



CARRERAS:	110213 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico. 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO:	Propuesta programática para el curso AP6014.
CURSO:	AP6014 DIBUJO IV.
GRUPO:	01 y 02.
MODALIDAD:	Semestral.
REQUISITO:	AP6013 Dibujo III.
COREQUISITO:	AP6012 Diseño IV.
CREDITOS:	04 créditos.
NIVEL:	IV Nivel. Primer Año. Ciclo Común.
HORARIO DE CLASE:	Martes de 1:00 pm a 4:50 pm. (NMG). Viernes de 1:00 pm a 4:50 pm. (DMR).
HORAS CONTACTO:	08 horas presenciales.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	03 horas semanales, cuanto menos.
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	Lunes de 2:00 pm a 4:00 pm. Oficina SAP. (NMG). Martes de 1:00 pm a 5 pm. Oficina SAP. (DMR).
CICLO LECTIVO:	II Semestre II Ciclo Lectivo 2015.
PROFESORADO:	Licda. Nidia Marina González Vásquez. Lic. Daniel Montero Rodríguez.
eMail:	barroco80@gmail.com danielmont84@gmail.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 signficante de la forma.

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	11 AGO 14	Lectura del programa de curso La textura como producto de experiencias perceptivas.	Discusión del programa de curso. Discusión de la temática y actividades del curso. Tocar las texturas, representar lo que sintieron. Hacer un frottage de texturas cuidando la composición. Bodegón con gran cantidad de elementos.
2	18 AGO 21	Texturas propias de los materiales, texturas ambientales (por acumulación y objetos).	Representar la textura encontrada en el ambiente natural (seleccionar una porción por composición)
3	25 AGO 28	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). Generar texturas en dibujo. Experiencias con distintos medios (soportes, instrumentos y grafismos), utilizando la copia y la memoria
4	01 SET 04	La textura iluminada y ambientada (cambios ambientales)	Bodegón, texturas iluminadas. Texturas con luz natural. Los ejercicios deben ser desde la misma perspectiva. Realizar un poema-objeto.
5	08 SET 11	La textura propia y sus calidades agregadas (estampación, color, opacidad, brillo, transparencia, etc.)	Dibujar telas, muebles y objetos estampados.
6	15 SET 18		Hacer un autorretrato (bodegón

			autobiográfico) hiperrealista.
7	22 SET 25	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. Reproducción fotográfica (escoger la composición).
8	29 SET 02 OCT	Texturas reales e imaginadas	(Representar la textura de una lectura) Imaginar una textura natural y representarla.
9	06 OCT 09	Realizar texturas que contrasten. Reinterpretar las formas y texturas del modelo natural. Ver el modelo y luego taparlo representarlo.	Evaluación Parcial
10	13 OCT 16	El soporte y su influencia en la representación y simulación de textura	Hacer copia
11	20 OCT 23	Posibilidades expresivas de los elementos propios del dibujo Exposiciones Análisis de estilos en el 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. Analizar aspectos técnicos y expresivos de los dibujos de los maestros, y experimentar, aplicándolos a experiencias de dibujo propias.
12	27 OCT 30	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).
13	03 NOV 06		Supervisión de proyecto
14	10 NOV 13		Supervisión de proyecto
15	17 NOV 20		Supervisión de proyecto
16	24 NOV 27		Supervisión de proyecto



17	01 DIC 04	Evaluación Final	
18	08 DIC 11	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)

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.

BIBLIOGRAFÍA

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

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

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