



<b>CARRERAS:</b>	110213 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico. 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
<b>DOCUMENTO:</b>	Propuesta programática para el curso AP6014.
<b>CURSO:</b>	AP6014 DIBUJO IV.
<b>GRUPO:</b>	002.
<b>MODALIDAD:</b>	Semestral.
<b>REQUISITO:</b>	AP6013 Dibujo III.
<b>COREQUISITO:</b>	AP6012 Diseño IV.
<b>CREDITOS:</b>	04 créditos.
<b>NIVEL:</b>	IV Nivel. Segundo Año. Ciclo Común.
<b>HORARIO DE CLASE:</b>	Lunes de 1:00 pm a 4:50 pm. (PTF). Jueves de 1:00 pm a 4:50 pm. (RRCh).
<b>HORAS CONTACTO:</b>	08 horas presenciales.
<b>HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:</b>	03 horas semanales, cuanto menos.
<b>HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:</b>	Martes de 1:00 pm a 3:00 pm. Oficina SAP. (PTF). Martes de 3:00 pm a 5 pm. Oficina SAP. (RRCh).
<b>CICLO LECTIVO:</b>	II Semestre II Ciclo Lectivo 2015.
<b>PROFESORADO:</b>	Licda. Peggy Taylor Filloy. Lic. Ricardo Rodríguez Chaves.
<b>eMail:</b>	peggysede@gmail.com rikdorch@yahoo.com

## DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Este curso trata dos aspectos terminales dentro del proceso de dibujo del natural. El primero se relaciona con el grado de representación más alto que se puede dar en esta modalidad, o sea, la representación de la textura propia de las superficies y la tonalidad ambiental.

El segundo aspecto trata con el estilo. Aunque no se trata de una valoración de la personalidad (lo subjetivo, que acompaña en gran parte al estilo de un artista), sino del estudio objetivo de las cualidades gráficas presentes en los distintos estilos y de aquellas que se pueden producir experimentando con instrumentos, materiales, soportes y elementos teóricos.

## OBJETIVO GENERAL

Al terminar el curso el alumno será capaz de:

1. Representar la forma combinando o sumando las características ambientales, la sombra propia y las cualidades de sus superficies.
2. Utilizar los instrumentos, materiales y soportes resaltando sus posibilidades gráficas más allá del contenido representativo o significativo de la forma en el desarrollo del estilo propio.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Captar la textura modificada por el efecto directo de la iluminación y el ambiente.
2. Usar los soportes en función de la textura deseada.
3. Construir las texturas por medio de la multiplicación de los signos gráficos.



4. Combinar las técnicas y procedimientos estudiados para generar nuevas experiencias.
5. Valorar la expresividad propia de los medios técnicos.

## CONTENIDOS

- **Eje Proyectual**

Posibilidades expresivas de los elementos propios del dibujo  
El estilo.

- **Eje del Conocimiento**

La textura como producto de experiencias perceptivas (sensoriales)  
La textura iluminada y ambientada (cambios ambientales)  
Texturas reales e imaginadas.  
Multiplicación de signos gráficos para crear texturas.

- **Eje Tecnológico**

La textura propia y sus calidades agregadas (estampación, color, opacidad, brillo, transparencia, etc.)  
El soporte y su influencia en la representación y simulación de textura.

## METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍA DIDÁCTICA

Esta metodología busca, poner el dibujo al servicio de la actividad proyectual, al desarrollar en el estudiante una actitud crítica y responsable con respecto a su aprendizaje, en el dominio de la representación visual de las formas.

- **Rol del Facilitador**

Los contenidos teóricos se presentan en forma práctica y participativa, alimentando los criterios que el profesor y los estudiantes utilizan para generar los ejercicios pertinentes. Estos ejercicios se desarrollan siguiendo los fundamentos constantes de dibujo abordados en los cursos anteriores.

- **Rol del Participante**

La metodología utilizada en este curso, desarrolla en el estudiante el conocimiento teórico –práctico del dibujo, y la habilidad técnica en la representación. Utilizando el dibujo como instrumento de la imaginación, de la investigación y de la proyección de ideas, aplicando el método de autoevaluación, autocrítica y capacidad sinóptica. Esto a través de críticas grupales sobre las técnicas, trabajos y temáticas abordados por los estudiantes.

- **Actividades**

La textura

Texturas propias de los materiales, texturas ambientales (por acumulación y objetos), las texturas de lo intangible.

Como generar texturas en dibujo. Experiencias con distintos medios (soportes, instrumentos y grafismos), utilizando la copia y la memoria.

Hiperrealismo tonal. Volumen, adicionando: luz-sombra, ambiente, textura; utilizando el grafito y medios afines.

Texturas gráficas. La tonalidad y cualidades superficiales generadas por manchas, puntos y trazos de un solo tono.

Evaluación de la carpeta de trabajos del primer período. Se evalúan los resultados de cada etapa por separado.



### Dibujo y estilo

Análisis de estilos en la historia del dibujo. Se desarrollan experiencias en dibujo, individuales y de grupo, mediante el estudio de la obra gráfica de los grandes maestros.

Reconocimiento de signos, instrumentos y soportes. Aislar y extraer aspectos técnicos y expresivos de los dibujos de los maestros, y experimentar, aplicándolos a experiencias de dibujo personales.

Utilizando la experiencia anterior, realizar una serie de dibujos que partan de una de las experiencias realizadas y se vaya acomodando a las necesidades técnicas y expresivas del estudiante.

Evaluación de la carpeta de trabajos del segundo período. Se evalúan los resultados de cada etapa por separado.

### CRONOGRAMA

Semana	Fecha	Temática	Actividades
1	10 Agosto	Lectura del programa de curso. La textura como producto de experiencias perceptivas	Discusión y aprobación del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso.
	13 Agosto		Tocar las texturas, representar lo que sintieron.
2	17 Agosto	Texturas propias de los materiales, texturas ambientales (por acumulación y objetos).	Hacer un frottage de texturas cuidando la composición.
	20 Agosto		Bodegón con gran cantidad de elementos.
3	24 Agosto	Hiperrealismo tonal y volumen, luz-sombra, ambiente, textura. (Inicia el proceso de experimentación)	Realizar un modelo con mínimo 7 tonos diferentes. Realizar el trabajo por capas, una por cada tono. (Estudio largo).
	27 Agosto		Generar texturas en dibujo. Experiencias con distintos medios (soportes, instrumentos y grafismos), utilizando la copia y la memoria.
4	31 Setiembre	La textura iluminada y ambientada (cambios ambientales)	Bodegón, texturas iluminadas. Texturas con luz natural.
	3 Setiembre		Los ejercicios deben ser desde la misma perspectiva. Realizar un poema-objeto (Composición Grupal).
5	7 Setiembre	La textura propia y sus calidades agregadas (estampación, color, opacidad, brillo, transparencia, etc.)	Dibujar telas, muebles y objetos estampados.
	10 Setiembre		



Semana	Fecha	Temática	Actividades
6	14 Setiembre	El soporte y su influencia en la representación y simulación de textura	Ejercicios de retrato.
	17 Setiembre		Hacer un bodegón autobiográfico hiperrealista. Discusión de la temática y actividades del curso.
7	21 Setiembre	Texturas gráficas. La tonalidad y cualidades superficiales generadas por manchas, puntos y trazos de un solo tono	Experimentar diferentes tramas para generar texturas, equilibrando la composición.
	24 Setiembre		Reproducción fotográfica blanco y negro (escoger la composición).
8	28 Setiembre	Texturas reales e imaginadas	Ejercicios sensoriales. (Representar la textura de una lectura)
	1 Octubre		Imaginar una textura natural y representarla.
9	5 Octubre	Realizar texturas que contrasten.	Reinterpretar las formas y texturas del modelo natural. Ver el modelo y luego taparlo representarlo.
	8 Octubre		<b>Evaluación Parcial</b>
10	12 Octubre	Exposiciones Análisis de estilos en el dibujo.	Feriado
	15 Octubre		Exposiciones y entrega de copia
11	19 Octubre	Posibilidades expresivas de los elementos del dibujo Discusión de propuestas personales. Se desarrollan experiencias en dibujo individuales y de grupo, mediante el estudio de la obra gráfica de los grandes maestros	Reconocimiento de signos, instrumentos y soportes. Analizar aspectos técnicos y expresivos de los dibujos de los maestros, y experimentar, aplicándolos a experiencias de dibujo propias.
	22 Octubre		Se desarrollan experiencias en dibujo, individuales y de grupo
12	26 octubre	Dibujo y estilo A partir de la experimentación generar una serie de dibujos con temática propia, a manera de portafolio, aplicando los hallazgos producidos como resultado del análisis y la práctica consciente de la textura, el estilo y la técnica aplicados al dibujo	Desarrollar temática y técnica en la elaboración de un trabajo propio, el cual debe mantener unidad estilística. Inicio del proyecto (tiempo de prueba).
	29 Octubre		
13	2 Noviembre		
	5 Noviembre		
14	9 Noviembre		Supervisión de proyecto
	12 Noviembre		
15	16 Noviembre		
	19 Noviembre		



Semana	Fecha	Temática	Actividades
16	23 Noviembre	Dibujo y estilo	Supervisión de proyecto
	26 Noviembre		<b>Evaluación Final</b>
17	del 30 de Nov. al 15 de Dic.	Semana de Evaluaciones Finales	Ampliaciones
18			Ampliaciones

### VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

Primera evaluación (Carpeta)	25%
Trabajo extra-clase	20%
Trabajo en clase	25%
<u>Evaluación final (Portafolio)</u>	<u>30%</u>
Total	100%

(Propuesta estilística y temática. Calidad técnica. Textura. Acabado. Presentación)

Se evalúa: Calidad técnica, propuesta, textura, acabado, propuesta temática.

### NORMAS DEL CURSO

El estudiantado debe saber que, según el reglamento de orden y disciplina de los estudiantes de la Universidad de Costa Rica, existen faltas y sanciones relacionadas con su comportamiento y con el cumplimiento de los rubros de evaluación de los cursos, siendo el plagio una falta muy grave, sancionada con la suspensión como estudiante regular por no menos de seis meses y hasta por seis años ([www.cu.ucr/normativ/orden\\_y\\_disciplina.pdf](http://www.cu.ucr/normativ/orden_y_disciplina.pdf))

Puntos importantes:

En cada sesión se tomará lista y en el laboratorio se debe firmar el control de asistencia. No se recibirán proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el curso.

Cuando un estudiante no asista personalmente a una clase para la presentación de proyectos y asignaciones, debe hacer llegar estos en la fecha y horas establecidas para su entrega. Si un estudiante goza de una incapacidad médica o enfrenta una situación personal que amerite ser considerada, este debe comunicarlo al profesor con la mayor brevedad.

Las normas de evaluación del curso se aplican según lo dispuesto en el Reglamento de Evaluación y Orientación Académica del Estudiante de la Universidad de Costa Rica. No obstante, ante la imposibilidad de incluir en el programa todos los aspectos que afectan el desarrollo y la evaluación del curso, se hace necesario aclarar que es responsabilidad del estudiante mantenerse informado sobre indicaciones e instrucciones referentes a la presentación de asignaciones o exámenes específicos, y posibles cambios en contenidos temáticos, objetivos específicos y las actividades programadas.

Los profesores determinarán la cantidad de trabajos por portafolio de acuerdo al tipo de proyecto que cada estudiante vaya a desarrollar.



## **BIBLIOGRAFÍA**

Arnold, Eugene. Técnicas de ilustración. Barcelona, España: Ed. Leda, 1982.

Kaupelis, Robert. Experimental drawing. Watson-Guptill Publications. New York, U.S.A., 1992.

Katchen, Carole. Figure drawing workshop. USA: Ed. Watson-Guptill, 1985.

Maier, Manfred. Procesos elementales de proyección y de configuración. Tomos 3 y 4. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gili, S. A., 1982.

Nicolaides, Kimon. The natural way to draw. Boston, U.S.A.: Ed. Houghton Mifflin Company, 1969.

Oliver, Robert. The sketch. USA: Ed. Van Nostrand Reinhold, 1979.

Parramón, José María y Blasco, J. Como dibujar historietas. Barcelona, España: Ed. Instituto Parramón, 1966.

Parramón, José María. Así se dibuja a la pluma. Barcelona, España: Ed. Instituto Parramón, 1982.

Powel, Dick. Técnicas de presentación. Barcelona, España: Ed. Hermann Blume, 1985.

Rau. Pablo Picasso. Obra gráfica. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1974.

Szunyoghy, Andrés. Dibujo: La gran escuela. Barcelona, España: h.f.ullmann, 2011.

Wirt, Kurt. Drawing. A creative process. USA: Ed. Hucourt, 1988.