

Taller Práctico ***DIBUJAR CON MÁQUINAS: DEL VELO DE LEONARDO A LA CÁMARA OSCURA***

Autores: JESUS RUIZ BAGO jesusrui@ucm.es

LUIS MANUEL MAYO VEGA

Lugar: Facultad de Bellas Arte (UCM). Aula de animación. BBAA - UCM
C/ Pintor El Greco, 2. Madrid.

Duración estimada: 120 minutos.

Descripción:

El taller práctico *Dibujar con Máquinas: Del Velo de Leonardo a la Cámara oscura* se estructura en tres partes. En la primera, se presenta el objetivo del taller, que es introducir al conocimiento de diferentes máquinas de dibujo creadas desde la antigüedad por artistas y explorar y experimentar con algunas de ellas destacando así la importancia de estas herramientas en el arte, el diseño y la arquitectura. La segunda parte del taller se centra en la actividad práctica, donde los participantes se dividen en grupos pequeños y se les asigna una máquina de dibujo, como el “Velo” de Alberti, el fisionatrado y la Cámara oscura portátil. Se proporcionan instrucciones detalladas sobre cómo utilizar cada máquina y se anima a los participantes a explorar sus capacidades. Se fomenta la experimentación y la creatividad al crear dibujos utilizando las máquinas asignadas. En la tercera parte del taller, se lleva a cabo una reflexión y discusión conjunta sobre las experiencias y los descubrimientos durante la actividad práctica.

El objetivo del taller es proporcionar a los participantes la oportunidad de explorar y experimentar con diversas herramientas de dibujo. A través de actividades prácticas y reflexiones grupales, los participantes descubren nuevas formas de expresión artística, son más conscientes de la evolución de la construcción de los sistemas de representación desde su origen, y exploran las posibilidades de aplicar estas herramientas en sus respectivas disciplinas en el futuro. El taller busca fomentar la creatividad, el aprendizaje colaborativo y la ampliación de perspectivas en el arte, diseño, y arquitectura mediante el uso de máquinas de dibujo.

Desarrollo del taller:

Parte 1: Presentación de herramientas (20 minutos)

Presentar el objetivo del taller: explorar y experimentar con diversas máquinas de dibujo. Explicar brevemente la importancia de estas herramientas en el arte, diseño y arquitectura. Introducir diferentes máquinas de dibujo disponibles para su uso en el taller. Mostrar ejemplos de dispositivos primitivos y modernos.

Parte 2: Actividad práctica: Experimentando con máquinas de dibujo (80 minutos).

Dividir a los participantes en grupos pequeños y asignar una máquina de dibujo a cada grupo. Proporcionar instrucciones detalladas sobre cómo utilizar cada máquina y explorar sus capacidades. Fomentar la experimentación y la creatividad al crear dibujos utilizando las máquinas asignadas.

Parte 3: Reflexión y discusión (20 minutos)

Reunir a todos los participantes y fomentar una discusión grupal sobre las experiencias y los descubrimientos durante las actividades prácticas. Invitar a los participantes a compartir cómo las máquinas de dibujo ampliaron su enfoque creativo y mejoraron su precisión en el dibujo. Facilitar una conversación sobre las posibles aplicaciones futuras de estas herramientas en sus respectivas disciplinas.