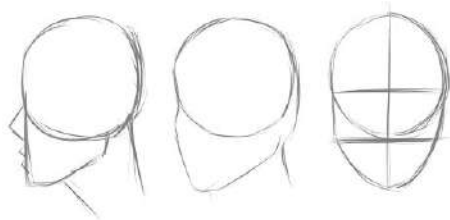
El primer módulo de este libro “Reconocimiento de la figura humana” pretende ser una ayuda práctica para el reconocimiento de las partes que conforman del cuerpo y las técnicas que se efectúan para su graficación, para esto el módulo muestra gráficamente los pasos a seguir para conseguir un resultado similar al propuesto por el material, del mismo modo da una resumida explicación textual de lo que sucede en cada paso, el módulo también cuenta con páginas transparentes en las que el practicante podrá modificar la imagen propuesta por el libro y así vez encontrará datos curiosos que le permitan contemplar el tema con mayor profundidad.



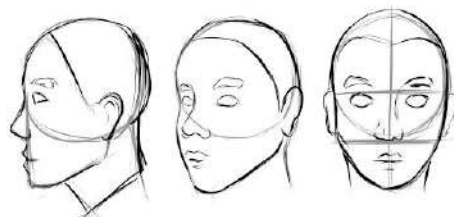
ÍNDICE.

Cabeza	2
Brazos.....	3
Torso.....	4
Piernas.....	5
Proporciones.....	6

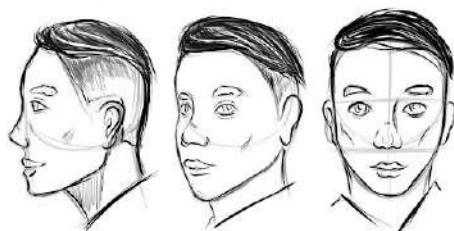
CABEZA



Esbozo: En el esbozo de la cabeza podemos observar ciertas proporciones dentro de su misma anatomía, por lo general la nariz y los ojos suelen estar contenidos mismo espacio en las que se encuentra el alto de las orejas por lo cual señalaremos esta zona enmarcada con dos líneas, así mismo

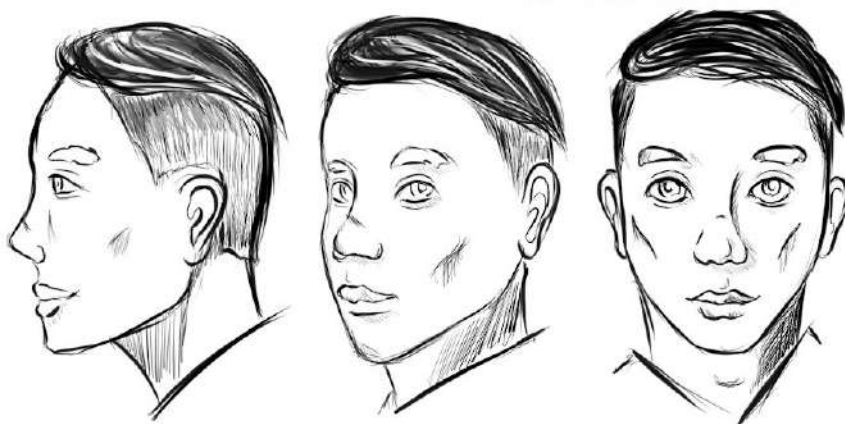


Anatomía: En este punto decidimos donde estará ubicada cada parte de la cabeza y las proporciones de esta, por ejemplo el espacio entre los ojos suele ser el tamaño de otro ojo por otro lado el ancho de la nariz suele definir el ancho de la boca.



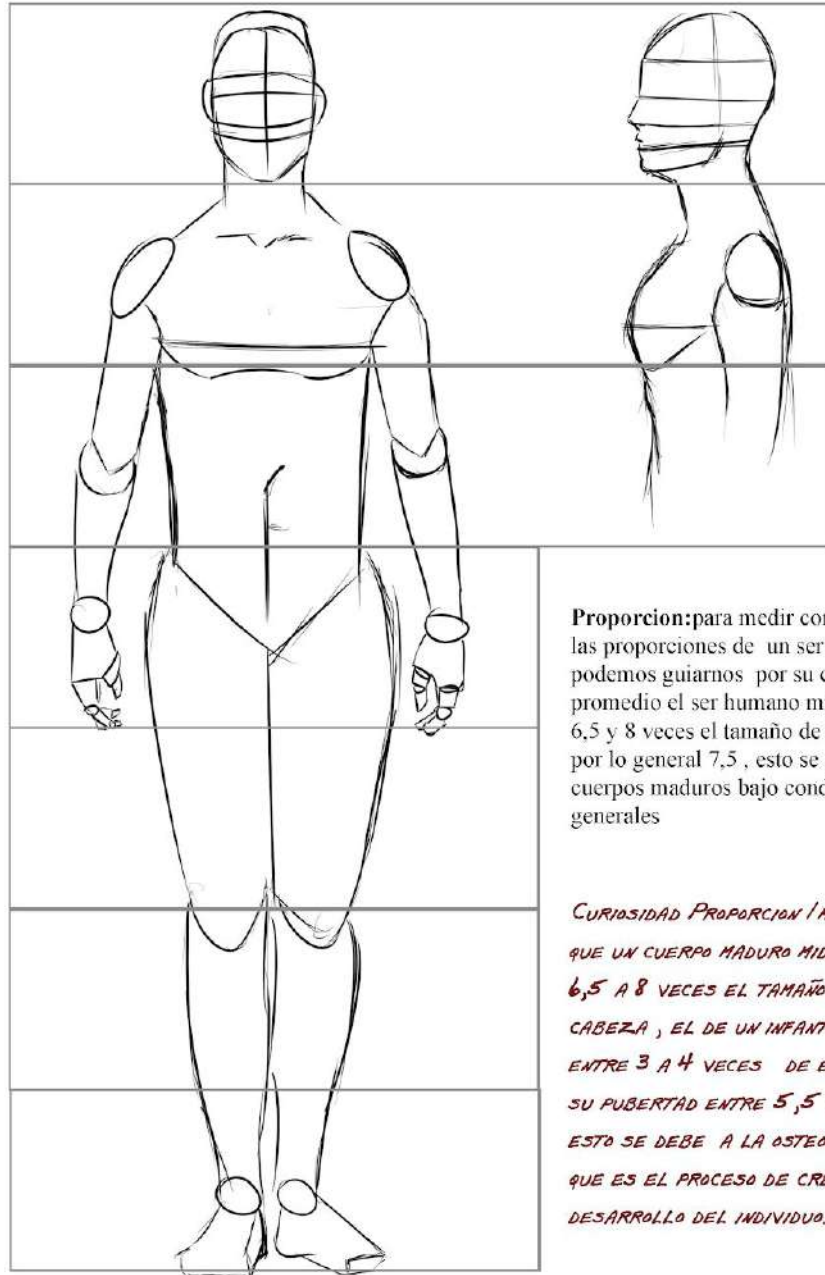
Rasgos: En este punto definimos los rasgos que queremos que tenga nuestro rostro

CURIOSIDAD Rasgos / SI BIEN EL ANCHO DE LA BOCA PUEDE DEFINIRSE POR EL ANCHO DE LA NARIZ, LA CARNOSIDAD DE LOS LABIOS NO TIENE UNA NORMA GENERAL SINO QUE DEPENDE DE LA NATURALEZA FÍSICA DE LA PERSONA ...



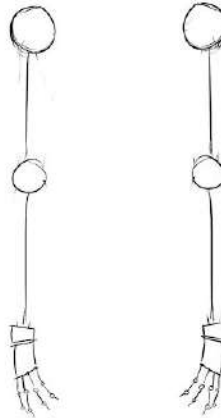
CURIOSIDAD ANATOMÍA / LA ANATOMÍA DE LA CABEZA CONSTA DE: FRENTE, CEJAS, OJOS, PÁMULOS, NARIZ, BOCA, OREJAS, MENTÓN, QUIJADA Y LAS ZONAS QUE DAN FORMA AL CRÁNEO DE ÉSTA SON LAS PARTES DEL LOBULO FRONTAL, TEMPORAL Y PARIETAL...

PROPORCION

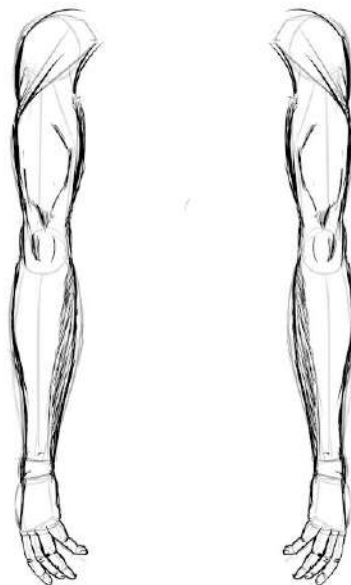
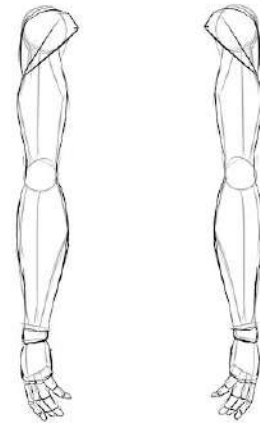


BRAZOS

Esbozo: los brazos contienen tres articulaciones los hombros los codos y las muñecas, a estas se señalan con círculos y se unen con líneas para señalar la extensión del brazo, así mismo las manos constan también de tres articulaciones más en cada dedo las cuales se señalan del mismo modo.



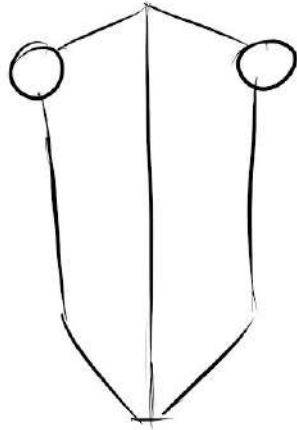
Volumen: El volumen definirá que tan robusto es nuestro individuo, y se señalan como líneas periféricas que unan las articulaciones así mismo se suavizan las líneas que unen los volúmenes con las articulaciones según el ejemplo.



Rasgos: En este punto se agregan los rasgos deseados en el dibujo.

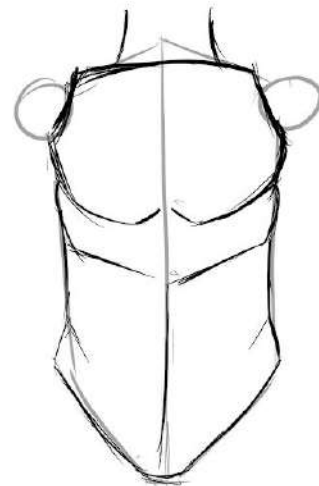
CURIOSIDAD BRAZOS/ LA LONGITUD DE LOS ABRAZOS EN REPOSO EQUIVALE A DOS QUINTAS PARTES DEL CUERPO ES DECIR QUE EL CUERPO POR LO GENERAL UN CUERPO MIDE 2,5 VECES EL LARGO DE SUS BRAZOS...

TORSO

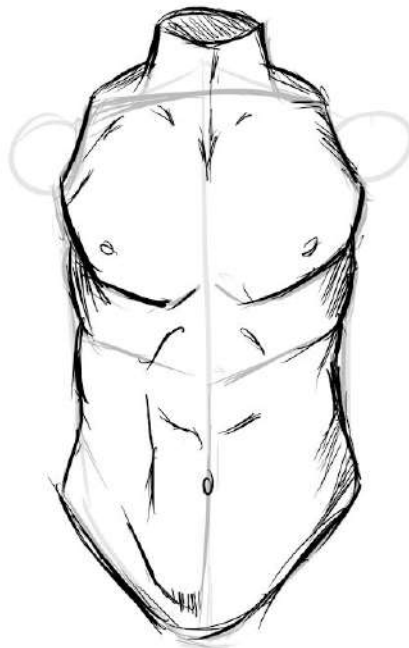


Esbozo : para el torso se usa una figura rectangular como la que se presenta en la imagen que define la dimensiones de este las dimensiones de la figura pueden cambiar según la contextura que se desea, el torso se extiende desde el cuello hasta la ingle o zona V

Volumen: el torso cuenta con partes estrechas como la cintura y la ingle y partes anchas como las caderas y los pectorales, estas definen la figura del individuo



Rasgos: En este punto se agregan los rasgos deseados en el dibujo, en este caso se agregan detalles a los pectorales, la cintura y el abdomen.



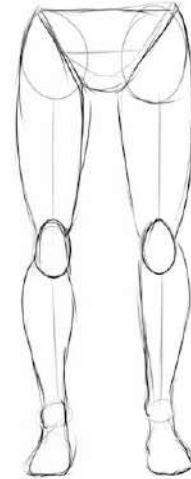
CURIOSIDAD TORSO: DENTRO DE LA ZONA DEL TORSO SE DISTRIBUYEN TRES DE LOS CUATRO EJES PRINCIPALES DEL CUERPO, EL PRIMERO A LA ALTURA DE LAS CLAVICULA Y LOS HOMBROS, EL SEGUNDO A LA ALTURA DE LOS PEZONES Y EL TERCERO AL NIVEL DE LA CADERA, EL CUARTO SE ENCUENTRA EN LAS RODILLAS...

PIERNAS



Esbozo: Las piernas contienen tres articulaciones las caderas las rodillas y los tobillos, a estas se señalan con círculos y se unen con líneas para señalar la extensión de la pierna, así mismo los pies constan también de tres articulaciones más en cada dedo a excepción del pulgar las que tiene dos todas estas se señalan del mismo modo.

Volumen: Al igual que en las extremidades superiores el volumen definirá que tan robusto es nuestro individuo, y se señalan como líneas periféricas que unan las articulaciones así mismo se suavizan las líneas que unen los volúmenes con las articulaciones según el ejemplo.



Rasgos: En este punto se agregan los rasgos deseados en el dibujo se agregan sobras a las rodillas y tobillos al igual que se delinean y se somborean las zonas musculares más notorias evidentes.



CURIOSIDAD PIERNAS. LA DISTANCIA ENTRE LA RODILLAS Y LOS TOBILLOS ES PRÁCTICAMENTE LA MISMA QUE ENTRE LA ARTICULACIÓN DE LA CADERA Y LAS RODILLAS ESTO SE PUEDE EVIDENCIAR CUANDO UNA PERSONA SE SIENTA SOBRE SUS TALONES YA QUE LAS RODILLAS QUEDAN JUSTO JUSTO DEBAJO DE LA CADERA ESTO NOS PUEDE AYUDAR A TENER MEJOR DE SU PROPORCION...

DE LO REAL A LA FANTASÍA (ANTROPOMORFOS) 1



INTRODUCCIÓN MÓDULO 2

DE LO REAL A LA FANTASÍA (ANTROPOMORFOS)

El módulo “De lo real a la fantasía (Antropomorfos)” pretende ser una ayuda práctica para creación de dibujos fantásticos a partir de la figura humana y desde conceptos del surrealismo , este módulo busca dar conocer conceptos teóricos como lo son la metáfora visual y la deformación que le permitirán entender con mayor profundidad la procedencia las figuras antropomórficas. Por otro lado el módulo muestra gráficamente los pasos a seguir para conseguir un resultado similar al propuesto por el material del mismo modo el módulo cuenta con páginas transparentes en las que el practicante podrá modificar la imagen propuesta por el libro para tener una mayor apertura creativa a la hora de crear sus propias ideas y asu vez encontrará datos curiosos que le permitan contemplar el tema con mayor profundidad .



ÍNDICE.

Conceptos artísticos.....	2
Envidia metáfora visual y esbozó.....	3
Envidia volumen y deformación.....	4
Envidia rasgos.....	5
Pereza metáfora visual y esbozó.....	6
Pereza volumen y deformación.....	7
Pereza rasgos.....	8

CONCEPTOS ARTÍSTICOS

Los conceptos son expresiones artísticas que se desean aplicar una obra que no forman necesariamente parte de la técnica, estos sirven para monitorizar de una forma más romántica la obra .

Metáfora visual:

La metáfora visual es un recurso propio de la poesía que consiste en utilizar un objeto para designar a otro es también se puede entender como un grupo referentes cercanos a lo que se desee utilizar o imitar en la obra realizar, con el fin un horizonte más sólido de lo que se espera de figura final, del mismo modo la metáfora visual puede definir algunas características de la obra como la técnica o la temática .

Deformación:

La acción de la deformación en el dibujo es variación en la forma de los cuerpos graficados, en el surrealismo figurativo artístico la deformación suele tomar conceptos reales e imaginarios para generar mezclas que logren dar una nueva forma a la obra realizada con el fin tener mayor impacto a la vista.

ENVIDIA

Rasgos: Para los rasgos el ilustrador del personaje ha tomado al sistema muscular como un referente para crear texturas orgánicas sobre todo el cuerpo al mismo tiempo convirtió la falda victoriana una extremidad del personaje al fusionar con su composición muscular y ósea esto lo logra uniendo tejidos y exponiendo exoesqueleto en la zona de la cadera, antes punto también se definen varias características del personajes, rasgos faciales, fibras musculares y zonas de sombreado.

CURIOSIDAD RASGOS! SI BIEN EL ARTISTA ILUSTRADOR UTILIZA TEXTURAS ORGÁNICAS COMO UN REFERENTE DE ESTÉTICA DE TERROR ES CERTERO UTILIZAR LA ETAPA DE RASGOS PARA PROBAR TODO TIPO DE TEXTURAS O CONCEPTOS QUE SE FIJEN MEJOR A EL ESTILO DE CADA ARTISTA...



ENVIDIA

Envidia concepto: La envidia es aquel sentimiento o estado mental en el cual existe dolor o desdicha por no poseer uno mismo lo que tiene el otro, sea en bienes, cualidades superiores u otra clase de cosas tangibles e intangibles

Metáfora Visual : Esta obra propone una corona, un espejo y una estética de vestido victoriano como su metáfora visual, esto con el fin de efficientizar la necesidad de imitación y superioridad de la envidia así mismo se crea una metáfora visual de dualidad usado múltiples caras en el personaje.

Esbozo : Para el esbozo el ilustrador señala todas las articulaciones con círculos las cuales unes con líneas rectas dimensionar el largo de las extremidades y el torso y utiliza la metáfora del espejo y la corona para la cabeza y un gran volumen.



CURIOSIDAD METÁFORA VISUAL / SI BIEN LAS METÁFORAS VISUALES SE EN ESTE CASO SE ESTABLECEN AL PRINCIPIO PARA TENER UN MEJOR ENTENDIMIENTO DE LA OBRA ESTO NO ES UNA CAMISA DE FUERZA PARA EL ARTISTA MUCHAS METÁFORAS VISUALES SE PUEDEN CREAR SOBRE LA MARCHA DE UNA OBRA...

ENVIDIA

Volumen: el volumen definirá que tan robusto es nuestro individuo , y se señalan como líneas periféricas que unan las articulaciones así mismo se suavizan las líneas que unen los volúmenes con las articulaciones según el ejemplo.

Deformación : En esta etapa del volumen decidiremos cuáles son los cambios anatómicos que tendrá el personaje, en este caso se exageraron las curvas que crean el contorno muscular de los brazos y abdomen , así mismo se exageraron las formas óseas de las costillas y caderas para crear un sentimiento insano y demacrado en el personaje.

URIOSIDAD VOLUMEN/ LA ETAPA DE VOLUMEN AL SER UN ESQUEMA BÁSICO EN DONDE DISPONEMOS LA MAYORÍA DE LAS ÁREAS Y DIMENSIONES DEL PERSONAJE, ES UNA EXCELENTE ESTA PARA LA INSERCIÓN DE NUEVAS METÁFORAS VISUALES...



PEREZA

Metáfora visual: Para este dibujo el ilustrador toma a los parásitos como un referente visual para representar la negligencia propia de la pereza en este caso el oso de agua o tardigrada, así mismo usa figuras esqueléticas para representar el deterioro que el artista percibe de la pereza

Esbozo: Para el esbozo el ilustrador señala todas las articulaciones con círculos los cuales une con líneas rectas dimensionar el largo de las extremidades y a su vez deja plasmada la unión entre el parásito y la figura antropomórfica a través de la cadera de esta, para el parásito el ilustrador se basa en volúmenes debido a la estructura morfológica carete de esqueleto del parásito que toma como referencia.



CURIOSIDAD! METÁFORA VISUAL: Como se puede apreciar en la estética del personaje se la figura antropomorfa se convierte irónicamente en un parásito de la figura parasitaria a esto se le llama una retórica visual más específicamente ANTÍTESIS VISUAL...

PEREZA

Deformación: Para la deformación de la figura antropomórfica el ilustrador exagera las estructuras óseas de médula espinal para enfatizar la figura esquelética, del mismo modo agrega prominencias sobre la estructura del parásito de las que salen nuevas figuras esqueléticas para aumentar su riqueza visual.



Volumen : El volumen definirá que tan robusto es nuestro individuo, y se señalan como líneas periféricas que unan las articulaciones así mismo se suavizan las líneas que unen los volúmenes con las articulaciones según el ejemplo en la zona parasitaria el artista aprovecha para agregar nuevas metáforas visuales.

CURIOSIDAD / METÁFORA VISUAL: PARA SEGUIR CON LA LÍNEA METAFÓRICA DE LOS PARÁSITOS EL ARTISTAS DE ESTA ILUSTRACIÓN SE BASÓ EN LAS SOLITARIAS PARA DIBUJAR LOS TENTÁCULOS QUE SALEN DEL TARDIGRADA.

PEREZA

Rasgos: Para los rasgos el artista agrega detalles como texturas, así mismo agrega la sensación de desgarramiento de la piel en la zona del cráneo y la base en donde se une el parásito y las figura antropomorfa agrega estrías en el parásito y una expresión más agresiva en los cráneos suavizar los trazos y define con pliegues la sensación de desnutrición en el personaje más certeramente

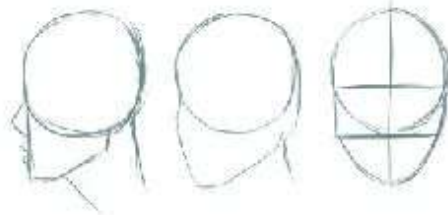


CURIOSIDAD / PEREZA. LA PEREZA FUE CONSIDERADA DURANTE UN LARGO TIEMPO UNA ENFERMEDAD, EL ILUSTRADOR SE UTILIZÓ ESA PREMISA PARA AYUDARSE FORMAR LA ESTÉTICA DE ESTE PERSONAJE ES ACONSEJABLE QUE CUANDO SE DECIDE UN TEMA PARA DIBUJAR BUSCAR QUE OTRAS ÁREAS AJENAS AL ARTE LO HAN ESTUDIADO PARA TENER UN REPERTORIO DE IDEAS MÁS SÓLIDO.

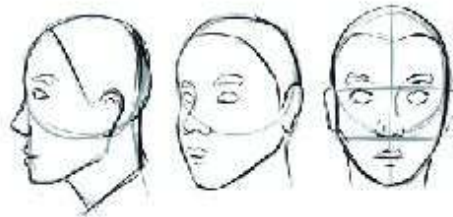
8

Material presentado en la segunda evaluación tema 1.

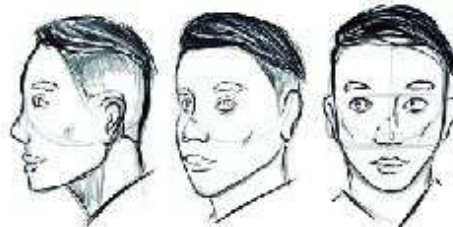
CABEZA



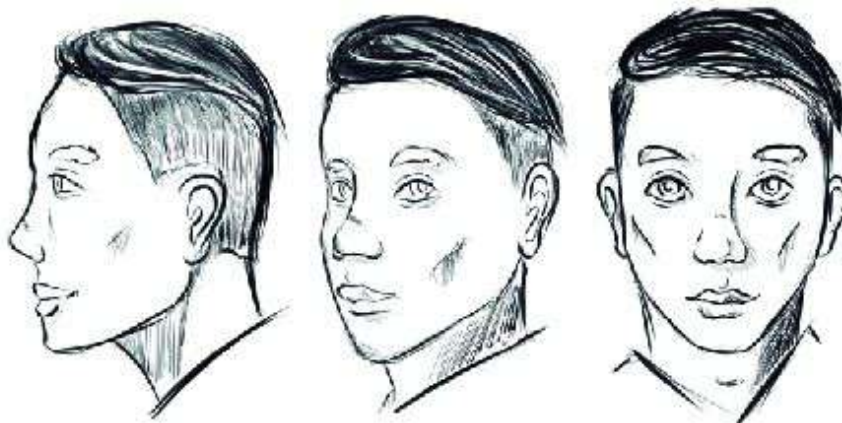
Distribucion : En el esbozo de la cabeza podemos observar ciertas proporciones dentro de su misma anatomía, por lo general la nariz y los ojos suelen estar contenidos en el mismo franja de espacio que el largo total de la orejas y el espacio entre la la punta nariz y ellapunta del menton son en general un tercera parte delroto al igual que el espacio de la frente



Anatomia: En el rostro podemos encontrar varios coincidencias anatómicas como que por ejemplo el largo de la la nariz es prácticamente igual al largo de las orejas pero contrario a lo que uno pudiese pensar es imposible que un rostro sea totalmente simétrico.

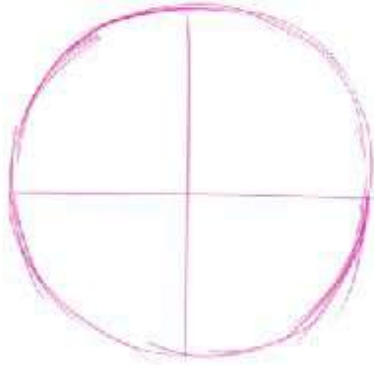


CURIOSIDAD Rasgos / SI BIEN EL ANCHO DE LA BOCA PUEDE DEFINIRSE POR EL ANCHO DE LA NARIZ , LA CARNOSIDAD DE LOS LABIOS NO TIENE UNA NORMA GENERAL SINO QUE DEPENDE DE LA NATURALEZA FÍSICA DE LA PERSONA ...



CURIOSIDAD Anatomia / LA ANATOMIA DE LA CABEZA CONSTA DE: FRENTE, CEFAS, OJOS, PÓMULOS, NARIZ , BOCA , OREJAS , MENTÓN , QUIJADA Y LAS ZONAS QUE DAN FORMA AL CRÁNEO DE ESTA SON LAS PARTES DEL LOBULO FRONTAL, TEMPORAL Y PARIETAL...

CABEZA



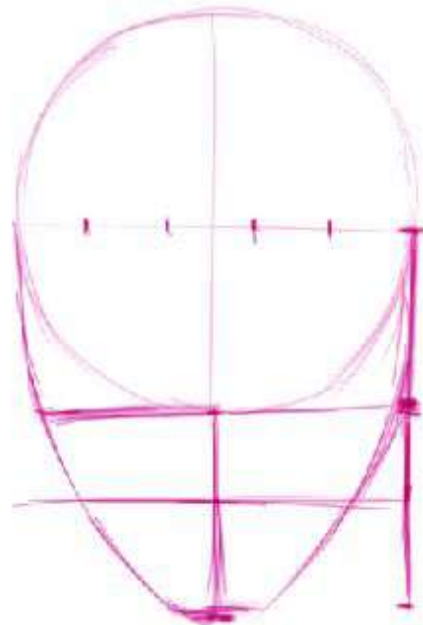
Paso1: En este primer paso se debe dibujar una circunferencia dividida en cuatro partes iguales por un eje vertical y uno horizontal de acuerdo a la imagen.

LA ZONAS DIVIDIDAS POR EL EJE HORIZONTAL SON POR LO GENERAL LOS ESPACIOS EN DONDE IRÁN UBICADOS LA FRENTE Y EL TRIÁNGULO FACIAL QUE CORRESPONDE AL 60% DEL CONTENIDO DEL ROSTRO.

Paso2: Las zonas divididas por el eje horizontal son por lo general los espacios en donde irán ubicados la frente y el triángulo facial (ojos nariz y boca).

para definir el largo del rostro podemos extender el eje vertical una distancia igual a la mitad de la longitud del mismo. El eje horizontal que atraviesa la circunferencia se divide en cinco partes iguales.

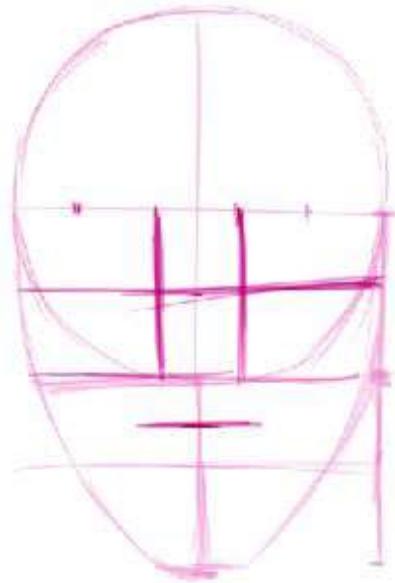
Se define el croquis deseado para el rostro según qué tan esbelto o robusto se desee y se divide la tercera parte inferior del eje vertical a la mitad.



CABEZA

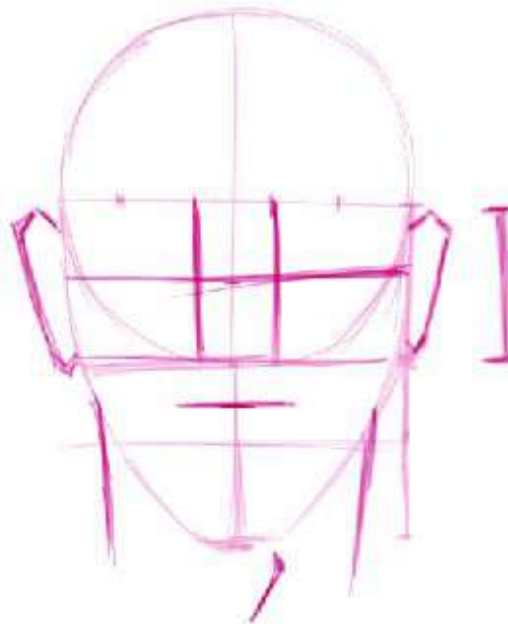
Paso 4: Se trazan dos líneas verticales paralelas que definirán el tercer espacio a lo largo del primer eje horizontal con el fin de definir el ancho y largo de la nariz.

se marca una línea sobre la mitad del espacio que se encuentra entre el final de la circunferencia original y la línea horizontal que divide la tercera parte del eje vertical para definir la posición y la dimensión vertical de los labios.



Paso 5: Para dibujar las orejas se puede usar como guía el mismo largo de la nariz y como ancho el espacio entre la divisiones del primer eje horizontal.

CURIOSIDAD: LAS OREJAS Y LA NARIZ CRECEN AL MISMO RITMO Y NUNCA A DIFERENCIA DE LA MAYORÍA DE LAS OTRAS PARTES DEL CUERPO PARA DE CRECER HASTA LA MUERTE DEL INDIVIDUO.

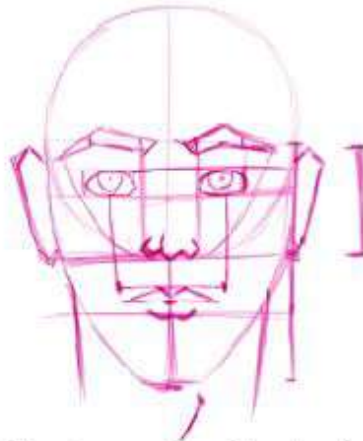


CABEZA

Paso 6: Las cejas se dibujan sobre el primer eje horizontal.

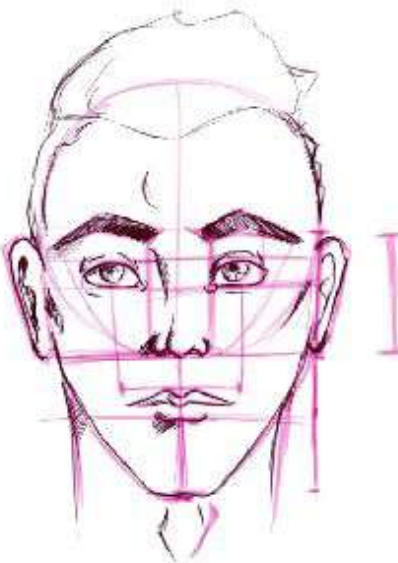
Se trazan dos líneas horizontales que dividan segundo espacio del eje vertical como se muestra en la imagen. a partir de las divisiones del primer eje horizontal se define un espacio para los ojos.

se trazan dos líneas verticales desde la mitad de los ojos hasta el espacio definido para los labios para definir el ancho de estos.



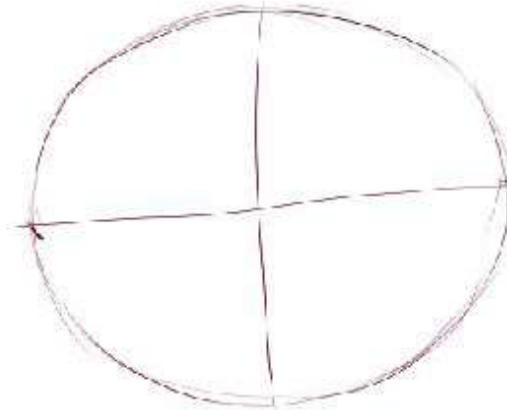
En este punto la estructura general del rostro se puede considerar terminada y entramos en una etapa de detalle

CURIOSIDAD: LA CABEZA A DIFERENCIA DE LAS DEMÁS PARTES DEL CUERPO ES LA ÚNICA QUE NO CRECE DE FORMA PROPORCIONAL CONFORME DEL TIEMPO A ESE FENÓMENO SE CONOCE COMO OSTEOPÉNESIS.



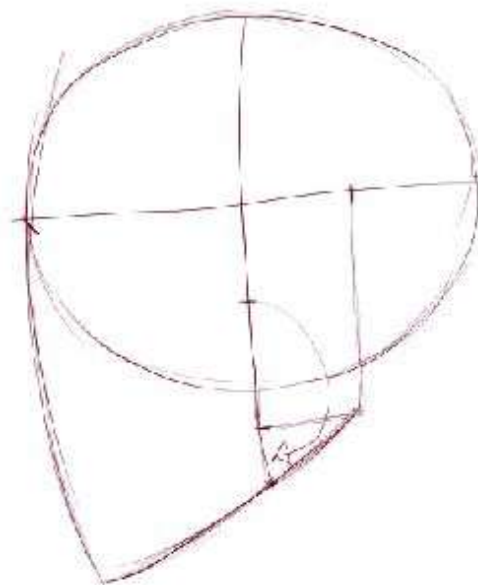


Material presentado en la segunda evaluación tema 2.

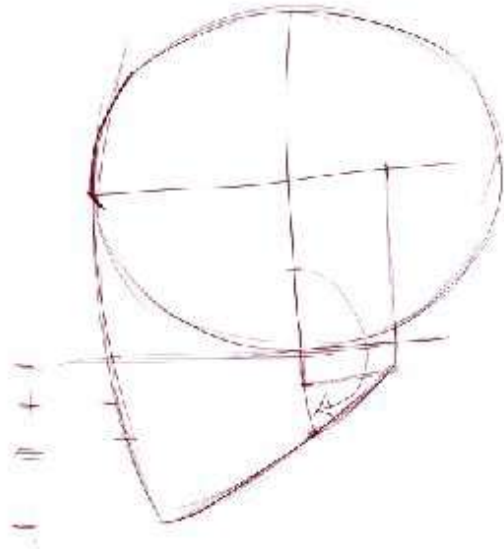


Paso 1: Se dibuja un óvalo horizontal dividido en cuatro partes partes iguales por un eje vertical y uno horizontal en este caso se usarán las dos cuartas partes de la mitad como la faz en donde se ubicará la cara.

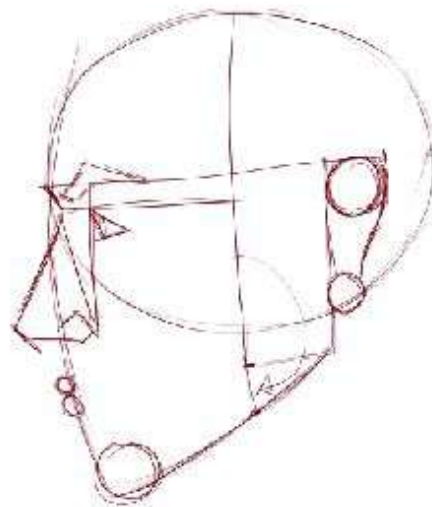
Paso 2: Se traza una línea curva tangente al costado izquierdo del círculo dibujado con extensión de tres veces las mitad del óvalo dibujado, sobre la línea horizontal trazamos una línea que divida la mitad derecha de esta extendiendo hasta una octava parte del eje horizontal por debajo del círculo. así mismo unimos el resultado de esta línea con la primera línea. esto no señalará la ubicación de la mandíbula.



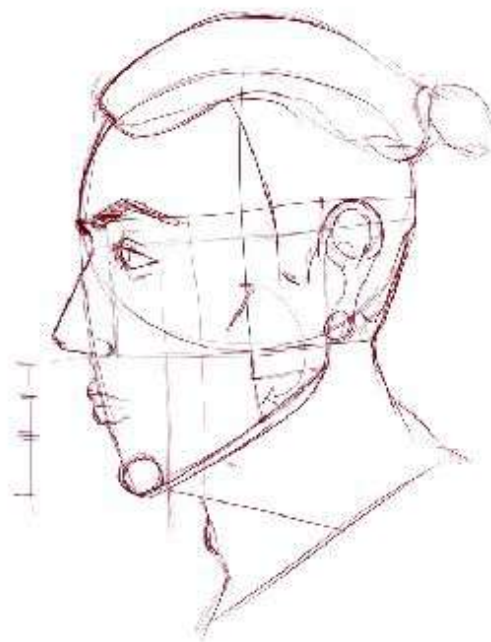
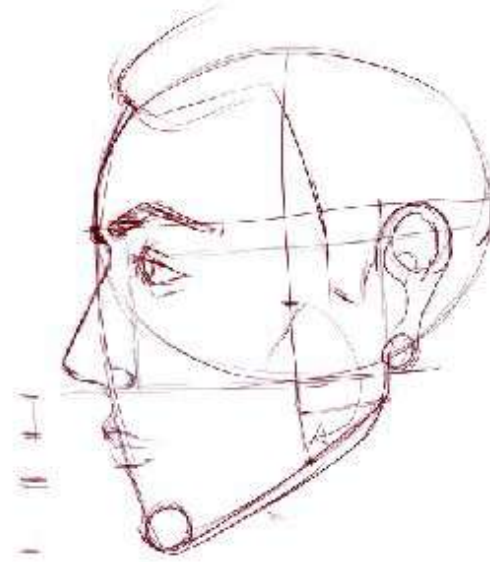
Paso 3: Se traza una línea tangente al costado inferior del óvalo que corte de forma perpendicular la línea curva del costado izquierdo, dividimos a la mitad el espacio entre el nuevo corte y el final de la vertical y nuevamente dividimos a la mitad el espacio superior de esta división. esto señala los espacios de la nariz y los labios.



Paso 4: en este punto se ubican y los volúmenes del rostro como nariz ojos cejas y boca, la nariz se dibuja como un triángulo atravesado por la tangente principal, los labios se pueden señalar como dos circunferencias salientes sobre la tangente principal en los espacios dispuestos den el paso tres, para las orejas se puede esbozar dos círculos encerrados por una tercera periferia, las cejas se dibujan sobre la línea horizontal que marca el inicio del puente nasal. , los ojos por lo general están a la misma distancia de la tangente principal que las a asas nasales.



Paso 5: En este paso se define con mayor profundidad los rasgos faciales según las características del modelo, para este punto se puede considerar terminada la estructura básica del rostro en perfil.





PD: Todos los materiales anteriormente presentados son inéditos y contiene los errores presentes en cada evaluación .

Bibliografía

Estrategias de aprendizaje sugeridas a partir de estilos de aprendizaje identificados Dra. Mónica Isabel Mejía Rocha, 2015

Luz Rodríguez Palmero 2010 La Teoría del Aprendizaje Significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva.

Fanuel Díaz (2007) Leer y mirar el libro álbum un ¿género en construcción? Grupo Editorial NORMA. Ramos, R. J. D. B. (2012). Retrato e autorretrato: uma estratégia de ensino em Desenho A, 12º ano (Doctoral dissertation)

IPDF(2011) EPUB 3.0 <http://idpf.org/epub/30>.

ANA MAZOY FERNÁNDEZ (1998), El Libro Objeto, como recurso didáctico Universidad Autónoma de Madrid.

Yamila Irene Cordovés Pérez (2015) METODOLOGÍA PARA EL DIBUJO A MANO ALZADA Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo.

Cassany, D. (2006) Trás las líneas. Sobre la lectura contemporánea. Barcelona Anagrama.

Kevin levine 2012: The art of bioshock infinite, Dark horse.

Joe Mad 2018: Joe Madureira Documentary- From Comics to Games | Game Umentary.

Manisha Kumar. Difference Between a Drawing and an Illustration. Enero 22 del 2010.

Valle, Ricardo Alonso del 2011 Elogio y vituperio de la imagen: apuntes sobre la teoría del dibujar.

José Luis Marín de L'Hotellerie (2008)Cómo dibujar la figura humana.

András Szunyoghy y Dr G. Fehér (2006) Anatomía humana para artistas

Miller, William R. (2011). «Tardigrades». *American Scientist* 99 (5): 384.

M. Delgado Dibujar bien Ebook (2006).

Mahung, S. (1980): «Evaluating Curriculum Materials Using Conceptual Analysis», Seeing Curriculum in a New Light, University Press of America: Lanham.

Raths, J.D. (1971): «Teaching without specific objectives», Educational Leadership, abril

Bibiana Crespo Martín. (2015). El dibujo, un cuerpo de doctrina. Líneas y trazos revisionistas del concepto de dibujo. *Observar*, 9, 58-74.

Lorenzer, A. (2001). El lenguaje destruido y la reconstrucción psicoanalítica trabajos preliminares para una metateoría del psicoanálisis.

José Mayor Iborra, & Mariano Flores Gutiérrez. (2013). Scientific drawing: An introduction to drawing as a language in fieldwork. *Virtual Archaeology Review*, 4(9), 130-134.

Como dibujar MANGA paso a paso:chicos Paco Asencio D vendrell, Esperanza escudero (2009) Maomao publications.

APRENDER. A DIBUJAR con el lado derecho del cerebro •. Betty Edwards. (2000) Editorial: URANO.

ARROYO, Julio (Org). Paulo Mendes da Rocha. Entre ideas y dibujos. 1ª edición, Santa Fé, Ediciones UNL, 2015.

Nicolás Paris. Doble faz 2ª edición La Silueta (2010)
<http://www.lasilueta.com/portfolio/doble-faz/>.

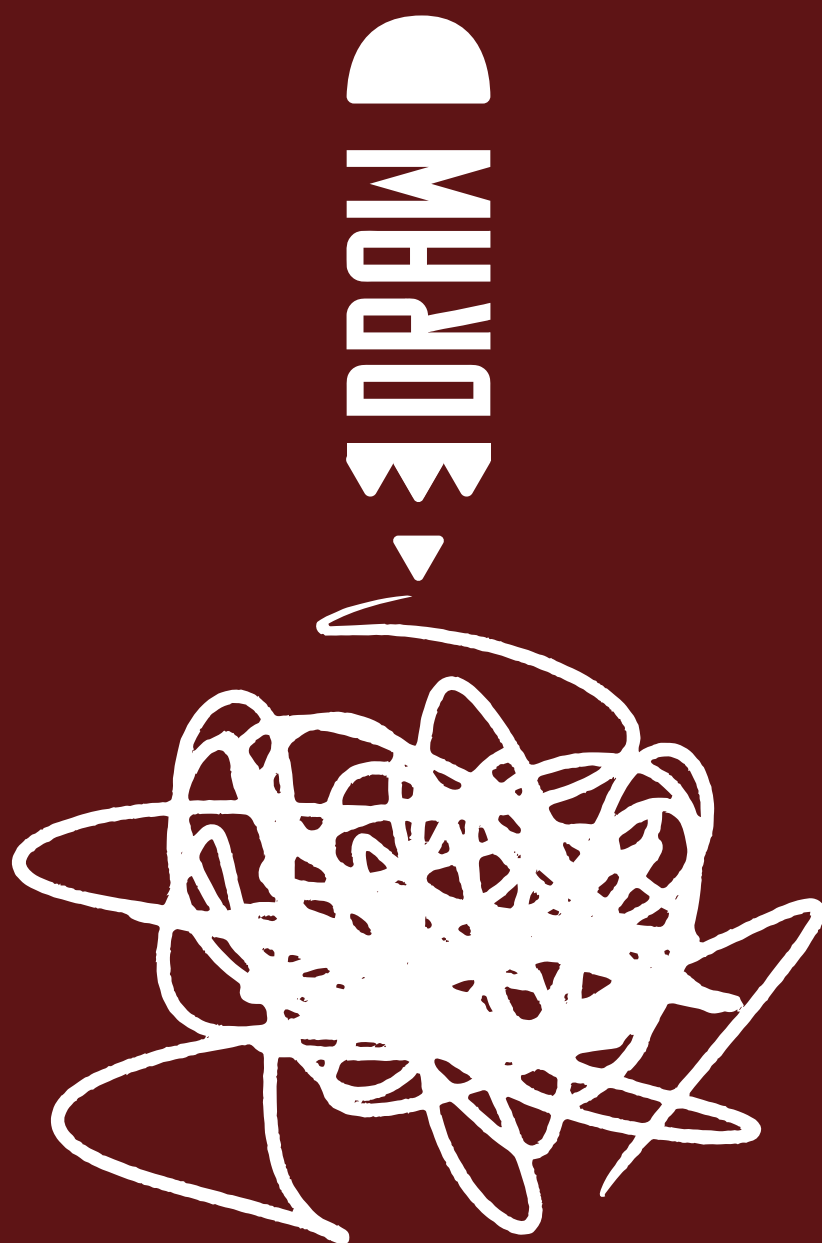
EL LIBRO DELOSVALORES editorial El Tiempo (2002)
<https://coleccioneseltiempo.com/2014/11/07/el-libro-de-los-valores-de-el-tiempo/>.

Manuel Bru Serrano (2016) Dibujar por dibujar. Una investigación sobre la finalización del proceso creativo.

Mayra Lucía Carrillo Colmenares María Angélica Carrillo Español Julia Margarita Barco Rodríguez María (2013) Entre líneas, trazos y visiones: modos de pensar y realizar la enseñanza del dibujo.

Gómez Molina, J. J., Cabezas, L. & Bordes, J. (2001). El manual del dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX. Madrid: Editorial Cátedra.

Eva Heller Psicología del color (2004) Editorial Gustavo Gili.



LIBRO DE DIBUJO
MODULAR

JULIAN GALEANO

INTRODUCCIÓN

El siguiente módulo presenta la variedad de técnicas útiles para la estructuración de un rostro, lo cual se puede reducir de manera específica a la parte geométrica de la cara, que permite entender anatómicamente los lugares que generalmente corresponden a las distintas partes y secciones de la cara. No obstante, esto no simboliza una camisa de fuerza para el practicante, sino un punto de referencia que le permite hacer uso de las técnicas aprendidas para generar sus propias obras, pero sirviendo como un cimiento o como la base de sus primeros trabajos, entendiendo que lo expuesto aquí, no son reglas inamovibles para dibujo del rostro, ya que cada ser humano varía en su fisonomía, en vez de ser moldes simétricamente perfectos, cada rostro expone distintos valores frente a lo que generalmente se considera la posición correcta de las distintas zonas faciales. Cabe resaltar, que las técnicas aquí presentadas son apoyadas por referentes visuales que ayudan a un mejor entendimiento de lo textualmente expuesto.

INDICE

Cabeza.....	1
Vista frontal.....	2
Paso 1.....	3
paso 2.....	3
Paso 3.....	4
Paso 4.....	4
Paso 5.....	5
Vista de perfil.....	7
Paso 1.....	8
paso 2.....	8
Paso 3.....	9
Paso 4.....	9
Paso 5.....	10
Vista de $\frac{3}{4}$	11
Ilustraciones 1.....	12
Ilustraciones 2.....	13
Ilustraciones 3.....	14
Ilustraciones 4.....	15
Ilustraciones 5.....	16
Apoyo visual.....	17
Ilustraciones 1.....	18
Ilustraciones 2.....	19
Ilustraciones 3.....	20
Ilustraciones 4.....	21
Ilustraciones 5.....	22

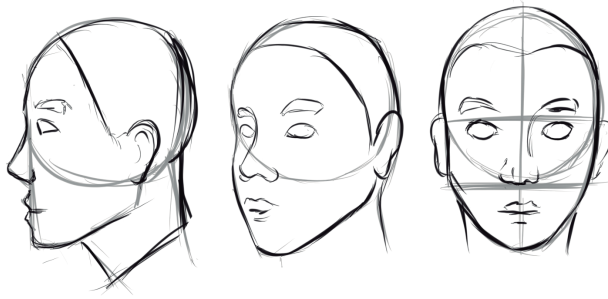
VISTA FRONTAL

La siguiente es una guía visual y textual que presenta técnica para la estructuración del rostro en su perspectiva frontal.

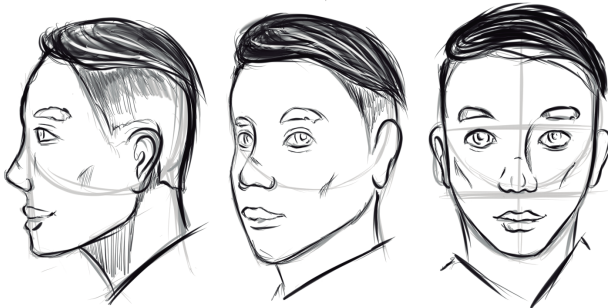
CABEZA



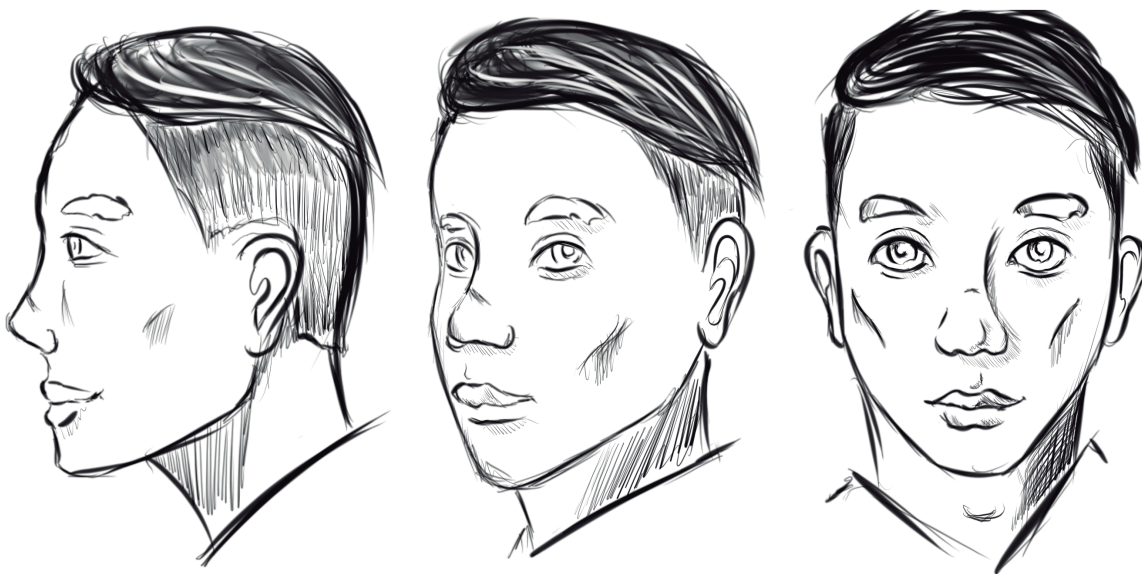
Distribucion : En el esbozo de la cabeza podemos observar ciertas proporciones dentro de su misma anatomía, por lo general la nariz y los ojos suelen estar contenidos en el mismo franja de espacio que el largo total de la orejas y el espacio entre la la punta nariz y ellapunta del menton son en general un tercera parte delroto al igual que el espacio de la frente



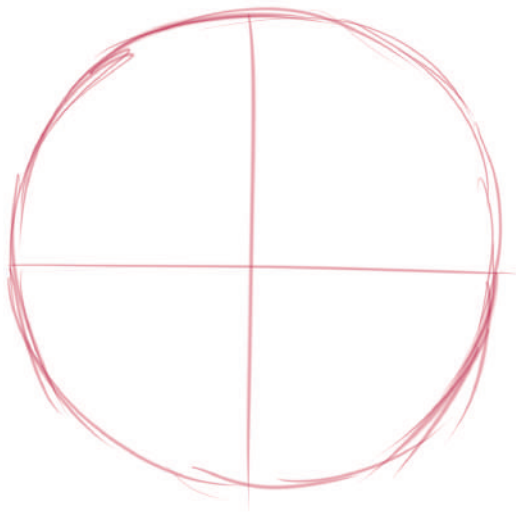
Anatomia: En el rostro podemos encontrar varios coincidencias anatómicas como que por ejemplo el largo de la la nariz es prácticamente igual al largo de las orejas pero contrario a lo que uno pudiese pensar es imposible que un rostro sea totalmente simétrico.



CURIOSIDAD Rasgos / SI BIEN EL ANCHO DE LA BOCA PUEDE DEFINIRSE POR EL ANCHO DE LA NARIZ , LA CARNOSIDAD DE LOS LABIOS NO TIENE UNA NORMA GENERAL SINO QUE DEPENDE DE LA NATURALEZA FÍSICA DE LA PERSONA ...



CURIOSIDAD Anatomia / LA ANATOMÍA DE LA CABEZA CONSTA DE: FRENTE, CEJAS, OJOS, PÓMULOS, NARIZ , BOCA , OREJAS , MENTÓN , QUIJADA Y LAS ZONAS QUE DAN FORMA AL CRANEO DE ESTA SON LAS PARTES DEL LOBULO FRONTAL, TEMPORAL Y PARIETAL...



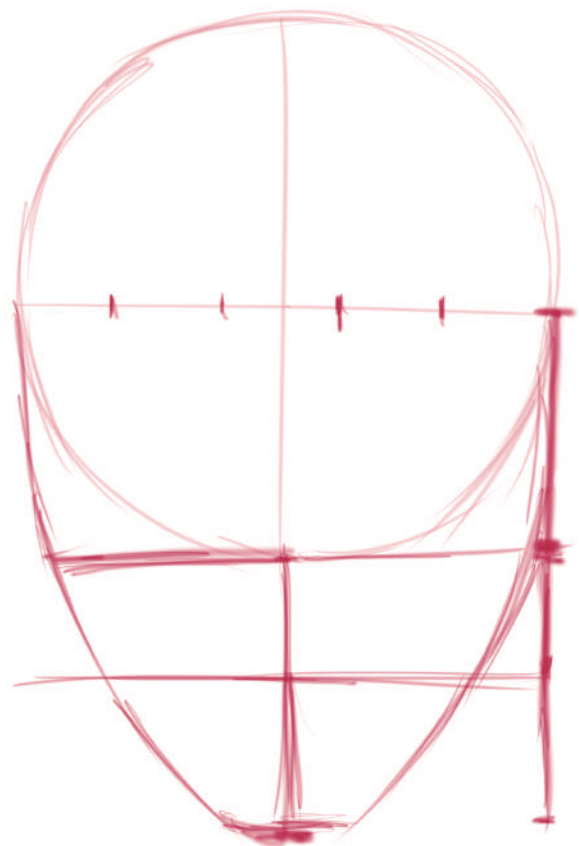
Paso1: En este primer paso se debe dibujar una circunferencia dividida en cuatro partes iguales por un eje vertical y uno horizontal de acuerdo a la imagen,

LA ZONAS DIVIDIDAS POR EL EJE HORIZONTAL SON POR LO GENERAL LOS ESPACIOS EN DONDE IRÁN UBICADOS LA FRENTE Y EL TRIÁNGULO FACIAL QUE CORRESPONDE AL 60% DEL CONTENIDO DEL ROSTRO.

Paso2: Las zonas divididas por el eje horizontal son por lo general los espacios en donde irán ubicados la frente y el triángulo facial (ojos nariz y boca).

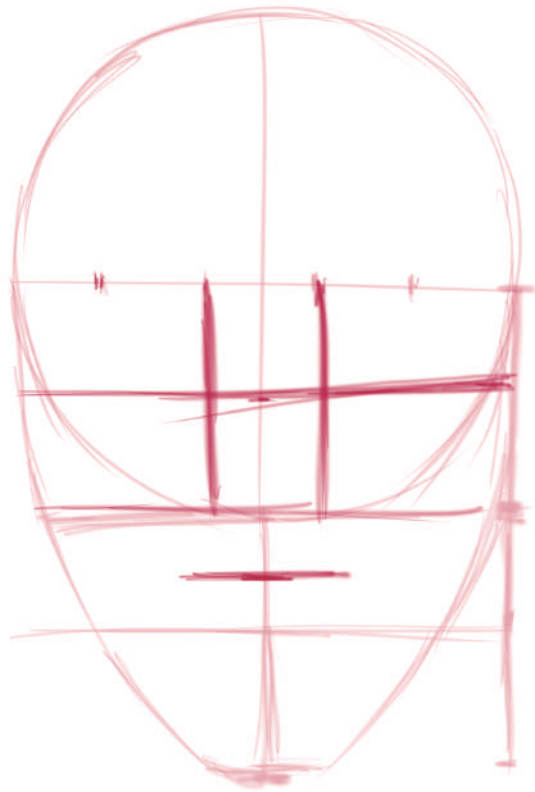
para definir el largo del rostro podemos extender el eje vertical una distancia igual a la mitad de la longitud del mismo. El eje horizontal que atraviesa la circunferencia se divide en cinco partes iguales.

Se define el croquis deseado para el rostro según qué tan esbelto o robusto se desee y se divide la tercera parte inferior del eje vertical a la mitad



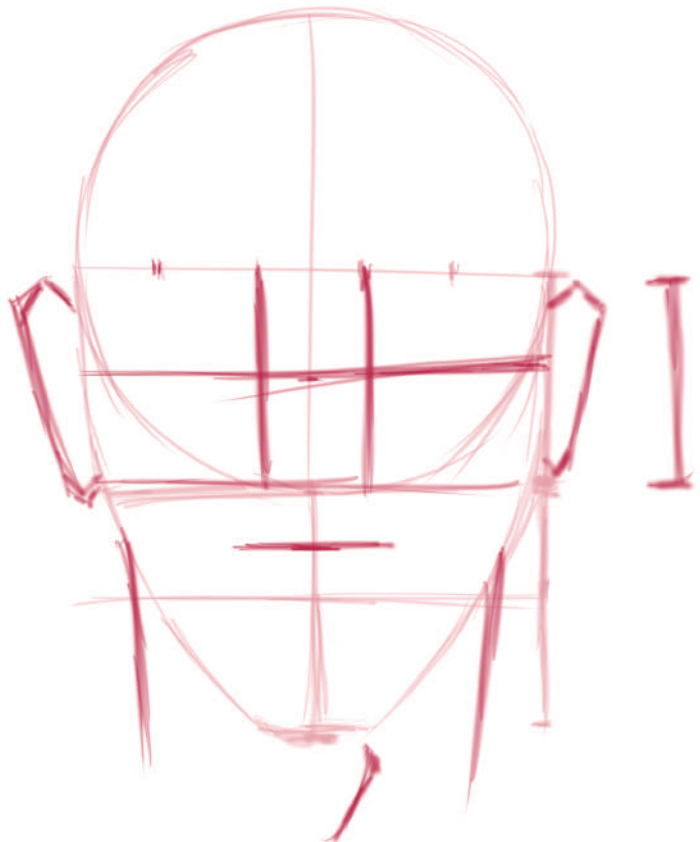
Paso 4: Se trazan dos líneas verticales paralelas que definirán el tercer espacio a lo largo del primer eje horizontal con el fin de definir el ancho y largo de la nariz.

se marca una línea sobre la mitad del espacio que se encuentra entre el final de la circunferencia original y la línea horizontal que divide la tercera parte del eje vertical par definir la posición y la dimensión vertical de los labios.



Paso 5: Para dibujar las orejas se puede usar como guía el mismo largo de la nariz y como ancho el espacio entre la divisiones del primer eje horizontal.

CURIOSIDAD: LAS OREJAS Y LA NARIZ CRECEN AL MISMO RITMO Y NUNCA A DIFERENCIA DE LA MAYORÍA DE LAS OTRAS PARTES DEL CUERPO PARAN DE CRECER HASTA LA MUERTE DEL INDIVIDUO.



CABEZA

Paso 6: Las cejas se dibujan sobre el primer eje horizontal.

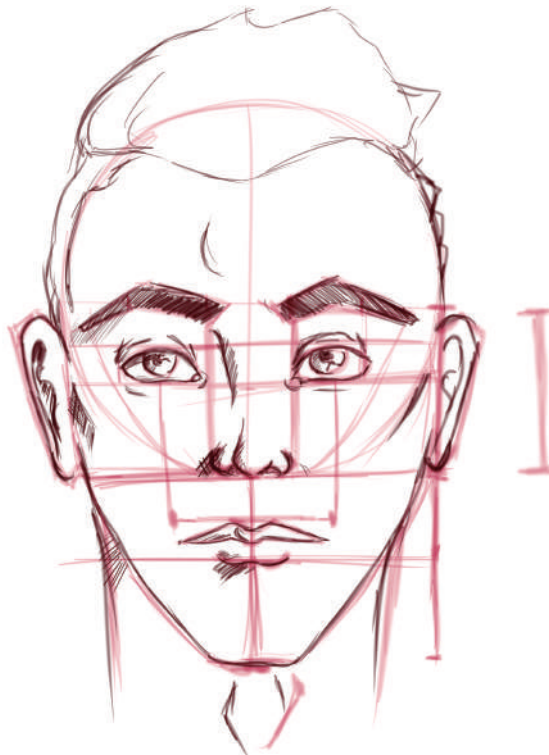
Se trazan dos líneas horizontales que dividan segundo espacio del eje vertical como se muestra en la imagen . a partir de las divisiones del primer eje horizontal se define un espacio para los ojos.

se trazan dos líneas verticales desde la mitad de los ojos hasta el espacio definido para los labios para definir el ancho de estos.



En este punto la estructura general del rostro se puede considerar terminada y entramos en una etapa de detalle

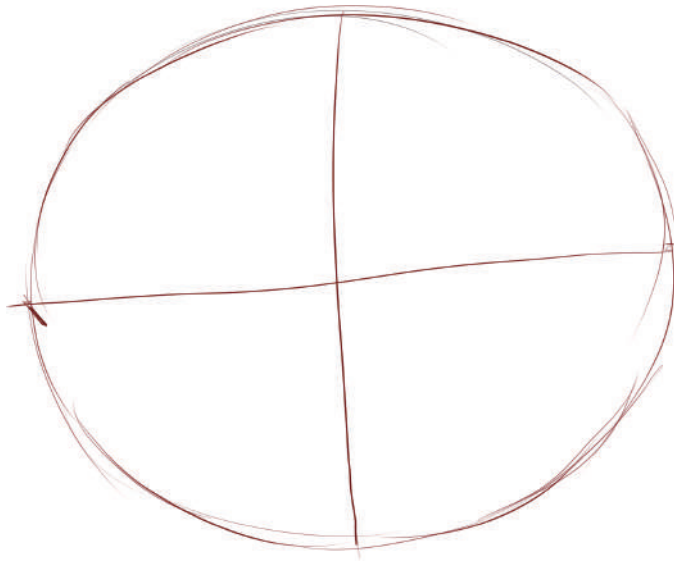
CURIOSIDAD: LA CABEZA A DIFERENCIA DE LAS DEMÁS PARTES DEL CUERPO ES LA ÚNICA QUE NO CRECE DE FORMA PROPORCIONAL CONFORME DEL TIEMPO A ESE FENÓMENO SE CONOCE COMO OSTEOBÉNESIS.





VISTA DE PERFIL

La siguiente es una guía visual y textual que presenta técnica para la estructuración del rostro en su perspectiva en perfil.

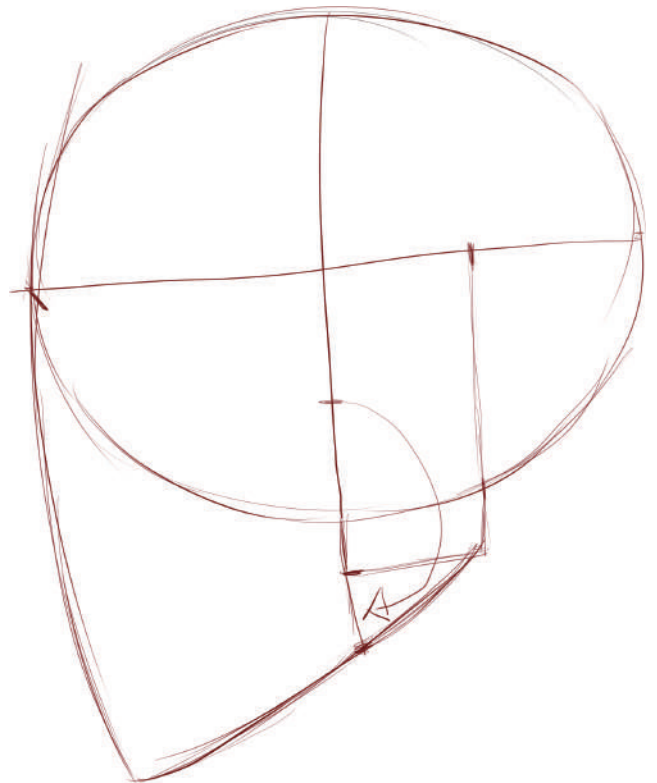


Paso 1: Se dibuja un óvalo horizontal, dividido en cuatro partes iguales, por un eje vertical y uno horizontal. En este caso se usarán las dos cuartas partes de la mitad como la faz en donde se ubicará la cara.

CURIOSIDAD: EN ALGUNAS CIVILIZACIONES LA FORMA BASE DEL CRÁNEO SE MODIFICABA DE MANERA FORZOSA POR MEDIO DE VEDAJES CON FINES ESTÉTICOS, A ESTA PRÁTICA SE LE CONOCE COMO DEFORMACION CRANEAL ARTIFICIAL.

Paso 2: Se traza una línea curva tangente al costado izquierdo del círculo, dibujada con extensión de tres veces la mitad del óvalo dibujado, sobre el eje horizontal trazamos una línea que divida la mitad derecha del óvalo, extendiendo la línea hasta una octava parte del eje horizontal por debajo del círculo. Así mismo, unimos el resultado de esta línea con la primera línea, lo cual señalará la ubicación de la mandíbula.

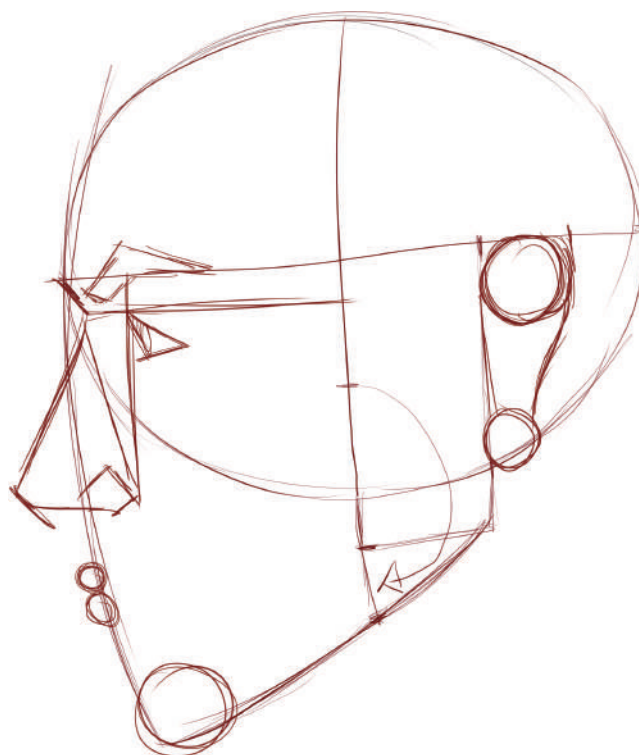
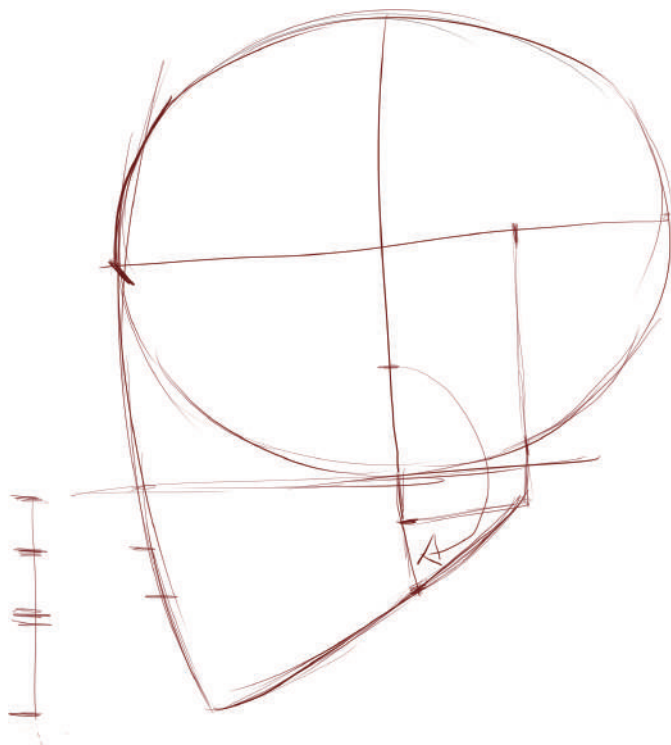
CURIOSIDAD: LAS EXPRESIONES FACIALES SE PROVOCAN DEBIDO AL MOVIMIENTO DE CIERTOS MÚSCULOS; PERO LA MAYORÍA DE EXPRESIONES COMO FRUNCIR EL CEÑO SE LOGRAN ÚNICAMENTE POR LA INTERACCIÓN DE DOS MÚSCULOS, EL MÚSCULO PRÓCER Y EL MÚSCULO OCCIPITOFONTAL.



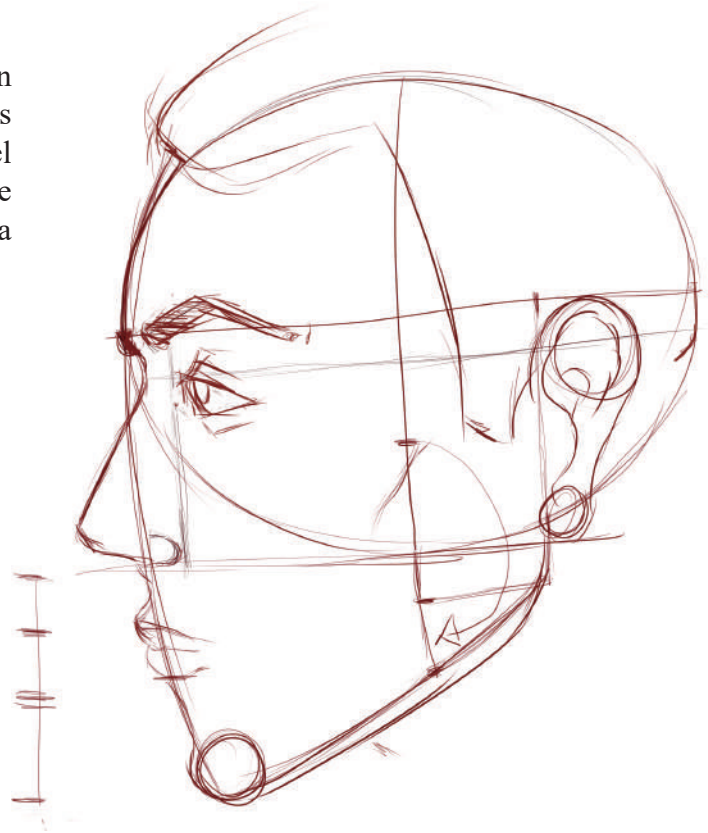
Paso 3: Se traza una línea tangente al costado inferior del óvalo que corte de forma perpendicular la línea curva del costado izquierdo, dividimos a la mitad el espacio entre el nuevo corte y el final de la vertical, y, nuevamente dividimos a la mitad el espacio superior de esta división. De esta forma, se señalan los espacios de la nariz y los labios.

CURIOSIDAD: AL TRAZAR UNA LÍNEA EN EL PERFIL DE UN ROSTRO DESDE LA BASE DEL PUENTE DE LA NARIZ HASTA EL MENTÓN Y OTRA DESDE EL INICIO DE LA MANDÍBULA HASTA EL ASA NASAL, SE EVIDENCIA UN ÁNGULO QUE ES CARACTERÍSTICO DE CADA ASCENDENCIA RACIAL, AL QUE SE LE CONOCE COMO EL ÁNGULO DE CARPER.

Paso 4: En este punto, se ubican los volúmenes del rostro como nariz, ojos, cejas y boca. La nariz se dibuja como un triángulo atravesado por la tangente principal; los labios se pueden señalar como dos circunferencias salientes, sobre la tangente principal en los espacios dispuestos en el paso tres; para las orejas, se puede esbozar dos círculos encerrados por una tercera periferia; las cejas se dibujan sobre la línea horizontal que marca el inicio del puente nasal; y los ojos por lo general están a la misma distancia de la tangente principal que las asas nasales.



Paso 5: En este último paso, se definen con mayor profundidad los rasgos faciales, según las características del modelo, para este punto se puede considerar terminada la estructura básica del rostro en perfil.



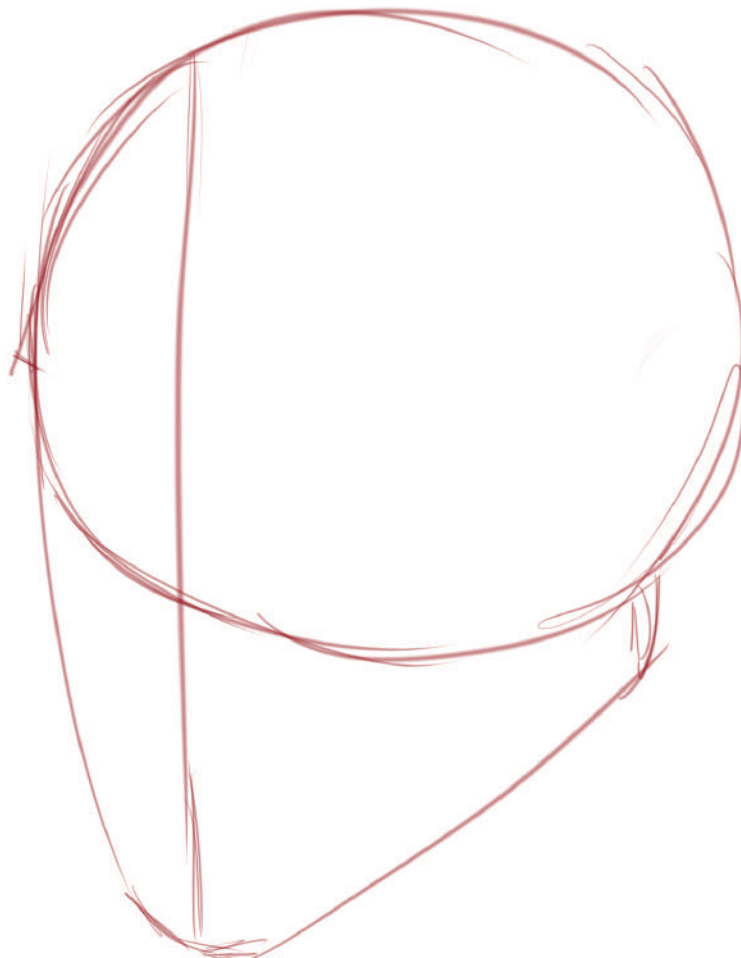
CURIOSIDAD: EN EL ANTIGUO EGIPTO EXISTÍA UNA TRADICIÓN ARTÍSTICA A MANERA DE LENGUAJE, CONOCIDA COMO JEROGLÍFICOS. EN ELLOS TODA CRIATURA ERA REPRESENTADA DE PERFIL AUNQUE LOS OJOS SIEMPRE SE DIBUJABAN EN UNA PERSPECTIVA FRONTAL, ESTA CARACTERÍSTICA TAMBIÉN FUE HEREDADA EN ALGUNOS DE LOS MÁS CÉLEBRES EXPONENTES DEL CUBISMO.



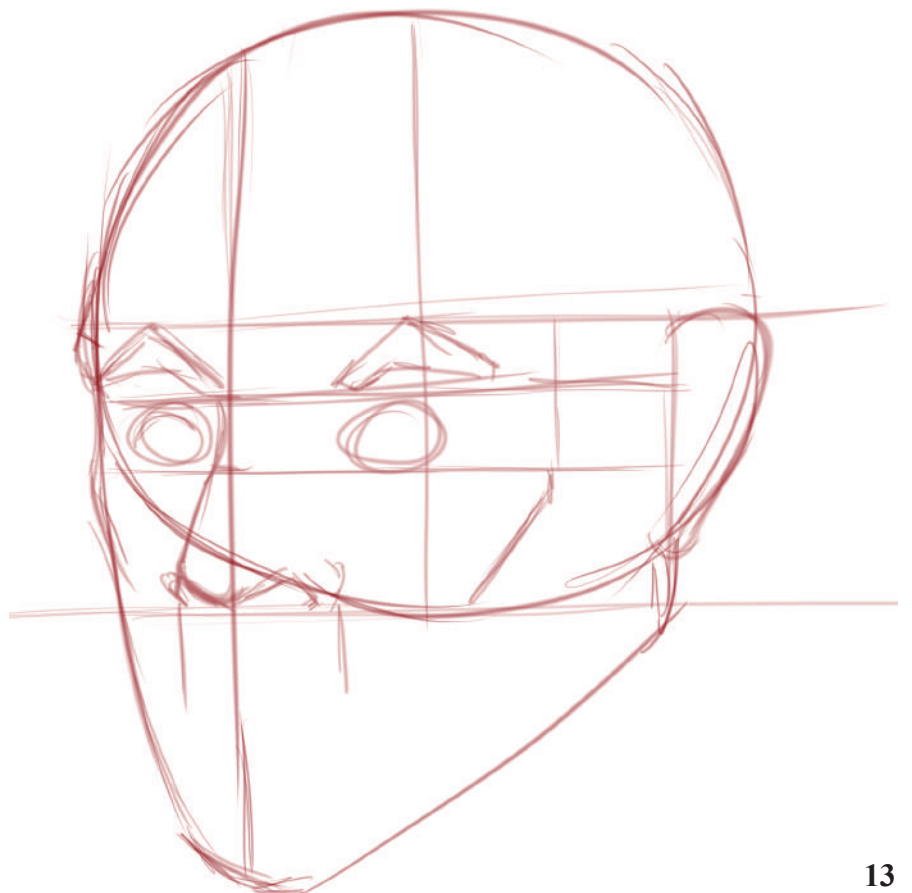
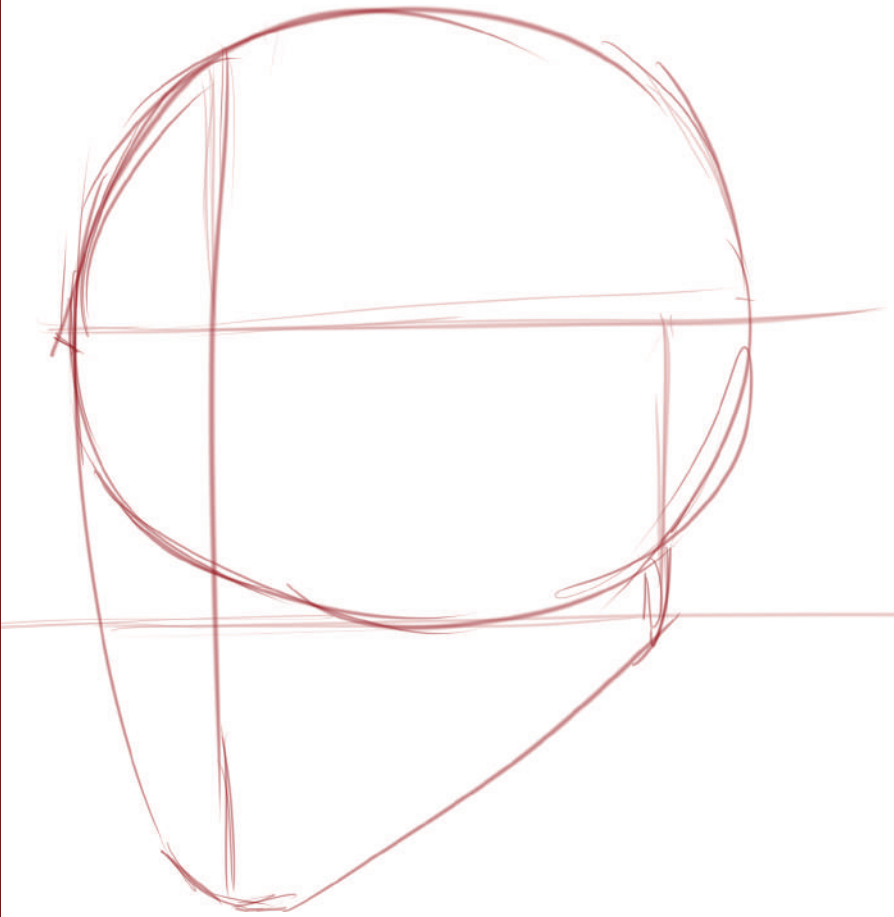
VISTA DE $\frac{3}{4}$

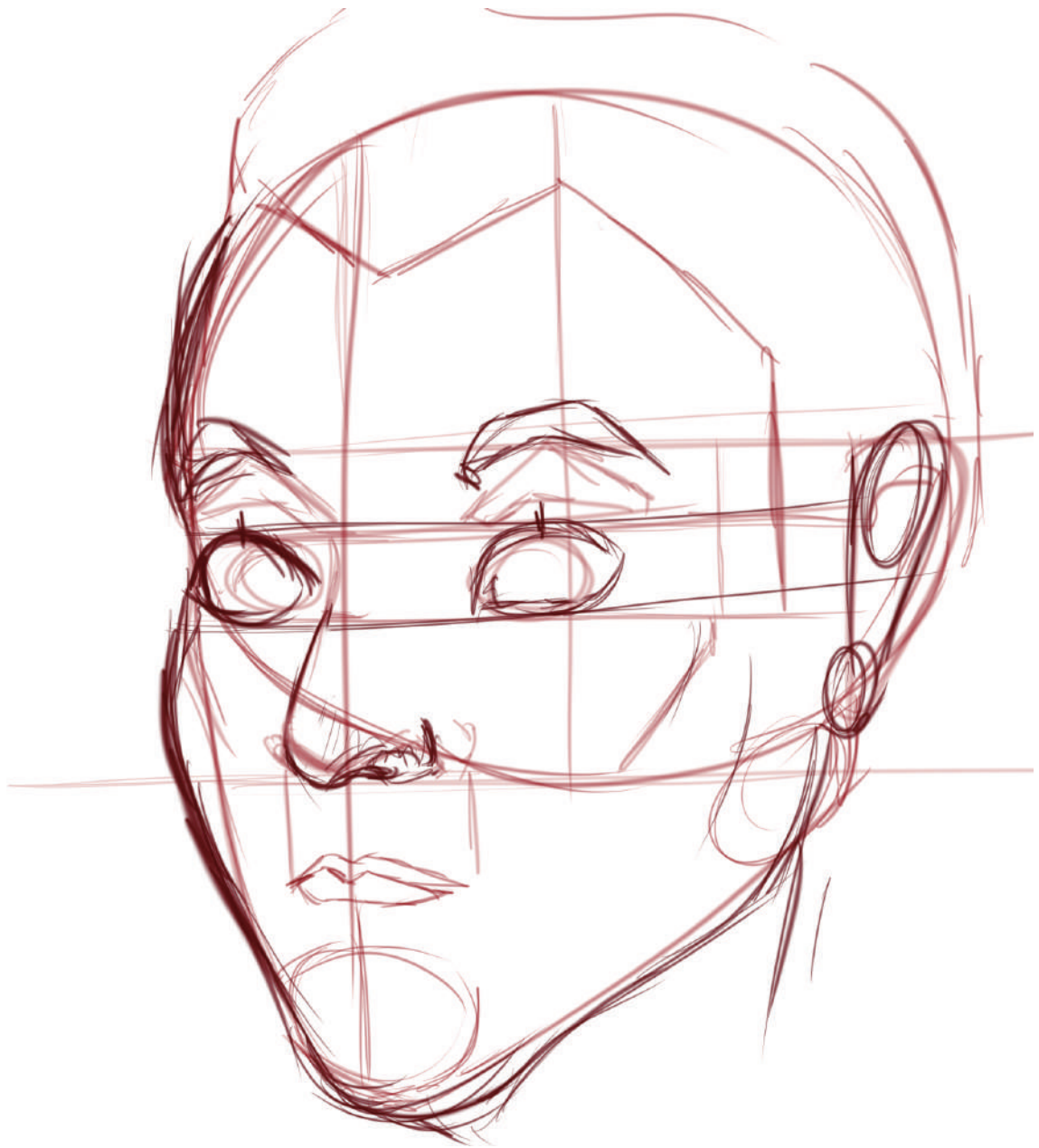
La siguiente es una guía visual que presenta técnica para la estructuración del rostro en su perspectiva en $\frac{3}{4}$ este tema contiene curiosidades de la morfología del rostro humano con el fin de incentivar una nueva construcción conceptual del rostro y generar nueva ideas.

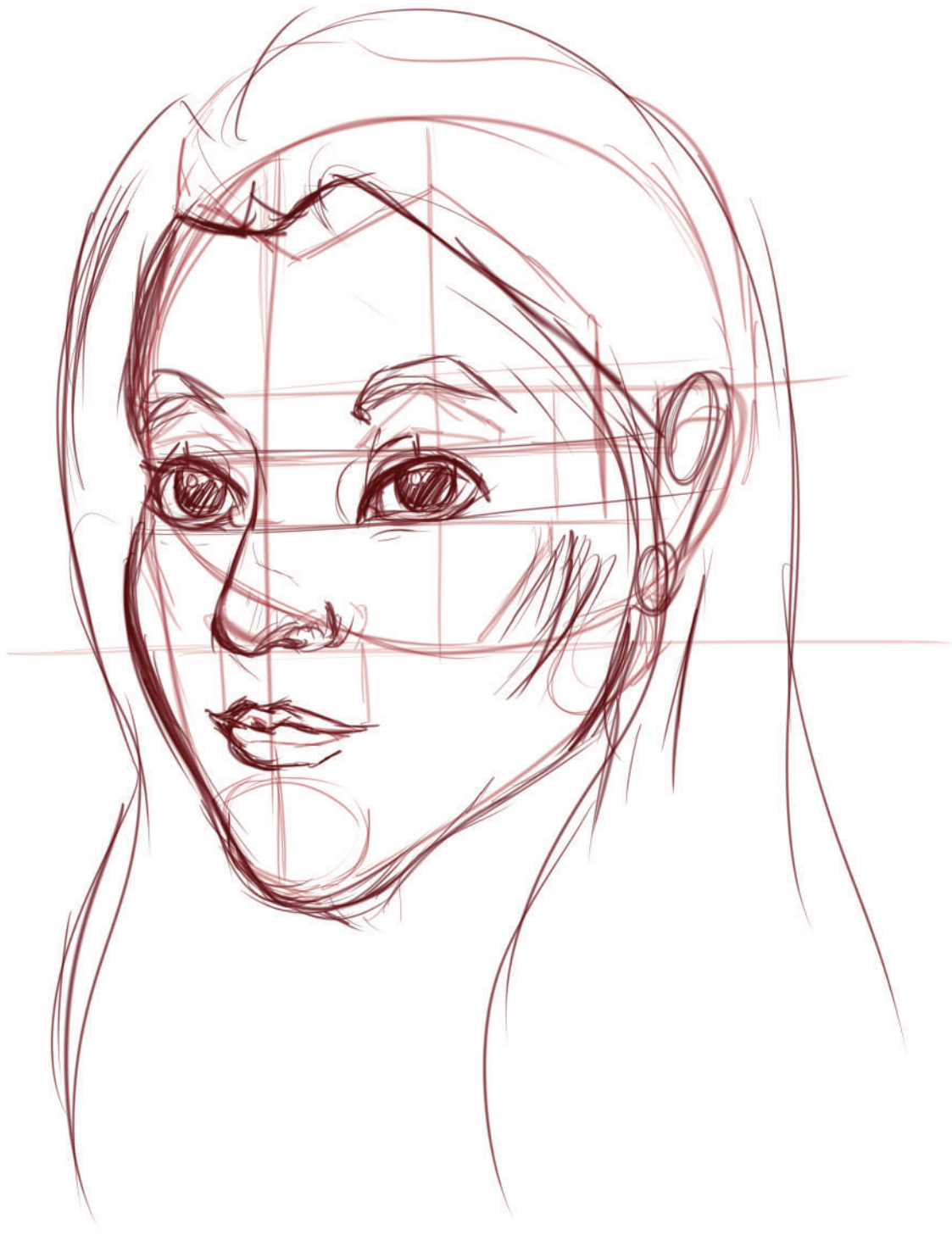
CABEZA

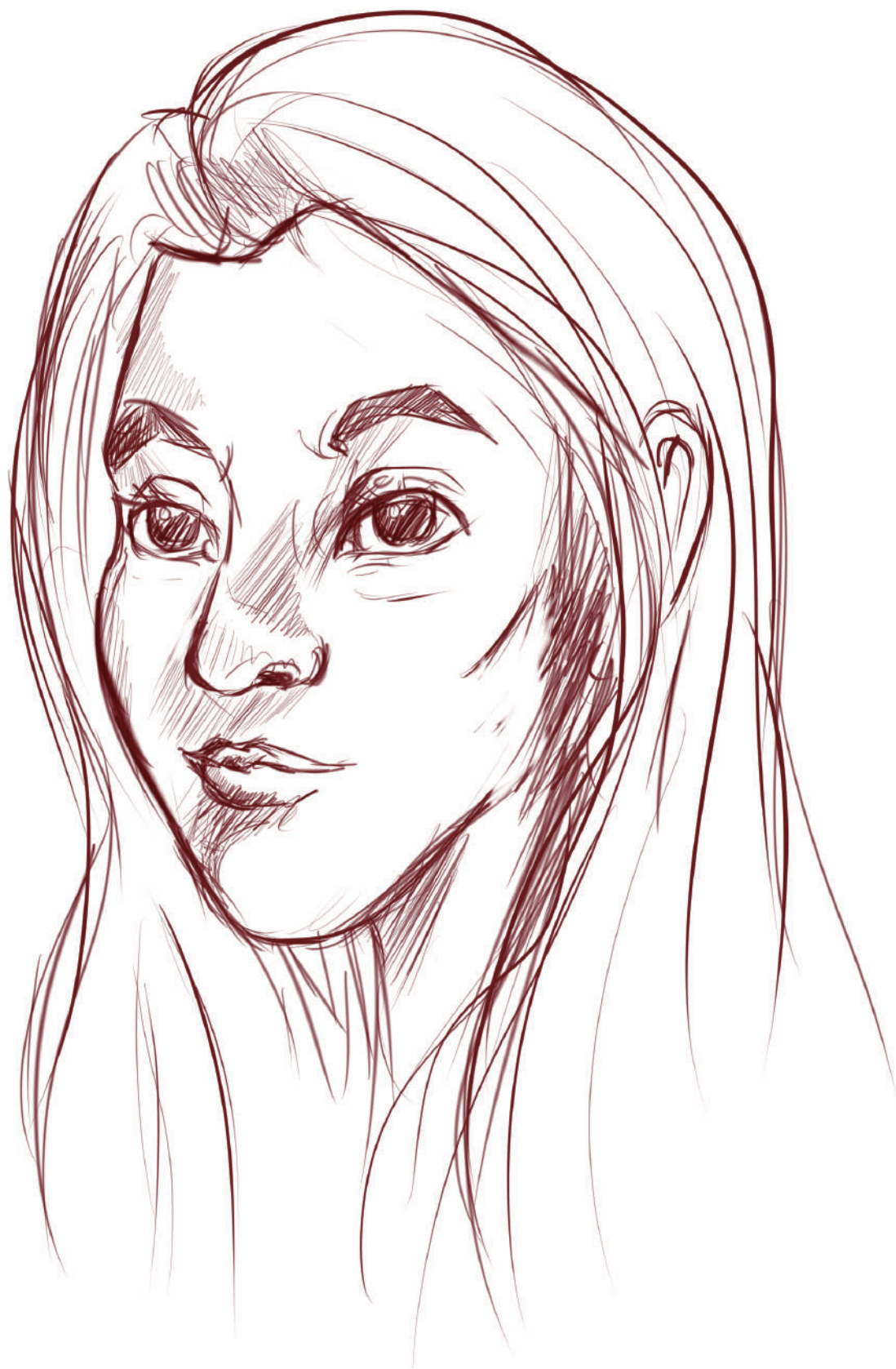


CABEZA



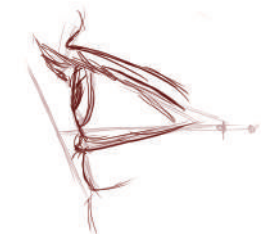
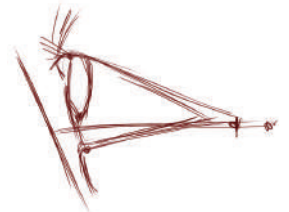




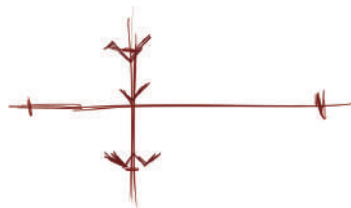
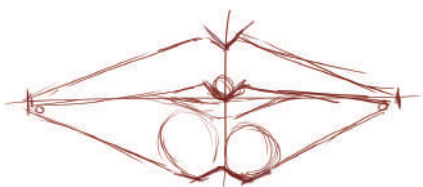
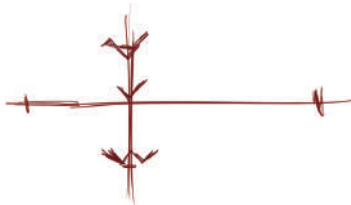
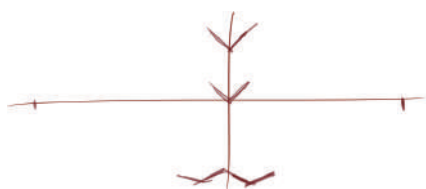


APOYO VISUAL

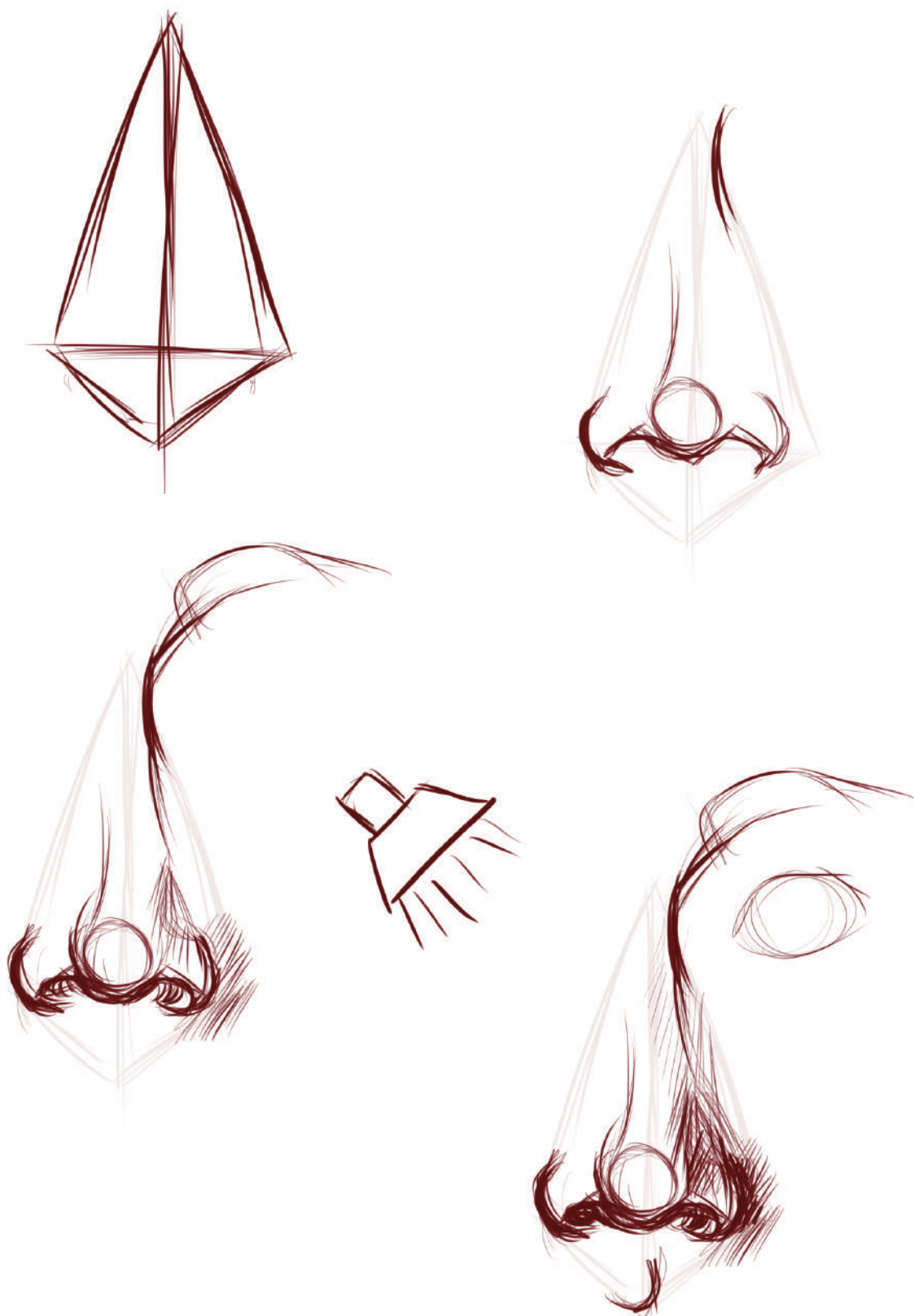
A continuación se exponen algunas guías visuales con las que el ilustrador de este proyecto estructura la forma de ojos nariz y boca



CABEZA



CABEZA



CABEZA

