

Fitxes docents de la matèria «Esbós. Element constructiu i creatiu» per Ensenyaments Artístics de Grau Superior (Branca Comunicació Gràfica i Audiovisual)

Curs 2019-2020

Joan Miquel Porquer Rigo
jporquer@xtec.cat
<http://jporquer.com>

Sobre el material:

Les fitxes docents seleccionades que es presenten a continuació s'emmarquen en l'àmbit de la matèria *Esbós. Element constructiu i creatiu* del Mòdul *Dibuix aplicat a la Il·lustració*, propi del CFGS d'Il·lustració impartit en diferents centres del territori català.⁽¹⁾ En el marc de l'Escola d'Art i Disseny de Sant Cugat del Vallès –on s'han aplicat aquestes fitxes en el curs 2019-2020–, dins de la possibilitat d'establir Mòduls de formació Complementària en els CFGS, aquesta matèria s'imparteix també per extensió en els cicles d'Animació, Gràfica Impresa i Gràfica Interactiva com a formació bàsica de primer curs.⁽²⁾

La concepció i redacció d'aquest material parteix de la pròpia experiència i de la recerca bibliogràfica, però també de la re-interpretació d'activitats originals d'altres docents. El seu objectiu no és altre que proporcionar al lector o lectora exemples de seqüències d'aprenentatge per aquesta matèria en concret, però que també són extrapolables a d'altres assignatures semblants.

Les activitats d'aprenentatge descrites solen introduir-se per una breu presentació teòrica amb l'ajut de presentacions de diapositives, objectes, material bibliogràfic i, per descomptat, de demostracions pràctiques. Se'n recomana la lectura atenta i el repàs dels continguts en veu alta per tal de resoldre dubtes i fer clarificacions. La seva durada oscil·la entre una i tres sessions de dues hores cadascuna, depenent del nivell i de les característiques del grup d'estudiants i estudiantes amb qui s'executen. Les imatges, gràfics i làmines (pròpies o alienes) que les acompanyen pretenen contextualitzar i donar suport a l'activitat.

⁽¹⁾ Vegeu: <http://xtec.gencat.cat/web/.content/curriculum/professionals/artistics/artsplastdis/titols/documents/comunicacio-grafica-i-audiovisual/curriculum-gs-illustracio.pdf>

⁽²⁾ Vegeu: <http://escoladart.com/>

Ús dels continguts:

Els continguts textuais de les fitxes docents i les làmines de treball estan sotmesos a una llicència **Reconeixement-NoComercial 4.0 Internacional** de **Creative Commons** (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>). Els drets de les imatges i els gràfics són dels seus respectius autors (consultar en cada cas).



Activitat 1.1

Representació intuïtiva. Encaix i abstracció de formes geomètriques.

Jugar a ser arquitecte

Enunciat:

Crear representacions arquitectòniques lliures a partir de l'esbós/croquis, desenvolupament i abstracció de peces de fusta.

Material:

Peces de fusta de mides variades, fulls de paper *basik* DIN A4, llapis o portamines (HB), bolígraf de tinta o de bola, retoladors o llapis de colors.

Procediment:

1. Observa

- Tria de 5 a 10 peces de fusta de la capsula i observa-les atentament, amb lupa si cal.
- Analitza les seves cares, els seus detalls... Quines proporcions tenen (altura, amplada i profunditat)? Quins angles tenen les seves cares?

2. Encaixa

- Sobre un full DIN A4 de paper *basik*, esbossa amb llapis o portamines. Descriu totes les peces a partir d'encaixos, plans, perspectives que coneguis... Imagina les formes geomètriques en que s'inscriuen els volums de les peces (cubs, prismes, esferes...) i dibuixa-les. Després, a l'interior, defineix la forma. Utilitza un traç lliure, imprecís.
- Distribueix els dibuixos sobre tota la superfície del paper i, si cal, repeteix. Intenta emprar un traç segur, lliure i no esborrar amb la goma.
- No perdis de vista que has de tenir les peces com a referent: amida-les amb una regla o amb el teu llapis, si és necessari. Torna-les a observar.

3. Defineix

- Quan hagi acabat de descriure les peces en llapis o portamines, defineix els seus contorns «definitius» amb un bolígraf de tinta líquida o de bola. De nou, intenta que el teu traç sigui lliure: pots tornar a passar sobre aquelles línies que ja hagi realitzat per remarcar-les o «corregir-les». Joga amb els gruixos, experimenta!
- Marca especialment les arestes (els extrems, les puntes) dels objectes que estàs dibuixant.
- Incorpora trames, colors plans i/o degradats allà on creguis per atorgar de caràcter i volum a les peces. Dóna'ls nom i escriu-lo al seu costat.

4. Construeix

- Ara, agafa les peces de fusta i juga amb elles: munta-les, superposa-les, distribueix-les sobre la taula. Crea diferents composicions formals i tracta-les com a maquetes arquitectòniques.
- Després, esbossa aquestes composicions com en els passos anteriors (encaixa i defineix), amb diferents punts de vista.

5. Abstrau

- Per acabar, tria una de les teves composicions i converteix-la en una il·lustració arquitectònica: posa-hi finestres, portes, columnes, habitants, objectes... Segueix treballant a nivell d'esbós, afegint detalls, colors, textures, gradacions, ombres... Canvia'n l'escala i crea-li un paisatge, si escau.
- Descriu, dins del mateix paper i amb lletra de pal sec, el teu edifici, l'escena que representes o una història que es desenvolupi en la teva il·lustració. *Recorda que un esbós passa a ser un treball definitiu en el moment que ho decideix el seu autor.*

Condicionant:

Utilitza tants fulls *basik* DIN A4 com calgui, però no en comencis cap de nou fins que l'anterior no estigui ben ple d'esbossos. La il·lustració arquitectònica també ha de seguir aquesta norma.

Activitat 1.2

Representació intuïtiva. Encaix i abstracció de formes geomètriques.
Quadern d'objectes importants

Enunciat:

Documentar i descriure gràficament objectes que defineixen la nostra vida quotidiana a través d'un quadern d'observació personal.

Material:

Quadern DIN A6 tipus *Flying Tiger* de cobertes *kraft* i material de dibuix.

Procés:

- Crea una rutina: queda't parat, observa i reflexiona sobre els objectes que tens al teu voltant.
- Determina aquells que són significatius, imprescindibles o que determinen el teu dia a dia. Defuig d'allò que és obvi... Intenta buscar aquells que *són realment importants*.
- Tria un o varis objectes per tal de representar-los gràficament cada setmana: tempteja'n la forma, encaixa'ls. Explora les seves vistes, proporcions i superfícies.
- Afegeix-ne descripcions curtes i la raó de la seva importància utilitzant el text. Fes-te preguntes: *què fa els objectes importants? Quins adjectius apliquem per descriure'ls?*

Indicacions:

- Incorpora els diferents sistemes pictòrics tractats a la Unitat Formativa i/o explora'n d'altres.
- Intervén els fulls de forma lliure i experimental. Treballa amb tècniques i materials diversos; inclou afegits, extensions, desplegable de paper si cal...
- Data i temporalitza les teves representacions gràfiques. Posa'ls-hi dia i hora!
- Esbossa un mínim d'un objecte i de 5 o 6 pàgines per setmana, d'aquí a final de quadrimestre. Si ho requereixes, pots produir més d'un quadern d'esbossos.

Consells:

- Recorda que el quadern és un suport d'esbós, de pràctica... Accepta els errors com part del procés.
- Sigues constant i sistemàtic: l'exercici només té sentit si el desenvolupes en el decurs del temps –no val fer tots els esbossos l'última setmana!

Condicionants:

- Dibuixa o descriu *només* objectes o cossos inanimats.
- Mantén el format de quadern donat.

Entrega:

Final de quadrimestre. El quadern (o quaderns), numerats i degudament identificats.

Referents:

Revisa com descriuen els objectes a la novel·la *Las cosas. Una historia de los años sesenta* (1967) de Georges Perec o al programa de radio de la BBC *A History of the World in 100 Objects* (2010). Busca, només si és estrictament necessari, el concepte «artist object sketchbook» a *Pinterest*.



Let's continue with this sketchbook
Pierre-Antoine Moelo (Péah)
<https://peahart.tumblr.com/>

Activitat 2.1

Dibuix analític i sistemes pictòrics. Sistema de vistes (dièdric)
La mida humana de les coses

Part A

A partir de les figures axonomètriques representades a la làmina 2, esbossa amb portamines –a mà alçada i en fulles de dibuix DIN A4– les seves vistes dièdriques (pla, alçat i perfil) seguint l'esquema normatiu europeu. Marca'n les línies ocultes i prova de mantenir una escala constant en les teves representacions.

Part B

Enunciat: Dibuixa objectes de la realitat propera en sistema dièdric, tot prenent-ne les mides amb parts del teu cos (dit, pam, colze...).

Procediment:

1. Estableix un **sistema d'amidament** a partir de parts del teu cos (antropometria). Per exemple: 1 colze = 2 pams = 4 dits = 24 ungles.
2. Agafa aquestes diferents «mides» i **aplica-les a objectes que tens al teu voltant** (el mobiliari, els continguts del teu estoig...). Per exemple: un bolígraf fa 2 ½ dits x ½ unglà; una taula fa 7 pams x 4 pams x 1 unglà... Anota les diferents mides aproximades en el teu quadern. Si ho vols fer simple, aplica sempre només una o dues mesures.
3. Després, sobre un paper DIN A4, **trasllada les teves unitats de mida (pams, dits...) a un sistema normalitzat** (per exemple: 1 dit = 1 centímetre) i dibuixa les vistes dièdriques dels objectes amidats. Pots utilitzar diverses escales, però els dibuixos i les vistes han de ser proporcionats. Si tens dificultats, pots fer-te una reixeta o utilitzar un paper mil·limetrat.
4. **Dibuixa un mínim de 5 objectes** amb les seves vistes, a mà alçada i portamines, i **després entinta'ls** amb diferents gruixos de retolador calibrats, tot establint jerarquies. Per exemple: els traços exteriors són més gruixuts que els traços a dintre dels objectes.
5. **Acota** les vistes i els objectes segons les teves mesures.

Condicionant:

No pots utilitzar regles ni flexòmetre per prendre mides ni per dibuixar.

Material:

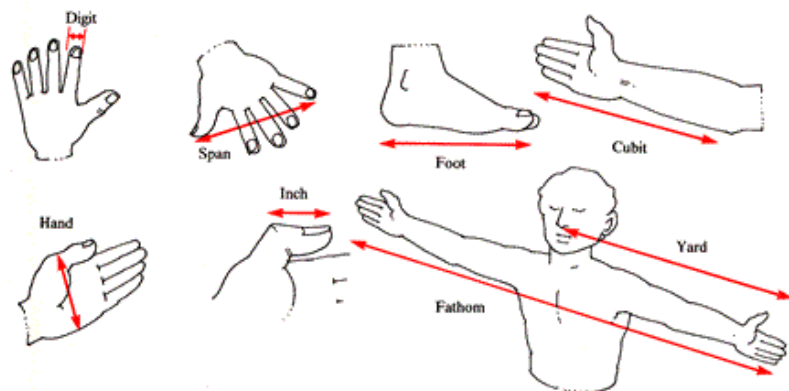
Paper *bàsik*, portamines amb mina HB, paper mil·limetrat, bolígrafs o retoladors calibrats.

Entrega:

Inici de la sessió del 13 de novembre, ambdues parts. S'hauran d'entregar les fulles, degudament identificades amb lletra de pal sec, dintre d'una funda transparent.

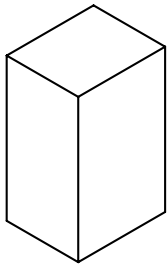
Referents:

Investiga les unitats de mesura a l'antic Egipte i el text «Dibuix i representació» del llibre *Anàlisi Gràfica i Representació Geomètrica* (Lino Cabezas i Luis F. Ortega de Uhler, 1999, Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona).

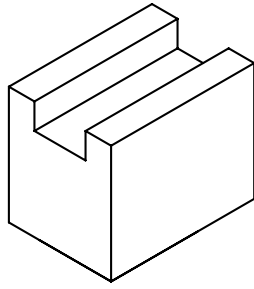


Body measurements
The State of Queensland
<http://bit.ly/2Uf6Fss>

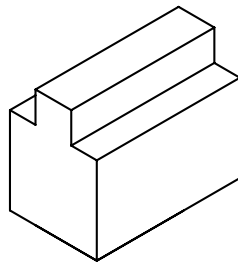
1



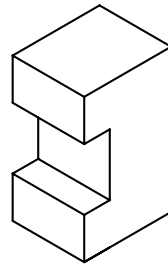
2



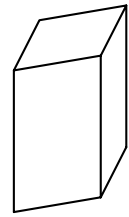
3



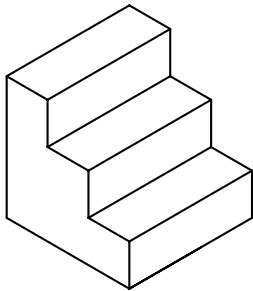
4



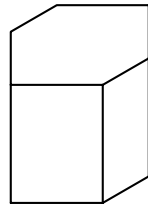
5



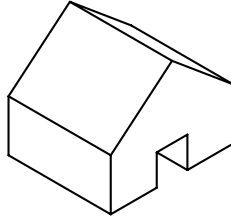
6



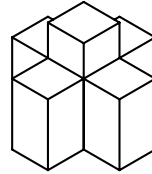
7



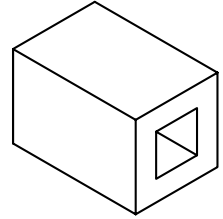
8



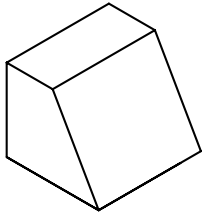
9



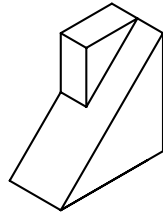
10



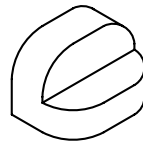
11



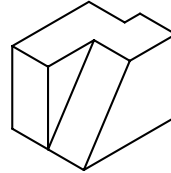
12



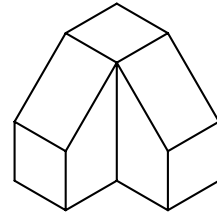
13



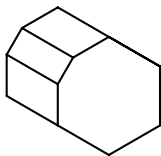
14



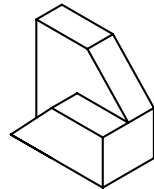
15



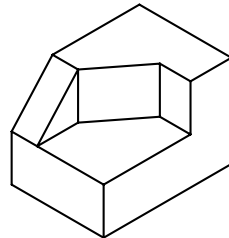
16



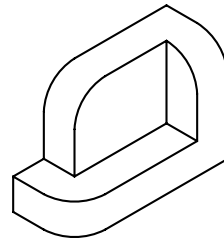
17



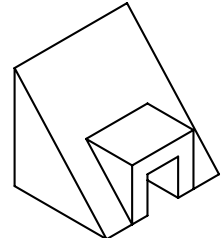
18



19



20



Activitat 2.2

Dibuix analític i sistemes pictòrics. Sistema axonomètric
Espais axonomètrics

Part A

Recupera els objectes dibuixats en sistema dièdric de la part B de l'exercici 2.1, i dibuixa'n la seva representació axonomètrica en la plantilla adjunta. Distribueix els objectes en tota la superfície de la plantilla i entinta els resultats finals.

Part B

Enunciat: Elabora un paisatge arquitectònic axonomètric.

Procediment:

1. Per tal de familiaritzar-te amb el procediment, a mà alçada, esbossa paisatges arquitectònics isomètrics imaginaris en una de les plantilles adjuntes. Inventa volums que representen edificis (possibles o impossibles) **a diferents altures, en diferents plans i amb detalls de diversos gruixos**. Encaixa. Comprova qüestions d'escala entre les diferents parts: dibuixa una figura humana per tal d'establir-la, si escau.
2. Una vegada et sentis còmode amb el procediment i les eines, en una altra plantilla, dibuixa una **representació urbana que ocupi la superfície del paper**. Per exemple, exhaureix l'espai creant una conurbació entre les diferents parts: posa escales, camins... Utilitza llapis i esborra quan faci falta.
3. Una vegada tinguis definit el paisatge arquitectònic, **defineix amb tres tons diferents les tres vistes de la perspectiva**. Per exemple: la planta en color blanc, l'alçat en 30% de gris i el perfil en 60% de gris. Ombreja utilitzant diferents dureses de llapis o a partir d'un ratllat de diferent intensitat. **Si vols, entinta les arestes**.

Condicionants:

No pots utilitzar regles ni flexòmetre per prendre mides ni per dibuixar. Pren com a referència les mesures del teu treball anterior per a la part A.

Material:

Paper *basik* i/o plantilla isomètrica, portamines o llapis de diferents dureses (2H, HB, 2B...), bolígrafs o retoladors calibrats.

Entrega:

Inici de la sessió de 27 de novembre, ambdues parts. S'hauran d'entregar les fulles, degudament identificades amb lletra de pal sec, dintre d'una funda transparent.

Referents:

Per la part A, busca imatges en torn al concepte *Isometric Objects* al teu buscador d'internet o consulta el treball de MIQO (Miquel Tura) a *Behance*. Per la part B, revisa l'obra de M.C. Escher, la sèrie de videojocs *Monument Valley* d'Ustwo Studios o l'obra dels il·lustradors Mathew Borrett i Pia-Mélissa Laroche.



Practicando isometría con objetos random
Nikel G.A.
@nikel_ivin



Activitat 2.3

Dibuix analític i sistemes pictòrics. Sistema axonomètric
Planificació militar

Part A

Executa un cub base d'una unitat (per exemple, $u=20\text{mm}$) en cadascuna de les ternes d'eixos de la làmina

1. Per tal d'aproximar-te a la unitat, si vols, empra estris que tinguis al teu voltant (com el teu dit o el llapis).

- A) Perspectiva cavallera sense coeficient de reducció o *cavalier*.
- B) Perspectiva cavallera amb coeficient de reducció 1/2 o *cabinet*.
- C) Perspectiva militar sense coeficient de reducció.
- D) Perspectiva militar amb coeficient de reducció 1/2.

Part B

Enunciat: Elabora una visió militar o cavallera d'una ciutat ideal, tot planejant-ne la seva invasió.

Indicacions:

1. Utilitzant com a base una de les dues retícula adjuntes (cavallera o militar), esbossa una il·lustració inspirada en un fragment d'una de les plantes de ciutats ideals donades a la part del darrera. Aplica un coeficient de reducció aproximat d'1/2.
2. Treballa a partir de volums o blocs simples (formes geomètriques regulars) i inclou circumferències o corbes en els plans projectats verticals.
3. Una vegada esbossada, traspassa, per mitjà de calc físic o digital, la teva ciutat esbossada a una il·lustració final. Si el teu resultat final és físic, entinta a sobre d'un paper basik. Si el teu resultat és digital, acoloreix i imprimeix.
4. No oblidis indicar, allà on pertoqui i de forma integrada, el nom i la història de la teva ciutat ideal. Relata, si escau, una escena de la seva invasió (literal o conceptual).

Condicionants:

No pots utilitzar regles ni flexòmetre per prendre mides ni per dibuixar els teus esbossos.

Material:

Paper *basik* i/o plantilla en perspectiva cavallera/militar, portamines o llapis de diferents dureses, bolígrafs o retoladors calibrats.

Entrega:

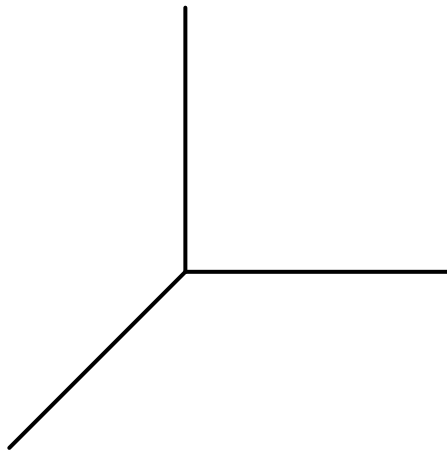
Inici de la sessió de 4 de desembre, ambdues parts. S'hauran d'entregar les fulles, degudament identificades amb lletra de pal sec, dintre d'una funda transparent.



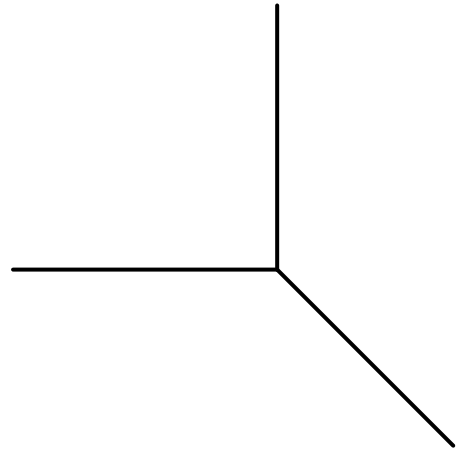
The City of the Captive Globe
Rem Koolhaas i Madelon Vriesendorp
1972

u = 20 mm

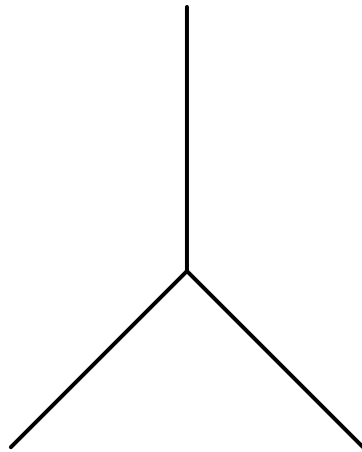
A



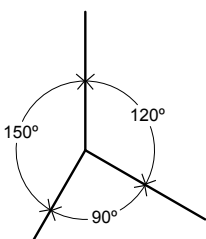
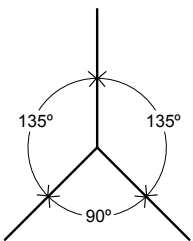
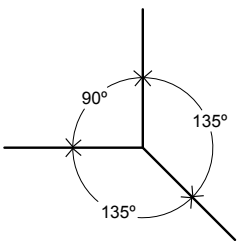
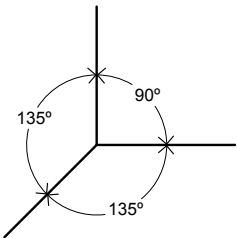
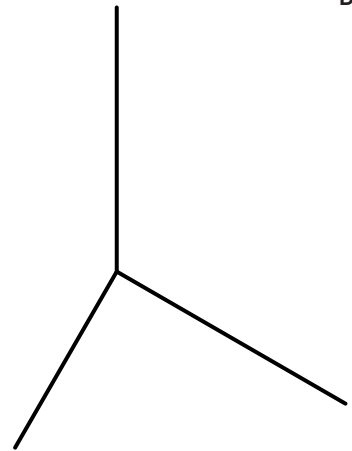
B

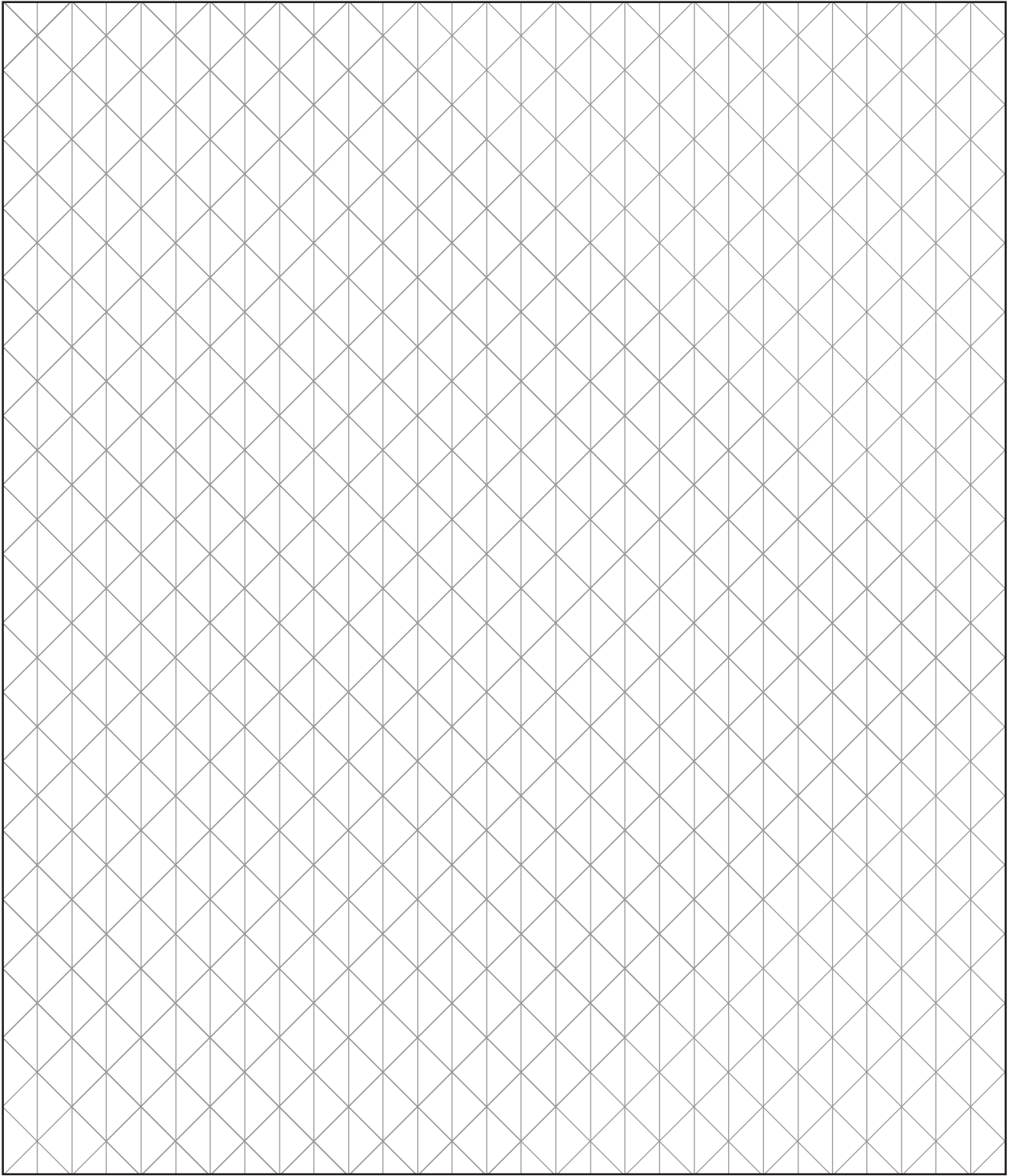


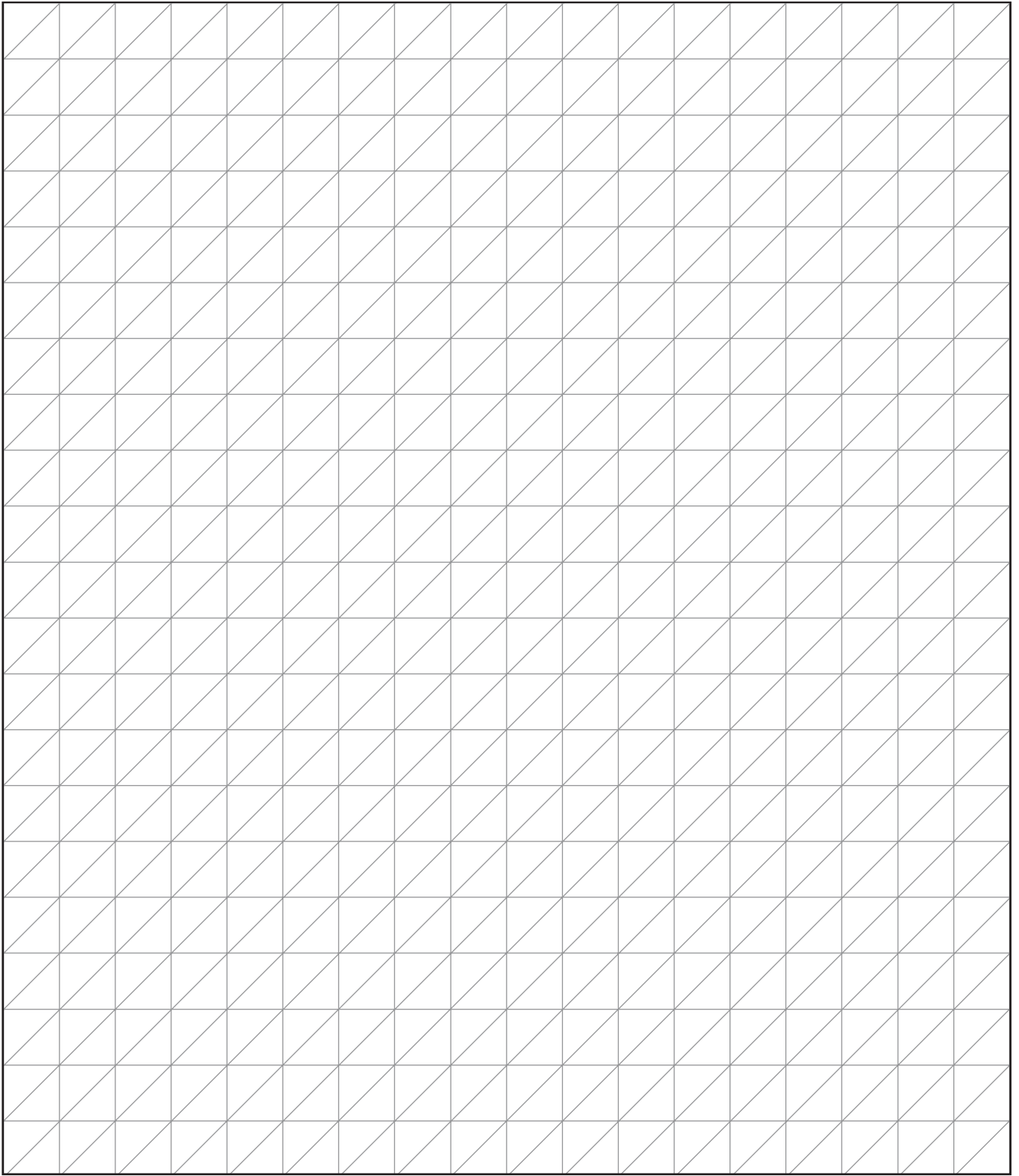
C

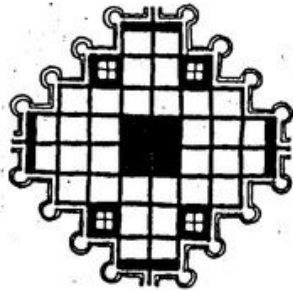
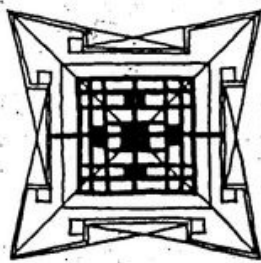
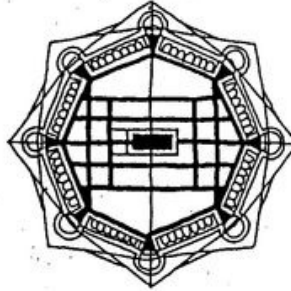
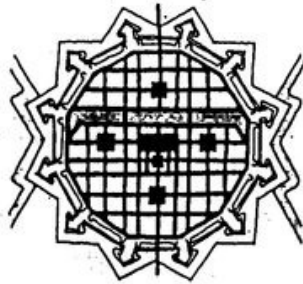
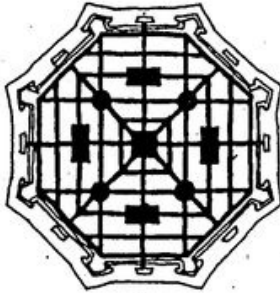
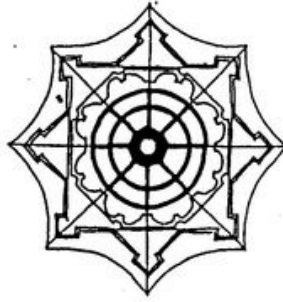
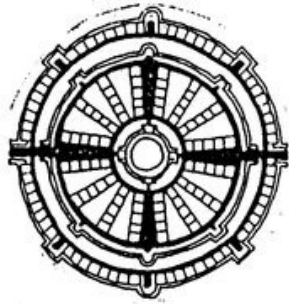
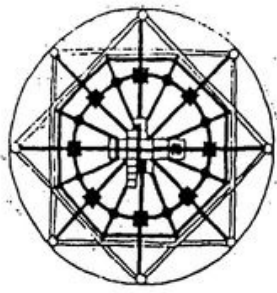


D

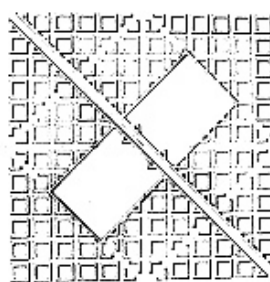
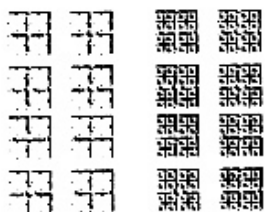
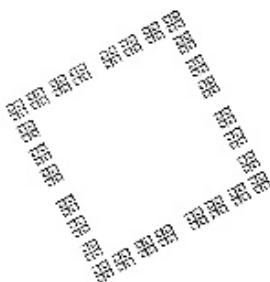
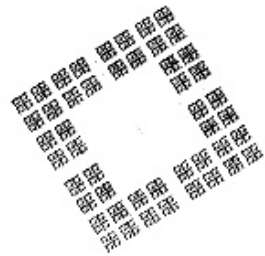
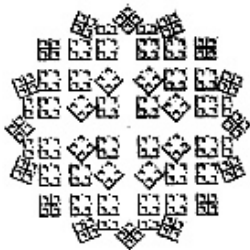
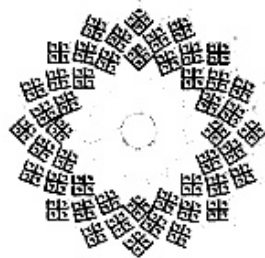
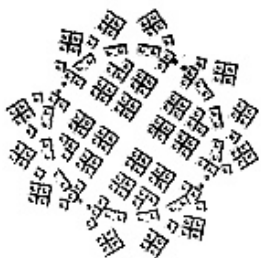








*Plantes ideals de ciutats-
fortalesa europees*
Autor desconegut
S. XVII



Plantes ideals de ciutats
Ricardo Bofill
1970

Activitat 2.4

Dibuix analític i sistemes pictòrics. Sistema cònic
Objectes geomètrics al «natural»

Part A

Dibuixa vistes de les cinc peces de construcció diferents donades (cub, prisma rectangular, cilindre, prisma triangular, pont...), utilitzant una perspectiva cònica amb un punt de fuga (o frontal). Treballa ajudant-te dels exemples i de la reixeta cònica de la làmina DIN A3 adjunta.

Part B

- Elabora, amb les mateixes peces o sumant-ne més, una construcció de volums simple i dibuixa-la en perspectiva cònica amb un punt de fuga.
- Treballa en una làmina de paper *basik* DIN A4 o A3, sense reixeta i amb llapis. Entinta/acoloreix les línies del resultat final.
- Per tal de fer-ho més complex, si vols, situa el punt de fuga a un lloc diferent del centre de la composició o eleva/descendeix la línia d'horitzó.

Condicionants:

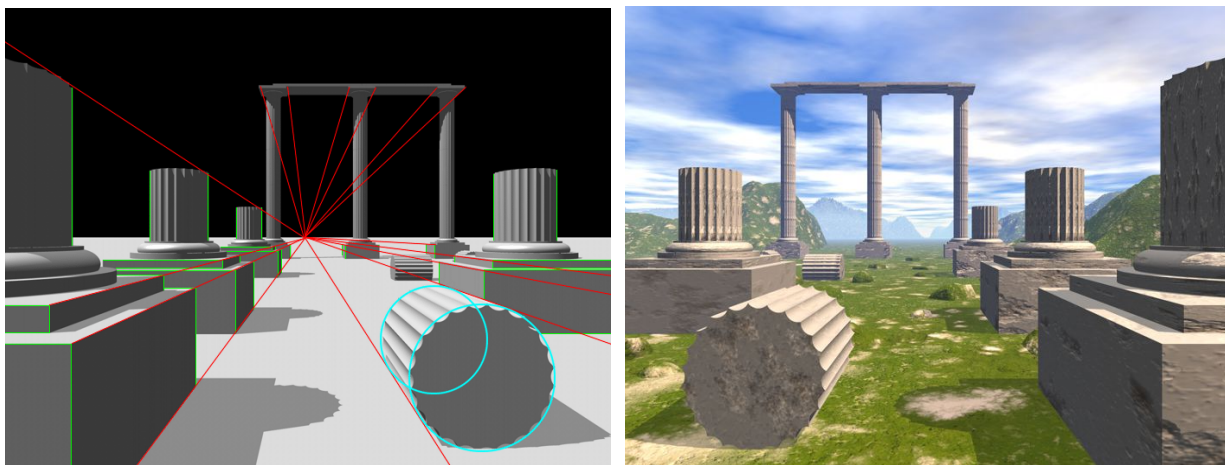
No pots utilitzar regles per prendre mides ni per ajudar-te en els teus esbossos. Si escau, pren mides a mà alçada emprant els mètodes descrits en la presentació de diapositives.

Material:

Paper *basik*, plantilla en perspectiva cònica d'un punt de fuga, portamines o llapis de diferents dureses, bolígrafs o retoladors calibrats.

Entrega:

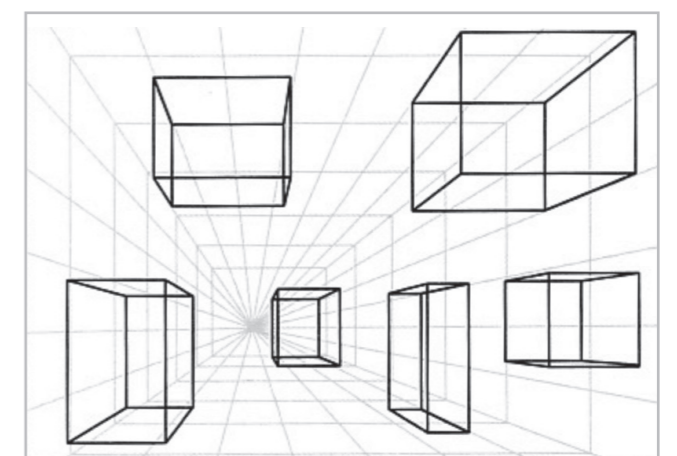
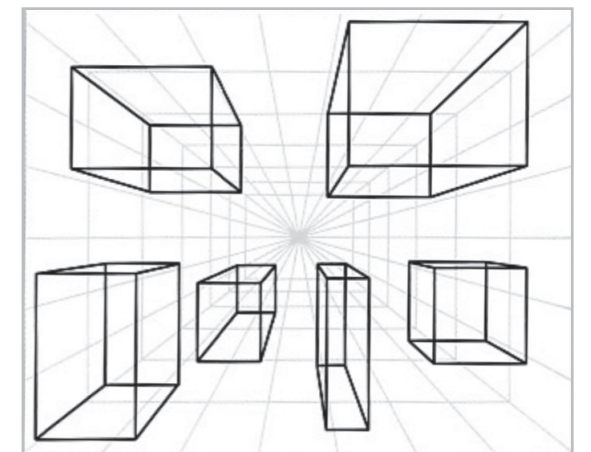
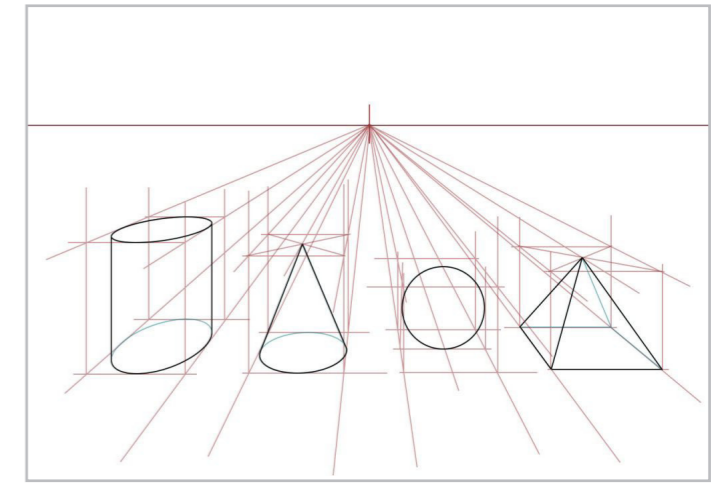
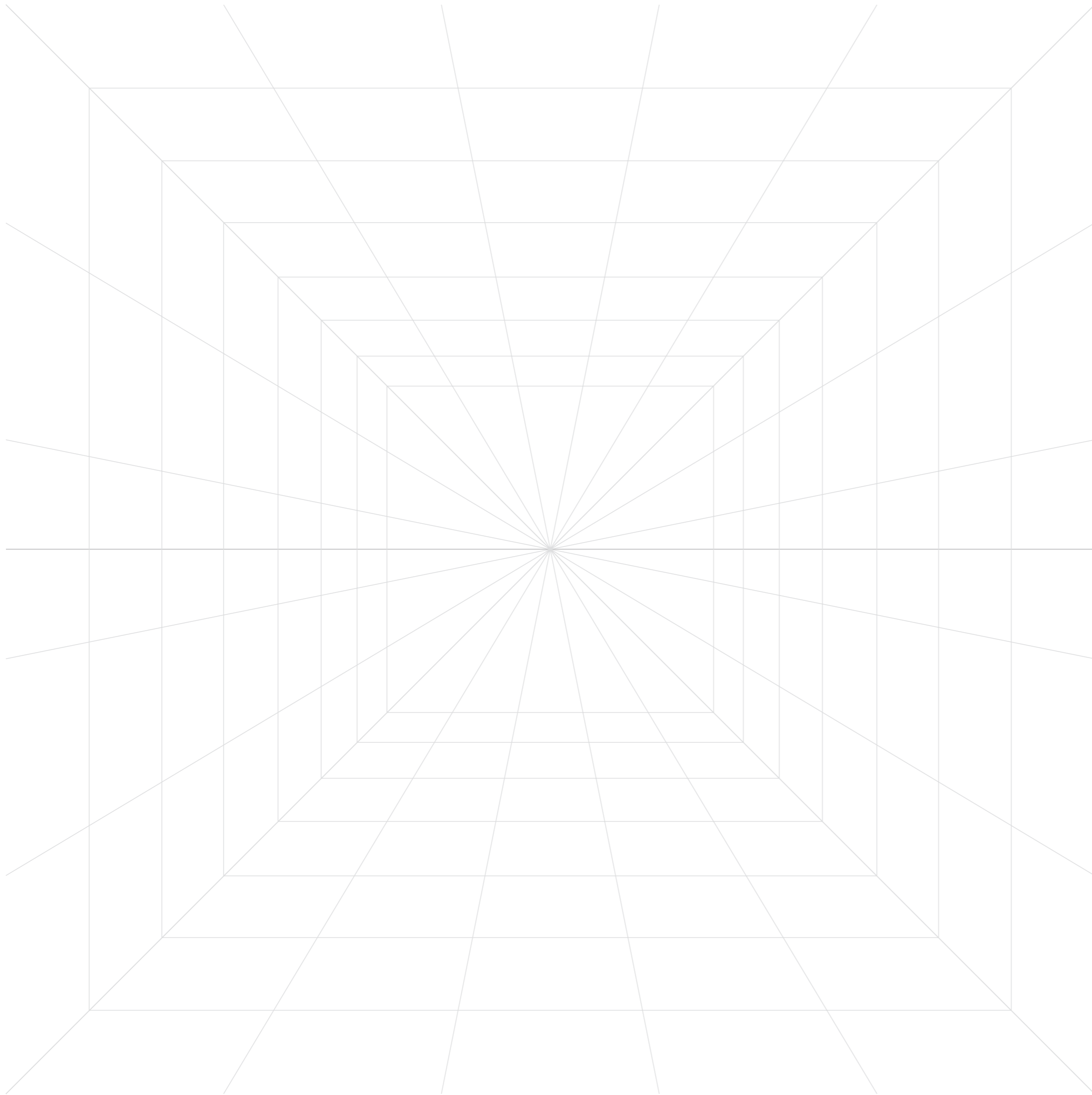
Inici de la sessió de 11 de desembre, ambdues parts. S'hauran d'entregar les fulles, degudament identificades amb lletra de pal sec, dintre d'una funda transparent.



Perspective drawing (Ancient Ruins)

Artyfactory

https://www.artyfactory.com/perspective_drawing/perspective_index.html



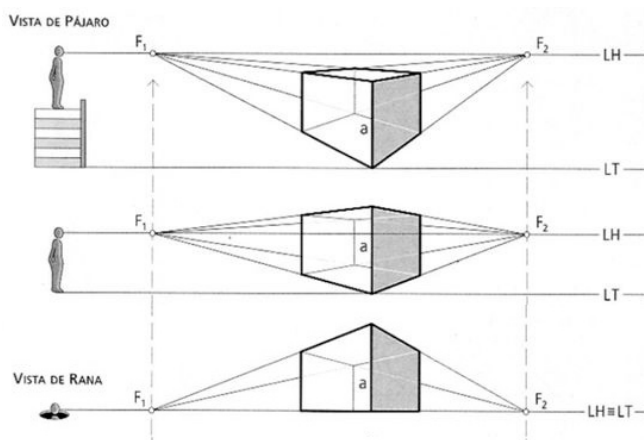
Activitat 2.5

Dibuix analític i sistemes pictòrics. Sistema cònic
Objectes geomètrics al «natural» (II)

Part A

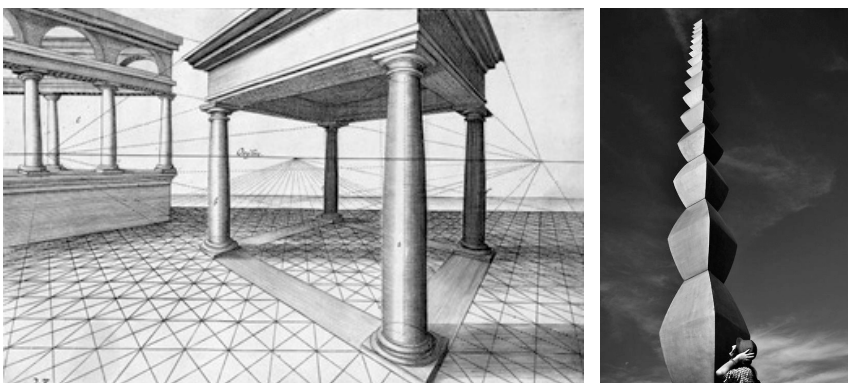
Dibuixa vistes de peces de construcció diferents donades (cub, prisma rectangular, cilindre, prisma triangular, pont...), utilitzant una perspectiva cònica amb dos punts de fuga. Treballa ajudant-te de les línies d'horitzó, punts donats i exemples a la làmina DIN A3 adjunta. Pots orientar les peces com vulguis, però seguint com a mínim les següents indicacions:

- Dibuixa una/dues peces per sota de la LH (*Vista d'ocell*)
- Dibuixa una/dues peces travessant la LH (*Vista serena*)
- Dibuixa una/dues peces per sobre la LH (*Vista de granota*)



Part B

A partir de l'experiència anterior, construeix i representa una *columna* o *tòtem* amb dos (o tres) punts de fuga, tot afegint els detalls que consideris. Treballa en una làmina de paper *basik* DIN A4 o A3, vertical o horitzontal, amb llapis i entinta/acoloreix les línies del resultat final.



Esquerra:
Perspectiva de temple
Autoria desconeguda

Dreta:
Columna infinita
Costantin Brancusi
1934-1938

Condicionants:

No pots utilitzar regles per prendre mides ni per ajudar-te en els teus esbossos. Si escau, pren mides a mà alçada emprant els mètodes descrits en la presentació de diapositives.

Material:

Paper *basik*, làmina adjunta, portamines o llapis de diferents dureses, bolígrafs o retoladors calibrats.

Entrega:

Inici de la sessió de 18 de desembre, ambdues parts. S'hauran d'entregar les fulles, degudament identificades amb lletra de pal sec, dintre d'una funda transparent.

A



B



C



Activitat 2.6 (opcional)

Dibuix analític i sistemes pictòrics. Sistema cònic
Món curvilini

Part A

Per tal d'assajar i experimentar les seves possibilitats, dibuixa vistes de peces de construcció diferents donades (cub, prisma rectangular, cilindre, prisma triangular, pont...), utilitzant una perspectiva cònica curvilínia simple (180°). Ajuda't de la plantilla adjunta.

Part B

Tria una *targeta postal* que defineixi una escena arquitectònica interior o exterior i representa-la en perspectiva curvilínia simple o curvilínia extrema (esfèrica/ull de peix/5 punts de fuga). Si l'escena que representa la postal és parcial, prova de continuar-la i de complimentar-la amb detalls addicionals. Ajuda't de les plantilles adjuntes, si vols, i elabora un esbós. Després, fes-ne un dibuix definitiu, passant-lo a tinta negra física o electrònica, sobre el suport que prefereixis. Ara bé: si treballes en digital, imprimeix el resultat.

Condicionants:

Com sempre, no pots utilitzar regles per prendre mides ni per ajudar-te en els teus esbossos. Si escau, pren mides a mà alçada emprant els mètodes descrits en la presentació de diapositives.

Material:

Paper *basik*, làmina adjunta, portamines o llapis de diferents dureses, bolígrafs o retoladors calibrats.

Entrega:

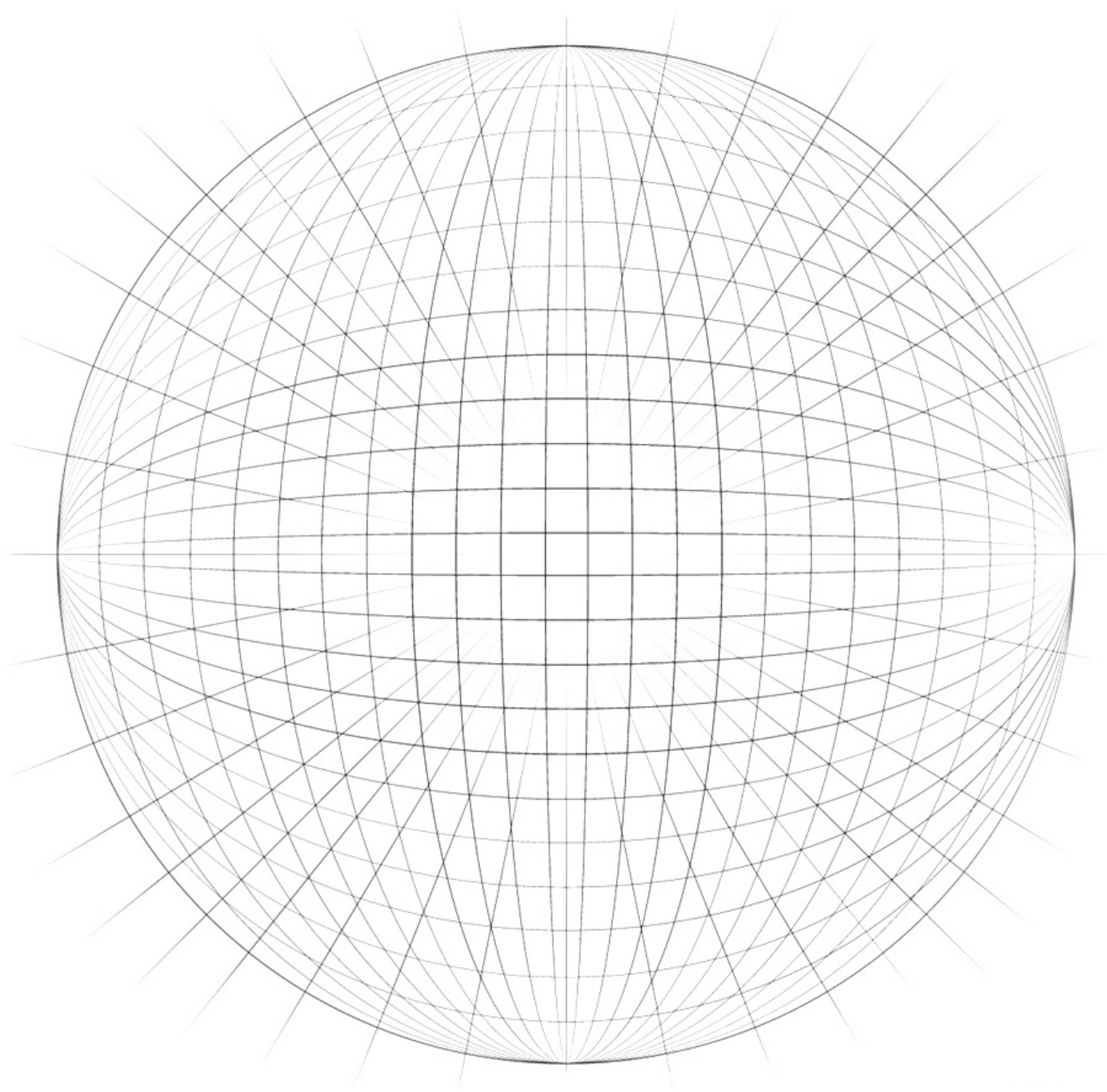
Tots els esbossos i els resultats finals. S'hauran d'entregar les fulles, degudament identificades amb lletra de pal sec, dintre d'una funda transparent.

Referències:

Busca els *collages* de David Hockney i les representacions urbanes de Clara Nubiola. Mira les obres *Lavabo y espejo* (1967) de l'artista Antonio López i *Mano con esfera reflejante* (1935) de M.C. Escher. Si vols, busca el concepte *curvilinear perspective* a plataformes com ara *Pinterest*. Fes una ullada, també, als tutorials a *Youtube* d'Orphanlast si vols saber com produir les teves pròpies plantilles curvilínies.



Collage fotogràfic
David Hockney (atribuït)
<http://www.hockney.com/>



Activitat 3.1

Dibuix especulatiu. Dibuix naturalista
Objecte Vegetal No Identificat

Enunciat:

Descriu i explora gràficament objectes vegetals. Després, muta'ls per crear noves espècies extraterrestres.

Part A

1. Recull del teu entorn closques, pinyols, fruits secs i altres objectes vegetals que et puguin servir com a referent naturalista. Posa-te'ls a les mans i observa'n atentament les seves característiques (les seves formes i els seus colors, la seva textura i el seu tacte...)
2. Recorda el primer exercici de la UF: sobre paper *basik* DIN A4, esbossa diferents formes d'aquests objectes recollits provant de ser el més fidedigne i objectiu possible en la seva descripció. Fes apunts ràpids. Encaixa i detecta les formes geomètriques bàsiques. Planteja'n diversos punts de vista, plans de visió, seccions... Explora'n gràficament els volums i les oclusions emprant línia, ratlla i ombra amb grafit o amb tinta de bolígraf.
3. Després del plantejament inicial de l'objecte, *evoluciona'l*: combina-hi formes reals i imaginàries, atorga-li diferents característiques tant en la part exterior com en la part interior. Incorpora protuberàncies, textures, ritmes... Divaga i crea variants. Imagina noves espècies vegetals i mutales. Afegeix proves de color (en llapis, retoladors, aquarel·les, tinta o sanguina...), emprant la tècnica amb la que et sentis més còmode.
4. Utilitza aquest procés d'esbós per decidir quines són les espècies alienígenes que superen *la teva selecció natural*.

Part B

1. Una vegada feta una selecció de les teves espècies, crea una sèrie de 5 il·lustracions naturalistes independents en petit format que descriguin una mutació concreta.
2. Cada una d'aquestes il·lustracions no pot superar els 10x15 cm. Utilitza llapis, tinta i/o color segons consideris i empra un suport paper adient per fer-ho
3. Com en les làmines d'il·lustració científica, incorpora de forma raonada el nom comú i científic (*nomenclatura binomial*) de la teva forma vegetal en algun lloc visible.
4. Treballa les teves mini-il·lustracions en termes «finalistes»: han de funcionar com a una sèrie i com a obres dignes de ser exposades en públic.

Condicionants:

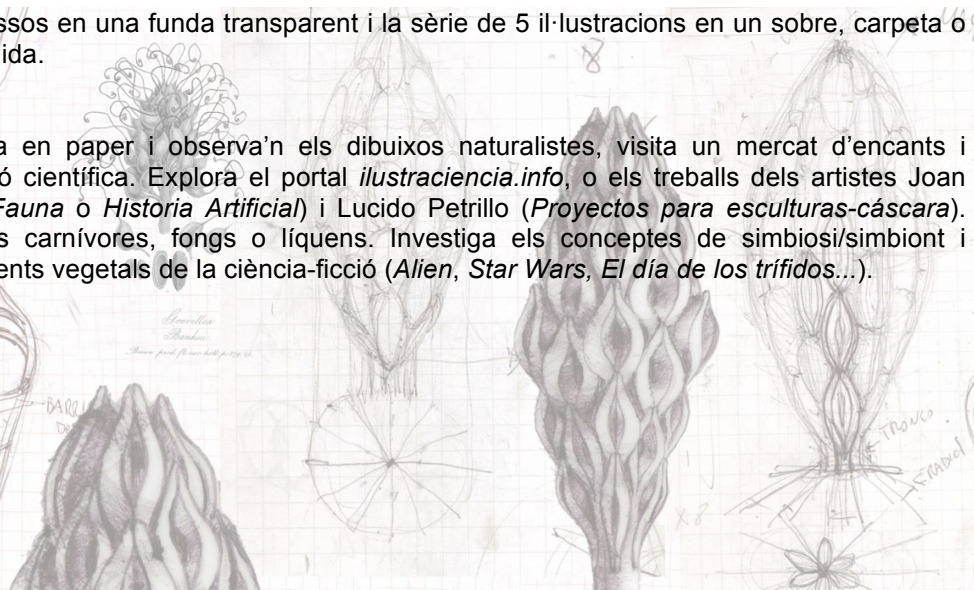
Basa't en la observació de la realitat immediata per produir els teus esbossos: no inventis, *muta*.

Entrega:

S'entregaran tots els esbossos en una funda transparent i la sèrie de 5 il·lustracions en un sobre, carpeta o àlbum adequat a la seva mida.

Referències:

Agafa alguna enciclopèdia en paper i observa'n els dibuixos naturalistes, visita un mercat d'encants i adquireix alguna il·lustració científica. Explora el portal *il·lustraciencia.info*, o els treballs dels artistes Joan Fontcuberta (*Herbarium, Fauna* o *Historia Artificial*) i Lucido Petrillo (*Proyectos para esculturas-cáscara*). Busca imatges de plantes carnívores, fongs o líquens. Investiga els conceptes de simbiosi/simbiont i transgènic. Pensa en referents vegetals de la ciència-ficció (*Alien, Star Wars, El día de los trífidos...*).



Activitat per a recuperació d'UF (modalitat no presencial)

Dibuix especulatiu

Viatge gràfic a un país inexistent.

Enunciat:

Crea un quadern o còdex que descrigui un país inexistent, tot combinant text i dibuix de forma narrativa.

Procediment:

Recerca de referents:

- Investiga els conceptes de *còdice*, *grimorio*, *cuaderno de bitàcora* i *micronación*. Consulta, també, alguna enciclopèdia o guia de viatges en paper.
- Revisa les pel·lícules *The Colour of Pomegranates* (1969) de Sergei Parajanov, i/o *The Holy Mountain* (1973) d'Alejandro Jodorowsky.
- Fes una ullada al treball de José Naranja (@jose_naranja), al *Codex Seraphinianus* (1978) de Luigi Serafini (<http://bit.ly/2XTvIYP>) i al *Códice Mendocino* (s. XVI) (<http://bit.ly/33qr00v>).
- Juga als videojocs *Papers Please* (2013) de Lucas Pope, *Stellaris* (2016) de Paradox Interactive o qualsevol títol de la sèrie *Myst* (1993-2019) de Cyan Games.
- Llegeix fragments de *Las ciudades invisibles* (Siruela, 2010) d'Italo Calvino, *Nostalgia* (Impedimenta, 2010) de Mircea Cărtărescu, *Para llegar al otro lado* (Nevsky Books, 2015) de Vladímir Lorchenkov i/o d'*Atlas de islas remotas* (Nordica Libros, 2013) de Judith Schalansky.
- Recupera els països imaginaris de Borduria, Syldavia, Khemed, Nuevo Rico i San Theodoros, en la sèrie de còmics *Las Aventuras de Tintín* (1930-1986) d'Hergé.
- Investiga el projecte de guia de viatge fictícia a Molvania (molvania.com), de Tom Gleisner, Santo Cilauro i Rob Sitch.

Recollida de materials:

- Esbossa idees, conceptes i formes inspirades en els referents citats, i en altres que puguis aportar. Utilitza els suports que consideris més adients, però que siguin fàcilment classificables. Crea, si escau, diagrames i esquemes que expliquin els teus raonaments. Utilitza diferents sistemes de representació (dièdric, axonomètric, cònic; objectiu, abstracte...) per tal de descriure els conceptes de la forma més adequada.
- Prova diferents tècniques, materials i esquemes de color. Planteja l'ús de procediments experimentals com ara el *collage*.
- Fes-te preguntes i contesta-les, per escrit o mitjançant dibuix: Com es diu el país inexistent? On es situa vagament? Quina cultura i paisatges té? Quina llengua i quin alfabet? Quines costums? Quins segells, objectes o menjars tradicionals? Quins vestits? Quina història? Quin *ambient*? Quin passaport?
- Planteja't si el teu quadern ha de ser físic o digital, així com el seu disseny/aspecte general.

Execució del quadern:

- Adquireix o elabora un quadern enquadrant en format DIN A5 o DIN A6 d'un mínim de 50 pàgines.
- Pensa en la divisió del seu volum en parts o capítols que descriguin aspectes del país inventat
- Projecta la maquetació de les seves parts. Planifica, sobre la marxa, la col·locació dels textos i els dibuixos en les pàgines.
- Executa el quadern, resolent els errors que puguis cometre de forma creativa.

Condicionants:

Tots els dibuixos i textos del teu objecte-llibre d'artista han de ser originals. El país que representis hauria de poder existir en la realitat, ja sigui en el present o en el passat.

Entrega:

15 de gener. S'hauran d'entregar, en una carpeta contenidora, tots els materials produïts: esbossos, textos, objecte final, etc.

