**DSVP - Educació visual i plàstica a secundària. Competència digital i comunicativa audiovisual**

**MÒDUL 1**: **Disseny i il·lustració**

**Introducció**

Tots els treballs de disseny gràfic o il·lustració que veiem diàriament es realitzen amb l’ajuda d’ordinador. Els programes informàtics per fer aquesta tasca són variats per tal de facilitar la feina dels dissenyadors i dissenyadores, ja sigui en la manipulació d’imatges o textos, o en la reproducció tecnològica d’aquests.

La utilització de programes de tractament d’imatges a l’aula de dibuix ja no és una novetat. Hem d’abandonar els prejudicis i desmitificar els aparells de tecnologia digital. Hem de reconèixer que el nostre alumnat és capaç d'aprendre amb rapidesa qualsevol dels programes però, tot hi sent un gran consumidor d’imatges, esdevé un semi-analfabet visual si no es treballa la cultura visual. Un dels avantatges dels programes de dibuix per ordinador és que permet veure i entendre millor els continguts curriculars de la matèria. És més pràctic, per exemple, aprendre les regles i les lleis de composició amb un ordinador, ja que podem simplificar tasques com: provar, guardar, veure i rectificar, engrandir i reduir, comparar, canviar de color, etc. Tot es pot fer de **manera immediata**; l'ordinador és una eina útil, però sempre cal aplicar la creativitat.

Aquest mòdul pretén, amb exercicis senzills, animar al professorat d'ESO i de batxillerat en la pràctica dels programes de dibuix per ordinador. Les pràctiques 1-2-3 estan pensades per introduir les eines dels programes informàtics de dibuix, desenvolupant els continguts clàssics del currículum de la matèria. La pràctica 4 és una proposta per tal de treballar el disseny amb l'ordinador, dissenyant un cartell, amb pautes obertes que també poden ser aplicables a una portada, un tríptic o díptic, una pàgina web, un *flyer*, una samarreta, etc.

Desgraciadament moltes de les nostres aules no tenen l'equipament necessari d'aparells i programes de dibuix. Això no ha de ser un impediment perquè el nostre alumnat tingui la formació necessària. L’escola ha de donar l'ocasió als nois i noies de conèixer el món de la imatge, donat que es calcula que més d’un 20% o 30% del nostre alumnat treballarà en el futur en algun ofici relacionat directament o indirectament amb aquest món. A la matèria d’EVP l'educació en la imatge es objectiu fonamental.

Tots els treballs que es mostren com a exemples de les activitats proposades al mòdul han estat realitzats pels estudiants de 3r i 4t d'ESO de l'IES El Palau de Sant Andreu de la Barca durant els darrers tres cursos.

**Objectius del mòdul**

* Donar a conèixer els recursos TIC adients per a l'ensenyament d’Educació visual i plàstica a l’ESO i al batxillerat.
* Donar pautes al professorat per a l'ús eficaç de les TIC en la seva activitat professional.
* Proposar i estudiar exemples d'ús didàctic dels recursos TIC a l'aula.
* Elaborar un projecte propi d'ús curricular amb l’ús de les TIC.

**Continguts del mòdul**

**Explorar i percebre**

* Anàlisi i realització de composicions utilitzant els elements conceptuals propis del llenguatge visual com a elements de descripció i expressió, tenint en compte conceptes d'equilibri, proporció i ritme… amb l’utilització de les TIC
* Identificació i experimentació amb elements del llenguatge visual com a configuradors de formes i imatges (llum, forma, color, textura, dimensió) utilitzant les TIC.
* Representació de formes a partir de punts de partida diversos, reflexionant sobre aspectes com la posició, la situació, els ritmes, el clarobscur, els efectes visuals, la imaginació, la fantasia, la comprensió i la proposta alternativa, amb l’utilització de les TIC.
* Anàlisi dels valors funcionals, estètics, culturals i discursius en les arts aplicades i del disseny.
* Anàlisi dels elements bàsics de la comunicació audiovisual.
* Aplicació de les tècniques multimèdia a l'edició d'imatges estàtiques i a l'elaboració de propostes multidisciplinàries.

**Interpretar i crear**

* Experimentació i utilització de procediments de representació en funció de les intencions comunicatives, informatives, expressives, descriptives, reflexives i crítiques.
* Creació col·lectiva de produccions artístiques visuals. Utilització dels recursos TIC per a la recerca i la creació d'imatges.
* Elaboració de projectes artístics i de comunicació audiovisual de forma creativa i cooperativa.
* Reconeixement de la sintaxi dels llenguatges visuals del disseny (gràfic, interiorisme, moda) i l'audiovisual (cinema i vídeo).
* Reflexió a l'entorn de les estratègies i el paper de la publicitat i els mitjans de comunicació en la societat.

**Dimensió social i cultural**

* Determinació dels aspectes formals, estètics, de context i discursius que destaquen en una obra determinada ( factors personals, socials, ideològics, simbòlics).
* Actitud crítica i coeducativa, davant d’anàlisis de les imatges audiovisuals pròpies i d'altres mitjans.
* Identificació i comparació de temàtiques, estils i tendències de les arts visuals, valorant, respectant, i gaudint del patrimoni històric i cultural.
* Comparació dels missatges audiovisuals provinents de diferents mitjans de comunicació (cinema, televisió, Internet) amb altres formes de manifestació artística i mediàtica.
* Identificació d'estratègies del llenguatge visual, plàstic i audiovisual en l'àmbit de la premsa, la publicitat, la televisió i el disseny.
* Actitud crítica davant les necessitats de consum creades per la publicitat i rebuig dels elements que aquesta conté i que suposen algun tipus de discriminació.
* Reconeixement i valoració del paper discursiu de la imatge en la societat actual.

**Connexions amb altres matèries**

Música. Ciències socials. Educació civicoètica

* Anàlisi de produccions audiovisuals, inclosa la publicitat, en el seu context i interpretació dels missatges.

Tecnologia. Informàtica

* Ús de recursos i materials, especialment les TIC, per investigar i produir discursos visuals.
* Ús de recursos TIC en la creació, elaboració i difusió de produccions artístiques.

Música. Ciències socials

* Ús de diferents tipus de llenguatges (icònics, simbòlics, audiovisuals) per interpretar la realitat i per comunicar els resultats d'una recerca.
* Valoració de les manifestacions artístiques en la seva diversitat i complexitat.

Llengua

* Ús del vocabulari específic per descriure elements visuals i plàstics.
* Producció de missatges audiovisuals amb intencionalitats diverses (informar, seduir, entretenir) tot emprant els recursos expressius adequats.

**Recursos a la xarxa**

Us proposem l'entrada a tres webs molt interessants. Es tracta **d'associacions professionals d'il·lustradors** de Catalunya, Valencia (L'APIV L'APIC) i del món. Aglutinen il·lustradors i il·lustradores procedents de totes les branques de la creació visual aplicada i són obertes a tots els professionals que desenvolupen la seva activitat en aquest àmbit. Podem trobar llibres, còmics, publicitat, embalatge (packaging), premsa, targes (greeting), animació, edició multimèdia, edició en línia (on line), infografia, cartellisme, estampació, caricatura, joc didàctic, muralisme, guió il·lustrat (storyboard), esbós (layout)i il·lustració científica. Ofereixen atenció professional i jurídica.

**Associació Professional d'Il.lustradors de Catalunya** <http://www.apic.es/>

**Associació Professional d'Il.lustradors de València** <http://www.apiv.com/>

***Illustration Mundo*** <http://www.illustrationmundo.com>

**Bibliografia**

Dondis, D.A.(1990), *La sintaxis de la imagen*, Barcelona: Gustavo Gili. L'aprenentatge d'una gramàtica de les imatges és imprescindible per a la comprensió de la cultura actual. Una cultura constituïda cada vegada més per multitud de missatges visuals, procedents de camps tan pròxims i tan diversos al mateix temps com són la fotografia i el cine, la televisió i el vídeo, els dissenys gràfic i industrial, les arts plàstiques i els treballs manuals, la premsa il·lustrada i els còmics, etcètera. És a dir, la quasi totalitat dels mitjans de comunicació de masses.

Camps,I.(1992), *Què és el disseny?*, Barcelona : Columna, Textos Eines 7. Explicació senzilla sobre el disseny, quin és l’àmbit d’aquesta disciplina i la realitat present i futura.

Swann, A., *Bases del diseño gráfico*, México: Gustavo Gili. Com enfrontar-se a una composició, i com elegir la combinació adequada per dissenyar-la.

Samara, T. (2007), *Los elementos del diseño*, Barcelona: Gustavo Gili. És un manual de disseny, ofereix consells i normes.

Munari, B. (Milán, 1907–1998), *Diseño y Comunicación Visual*, Barcelona: Gustavo Gil. Poeta, escultor, pedagog i autor de llibres infantils, Bruno Munari fa una reflexió i un estudi exhaustiu sobre la comunicació visual.

Muller Brockman, J., *Historia de la Comunicación Visual*, Barcelona: Gustavo Gili. A més de ser una història de la comunicació visual, la primera que s'escriu, és també una historia visual de la comunicació.

Austin, T / Doust, R. *Diseño de nuevos medios de comunicación*, Blume. Ús de les noves tecnologies per fer-les servir de manera creativa.

Strassburger, By Mike. and Robynne Raye, *El estudio Modern Dog expone: Harper Collins*. Cartells de les dues últimes dècades reconeguts internacionalment i de temàtica actual i de gran interès social.

Mòdul 1 - **Pràctica 1**

http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/cursos/curriculum/eso\_btx/dsvp/modul\_1/practica\_1

## Dibuixar: formes, i simetries amb ordinador

La forma, la igualtat i la simetria són continguts del currículum d’EVP -dibuix artístic i lineal- que es treballen tant a l'ESO com al batxillerat.

La primera activitat consisteix en treballar aquests continguts amb dibuix per ordinador. Canviarem els nostres estris tradicionals de dibuix per una pantalla, un teclat, l'ordinador i, opcionalment, una paleta gràfica de dibuix digital. La pràctica també té la finalitat de tractar altres continguts clàssics de la matèria com són: l'escala, la trama, el ritme, el color…

La pràctica comença amb una imatge digitalitzada, ja sigui una fotografia o un dibuix escanejat per l’alumnat. Una vegada obert (mida, resolució) es realitzarà una sèrie d'accions com retallar, duplicar, modificar l'escala, copiar, tallar, voltejar horitzontalment o verticalment, omplir, traçar formes geomètriques, dibuixar amb diferents colors i gruixos, posar text, etc. Aquesta activitat ens permetrà aprendre a controlar les principals eines de dibuix per ordinador.

## ACTIVITAT 1.1.: Simetria axial utilitzant la fotografia i l'ordinador

#### Són simètrics el cos i la cara?

Els programes de dibuix amb ordinador permeten comprovar la simetria de la cara i del cos molt fàcilment.

A partir d'una fotografia frontal, del cos o la cara, es comprova si tenen simetria axial.

En aquest exercici tan senzill, s’ha de potenciar, valorar i impulsar la capacitat creativa i inventiva de l’alumnat. Per tant, es tracta d’evitar estereotips i potenciar imatges creades per ells i elles mateixos/es.

## ACTIVITAT 1.2.: dibuixar simetries radials amb ajuda de l'ordinador

Aquest exercici serveix per practicar eines de dibuix geomètric amb un programa de dibuix per ordinador; per exemple, circumferències, quadrats, rectangles, llaç poligonal, pot de tinta… L’alumnat ha de ser capaç de donar forma a imatges abstractes per atzar i amb l’ajuda de l’ordinador. És una activitat creativa intel·lectual i imaginativa.

No hi ha dubte que el resultat, per a ells o elles, sempre és sorprenent. Fins i tot l’alumnat amb poca habilitat per dibuixar descobreix que amb aquests exercicis té possibilitats i experimenta plaer en crear les imatges.

Aquest exercici també es pot utilitzar per introduir el tema de l’abstracció, o bé la reflexió sobre l’art i la geometria.

No cal dir que el color en aquest exercici és molt important. Es pot demanar el treball amb colors complementaris, gammes fredes o calentes, saturació alta o baixa… o també fer les oportunes reflexions sobre els canvis.

Altres temes que afavoreixen l’ampliació d’aquest exercici són: treballar amb línies rectes o corbes, relacionant-les amb sentiments o sensacions, construir ritmes amb sanefes, o bé aprofundir en el coneixement de les formes geomètriques planes.

#### Observem què passa quan modifiquem algun mòdul de la simetria radial

Reflexions que podem plantejar: l'asimetria és més bella que la simetria?

La simetria existeix en la naturalesa, només cal veure el nostre cos. La simetria, però, no ha de significar generalment una bona estratègia pel disseny, donat que les composicions visuals simètriques són en general estàtiques, pesades i dificulten la integració en un missatge visual. De vegades la simetria pot ser una errada en una composició.

## Recursos

Galeria de fotografies amb elements simètrics:

<http://www.canalfotografico.org/galeria/thumbnails.php?album=895>

Cares simètriques:

<http://www.elmundo.es/elmundo/2008/05/06/ciencia/1210092964.html>

Simetria a la naturalesa, matemàtiques i l'art:

<http://simetria.dim.uchile.cl/index.htm>

Mòdul 1 - **Pràctica 2**

http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/cursos/curriculum/eso\_btx/dsvp/modul\_1/practica\_2

## Dissenyar mòduls i xarxes amb ajuda de l'ordinador

Els exercicis de xarxes faciliten la introducció de l’alumnat en la reflexió sobre la composició d’imatges, ja que consisteixen en crear una disposició determinada de formes amb una finalitat de crear dissenys de robes, papers, ceramiques…

L’ordinador permet, de manera immediata, provar i rectificar allò que calgui.

Així, l’alumnat, gairebé sense adonar-se’n, relaciona cada part amb un tot. No es tracta d'una suma aritmètica de les parts, sinó de la consciència del conjunt.

L'activitat ajuda a entendre problemes de composició, tot creant formes, ritmes, medir el pes dels elements de les imatges, la grandària, etc., mitjançant estructures modulars o xarxes.

## ACTIVITAT: construir mòduls i xarxes combinant estris de dibuix clàssic amb l'ordinador

Aquesta activitat es pot fer amb qualsevol tema treballat a l'aula amb els estris de dibuix i pintura. Posteriorment es farà ús de l'ordinador per tal d'editar-los.

Aquest exemple parteix d'un treball previ mitjançant el dibuix -paper, colors, pintura, col·lage- amb un motiu temàtic. En aquest cas es tractava d'interpretar el cos, el moviment i la moda. Després d'escanejar els dibuixos, s'han modificat amb l'ordinador tot construint una xarxa.

Per tal d'orientar l'edició final, és fonamental no oblidar que en un disseny s'ha d'establir un ordre de lectura, crear ritmes, introduir tensions, contrast, etc.

Vet aquí el dibuix previ:

I la xarxa que ha sortit amb la repetició, mitjaçant el gir de la figura i l'adicció d'elements decoratius:

#### Recursos

En aquest bloc teniu més exemples de mòduls i xarxes:

<http://blog.educastur.es/luciaag/category/aplicaciones-online/page/2/>

Mòdul 1 - **Pràctica 3**

## Manipular amb l'ordinador retrats i autoretrats

La tercera pràctica consisteix en la manipulació de la imatge fotogràfica mitjançant programes de dibuix per ordinador. Es tracta de modificar un retrat amb els filtres preparats que la majoria de programes de dibuix per ordinador tenen.

La segona activitat és una pràctica de caràcter conceptual, la imatge ha de ser una composició relacionada amb un significat, utilitzant la forma, la línia, el color, la textura…

## ACTIVITAT 3.1.: Crear una caricatura amb l'ordinador a partir d’un retrat

Els adolescents mostren un cert temor o pudor a l'hora de mostrar les pròpies fotografies. Però també es pot constatar un cert narcisisme. La pròpia imatge mai els deixa indiferents.

Aquest exercici es pot proposar amb l'intercanvi de fotos de retrat entre els nois i noies de la classe. Pot ser la continuació -o bé el treball previ- d’una activitat de retrat i/o de caricatura amb el dibuix tradicional a llapis.

ES tracta de modificar la fotografia mitjançant les eines del programa d'edició, tot estirant i engrandint o disminuint els elements de la cara per tal d'aconseguir la caricatura:

#### Recursos

En aquest bloc trobareu exemples de retrats dibuixats amb l'ajuda de l'ordinador:

<http://karre87.blogspot.com/2008/03/retrato-diseo-por-ordenador.html>

## ACTIVITAT 3.2.: fer un autoretrat utilitzant l'ordinador i el collage

Un autoretrat exigeix criteris de disseny i de composició d'imatges. Totes les parts han d’estar relacionades per tal d'enfortir el missatge que pretenem comunicar.

Per crear un autoretrat hem de saber experimentar, saber crear formes noves, però sempre lligades al significat que volem donar: la representació del jo de cadascun o cadascuna.

El que decidim posar en un disseny ha ser significatiu, es fan les coses a consciència o no es fan. L'atzar no sempre funciona.

El color denota i té significat: transmet sentiments i sensacions. S’ha d’escollir a propòsit i ha d’ajudar a expressar el contingut.

Una composició estèticament correcta ha d'assenyalar un ordre i una distribució, fins hi tot quan volem donar intencionadament una idea caòtica.

Totes les parts han d’estar pensades i relacionades per tal de clarificar el missatge que volem transmetre.

L’espai negatiu o el blanc de fons són tan importants com la figura principal.

Comprimir, separar, establir un ordre de lectura, una tensió, un contrast… és fonamental en un disseny.

La tipografia ha d'estar integrada amb la resta de la composició. Més val utilitzar una sola font tipogràfica i, si està justificat, dues o més.

En el disseny, el que compta és **tenir bones idees i després tenir destresa en la composició de les imatges**. Les formes abstractes i senzilles poden transformar la imatge dotant-la d'un gran contingut.

Mòdul 1 - **Pràctica 4**

## Dissenyar cartells amb l'ajut de l'ordinador

Què entenem per un bon disseny? Quines són les regles de la sintaxi d’una bona composició? Tot s'hi val en una creació artística? Hem d'acostumar als alumnes a parlar de les imatges i valorar si estan ben o mal resoltes.

Els artistes i les artistes experimenten, proven, rectifiquen formes i colors fins trobar allò que funciona amb l’objectiu que ens hem proposat.

Els programes de dibuix per ordinador permeten resoldre amb gran simplicitat aquesta tasca de provar, comparar, rectificar. Això suposa un gran canvi en el procés de treball. Però la tecnologia no resol el problema del criteri.

Els criteris per construir una bona imatge són complexos i s’han d'estudiar, no depenen del mitjà tècnic, encara que aquest pot ser d’una gran ajuda, com ara l'ordinador.

## ACTIVITAT: Dissenyar un cartell

Començarem l'activitat de dissenyar un cartell per ordinador escollint un tema general, per exemple: **igualtat real i discriminació, home dona.**

El motiu o tema quan es tracta de dissenyar un cartell és molt important per motivar l'alumnat, que pot suggerir-lo o aprofitar un encàrrec extern, o del centre (diada de Sant Jordi, dia de la Dona, etc.). També pot ser de gran ajuda relacionar-ho amb altres matèries o altres exercicis. El més important és que el tema proposat desperti l’interès general i la reflexió personal del nostre alumnat.

Cal saber què en pensen ells i elles sobre el tema triat, ja que pot ajudar molt a la creació artística. L’alumnat ha d’elaborar nous coneixements amb la màxima motivació possible. Hem d’estar atents i disposats a pactar els temes amb l’alumnat.

El professorat ha de fer una previsió tant de material com de les imatges necessàries, per la qual cosa Internet és una bona font.

Mira els exemples de cartells no sexistes en aquesta web:

<http://www.solidaries.org/igualtat/aula/anuncis/index.html>

Aquesta pràctica està pensada per fer una reflexió sobre el tractament de la imatge, des d'un discurs de gènere. Aquestes imatges poden ser un punt de partida per a l’anàlisi. Ho podem plantejar com a una enquesta, que l’alumnat contestarà i comentarà durant l'hora de classe. Expressar l'opinió oralment és de gran ajuda per motivar el treball creatiu i per generar conciència. Els i les adolescents sempre ens sorprenen quan diuen el que pensen.

El cartell sempre ha de respondre a una necessitat comunicativa; és una imatge acolorida, acompanyada d’un text breu que forma un tot i que dóna un sentit significatiu amb una única finalitat: atraure la mirada, destacar, cridar l’atenció.

El cartell, en el curs de la història, s’ha vinculat a la publicitat comercial o a la propaganda política. Existeixen nombrosos estudis i llibres sobre el cartell dels segles XIX i XX vinculats a les diferents tendències artístiques.

La gran majoria de museus d’art contemporani tenen una part d’obra gràfica. En el Museu Nacional d'Art de Catalunya s’hi poden trobar alguns cartells de l’època modernista, noucentista i d’influència cubista… La visita al museu o arxius temàtics és una activitat que també hi podem afegir.

<http://www.mnac.es/colleccio/col_fotografia.jsp?ambit=1&lan=001>

### Realització pràctica,

Tot disseny ha de tenir un missatge: una història, una idea, una narració.

Una vegada motivats i introduïts en el tema, hem de concretar la realització. El cartell que dissenyarem ha de contenir un eslògan i una imatge.

A tall d'exemple, podem dissenyar un cartell per a un suposat partit polític feminista demanant el vot, en el qual els candidats i candidates són l’alumnat.

Ells i elles pensen l’eslògan, busquen una fotografia i comencen a treballar en la creació pràctica del cartell.

Com ja hem practicat prou amb el ordinador, no han de tenir cap dificultat en la execució tècnica del cartell. Els esforços s’han de centrar en la reflexió i experimentació amb les imatges i el text.

Per començar, partirem d’una proposta com a punt de partida. El següent pas serà que cadascun i cadascuna **farà tres propostes** amb els mateixos elements anteriors, però distribuïts de forma diferent. Tota decisió haurà de justificar.

La finalitat de realitzar quatre dissenys amb els mateixos elements (foto i eslogan) és per reflexionar i comprendre les primeres regles d’un bon disseny. La proposta ha de servir per comparar i raonar el que s'ha fet amb la simple intuïció amb el que s'ha fet a consciència.

Vet aquí algunes de les regles esencials d’un bon disseny que l'alumnat haurà de descobrir, entre d'altres. Es pot fer una activitat similar per reflexionar sobre la forma, l’espai, el color, la tipografia…

* La forma escollida ha d’atraure l’atenció amb una mirada. Un bon disseny ha de sobreviure davant altres missatges.
* El **"menys és més"** és la principal regla del disseny. Com més elements tingui, més difícil serà llegir el contingut. No hem de confondre elements complicats amb continguts complexos.
* L’espai negatiu, o el blanc són tan importants com el contingut.
* El color també té un significat: transmet sentiments, sensacions i, per tant, s’ha d’escollir a consciència.



* Les lletres han de ser llegibles: el que no es pot llegir no té cap funció. La grandària o mida d’una tipografia ha d’estar al servei del missatge, d'allò més important que volem dir.
* En un missatge només poden sobresortir dos (o màxim tres) elements del tot que formen.
* El treball de disseny ha de ser entenedor de manera universal, i no solament pel qui el realitza. La pròpia individualitat ha de ser una aportació al contingut general i el màxim d’entenedora. En disseny hem de saber què es vol dir, i fer palès el propòsit del treball.
* La distribució de la llum i del contrast ens ajuda a reforçar el missatge.
* Allò que decidim posar en un disseny ha ser contundent.
* Hem d’aconseguir comunicar, no decorar. La forma no pot estar al marge del missatge. Per crear un disseny hem de saber experimentar, saber crear, inventar formes, però sempre lligades al significat que volem donar.
* Mesurar la composició amb ulls de disseny. Alinear unes imatges, per exemple, no vol dir posar-les a mida. Hi ha imatges que semblen més grans que altres i, a l'inrevés, per tant se les ha d’alinear amb ull de disseny.
* No rapinyar ni copiar imatges d’altres. Han de ser d’un mateix. Internet ofereix un gran banc d’imatges que hem de descobrir, per tal de veure, inspirar-se i aprendre; però en disseny cadascú ha d'aconseguir ser un mateix.
* Ignorar les modes és difícil, però els "super-fashion" passen, i s’obliden aviat. Dissenyar un producte segons el seu significat i no les expectatives de ningú és com quan admirem un quadre per la seva originalitat i bellesa, independentment de la seva època de creació.
* Les lletres s’han de treballar amb la mateixa importància que la imatge. No podem posar una tipografia estrafolària perquè ens agrada. Les lletres s’han d’integrar a la composició de la imatge.
* Entendre, llegir i conèixer la història de les imatges i els elements de la seva sintaxi, pot ajudar molt a la seva creació. Buscar i mirar és un bon exercici, però no repetir ni copiar. Copiar perquè "és molt guay” és inacceptable. L’alumnat ha de ser un mateix quan crea.

Parlar de regles en un disseny no és posar limitacions a la creativitat. Sabem que l'adolescent mira de transgredir les normes, però en un bon disseny les regles no han de ser una limitació, sinó un punt ampli de partida que, fins hi tot, quan se'n té un gran domini, a vegades es poden incomplir per fer-ne de noves. Això és possible en una creació artística, però ha d'estar justificat i, generalment, es fa servir per enfortir una altra regla i pot suposar una innovació concreta en un context adequat. Així funciona la creativitat humana!

## Recursos

##### Bibliografia sobre cartells

Mann, j. (2003) Carteles contra una guerra. Signos por la paz, Barcelona: Gustavo Gili. És un llibre col·lectiu de cartells internacionals de resistència a la guerra. Reuneix més de dues-centes obres de caràcter antibel.licista enviades per artistes de tot el món a través de la xarxa.

Foster, J.(2007) Fuszion Collaborative, Carteles Nuevos Diseñadores, Barcelona: Gustavo Gili Carteles. Recull d’obres consagrades juntament amb obres de joves creadors de cartells.

Bestle,R. Noble,I.(2002) Nuevo diseño de carteles, Barcelona: Gustavo Gili. És un recull de cartells, molt ben seleccionats.

Barnicoat, j.(2000) Los carteles su historia y su lenguaje, Barcelona: Gustavo Gili. Descripció i història dels cartells des de 1870.

##### 

##### Llocs web sobre cartells

Cartells de la Guerra Civil:

<http://www.sbhac.net/Republica/Carteles/> Indicergr.htm

<http://orpheus.ucsd.edu/speccoll/visfront/vizindex.html>

Cartells polacs:

<http://www.poster.com.pl/circus-posters-1.htm>

Cartells i il·lustracions generals d’autor:

Jim Flora: <http://www.jimflora.com> i <http://www.jimfloraart.com>

Brian Cronin: <http://www.briancronin.com>

Heartfield: <http://www.towson.edu/heartfield/artarchive.html>

Depero: <http://www.depero.it>

Michael Bartalos: <http://www.bartalos.com/>

Lefor-Openo: <http://www.lefor-openo.com/>

Pep Montserrat: <http://www.pepmontserrat.com/>