UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE DE OCCIDENTE
ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
Programa del curso: Taller gráfico I / AP-3107
Créditos: 3
9 horas de trabajo independiente
Prof. Henry Vargas Benavides

Descripción y Justificación:

El primer curso de Taller Gráfico es un curso teórico – práctico, en el cual, el estudiante de tercer nivel se especializa en el uso de instrumentos manuales -dibujo técnico- aplicándolos a lo largo de un detallado proceso de ilustración (desde la copia de elementos impresos a la estilización pura). Por medio de diferentes prácticas se perfeccionará la motora fina de las estudiantes. Es un curso en el que se capacita al estudiante en los técnicas de copia, estilización, abstracción, simbolismo e imagen conceptual como base para el desarrollo del cartel y la concepción gráfica en sí. Adjunto a estos contenidos se verán conceptos teóricos que les servirán de apoyo, como lo son las leyes de la Gestalt, la Escuela de la Bauhaus, el diseño conceptual desde y hacia Latinoamérica.

Objetivo General

Perfeccionar la elaboración y presentación de artes finales por medio del uso de instrumentos manuales desde una temática latinoamericana.

Objetivos Específicos:

Aplicar los conocimientos sobre legibilidad de lo imagen, sometiendo a prueba las estilizaciones.

Aplicar los conocimientos de "lectura de contenido de la imagen".

Aplicar las teorías del color, según el carácter, la psicología a el simbolismo de cada ilustración y/o estilización.

Conocer y aplicar el proceso de reproducción y de la estilización.

Investigar las teorías sobre la estilización, abstracción, simbolismo, como base fundamental de sus propuestas.

Conocer elementos culturales que apoyen la necesidad de comunicación visual del diseñador gráfico (contenido de los tres módulos).

Profundizar las leyes de la Gestalt: percepción visual, percepción óptica, la Escuela de la Bauhaus y el diseño conceptual.

Desplegar temáticas desde nuestras necesidades como latinoamericanos y como diseñadores de un determinado país del área.

Metodología

Los proyectos que corresponden a cada contenido temático. Se desarrollarán en clase con la debida explicación del profesor y el aprovechamiento máximo del tiempo de taller por parte de los estudiantes. Además de clases expositivas de acuerdo con los temas del contenido temático.

Contenido temático

Manejo de escuadras, compases, tiralíneas y demás instrumentos de dibujo técnico para diseño gráfico.

Conceptos de símbolo y signo, realismo y abstracción.

Analogía de la forma. Construcciones geométricas de las formas.

Proceso de estilización y abstracción. Técnicas de estilización. Aplicación de las principales teorías de la Gestalt.

Diseño conceptual.

Diseño precolombino en la contemporaneidad.

Diseño latinoamericano –breve bosquejo de la realidad colonial al presente-.

Variables de estilo gráfico.

Uso de materiales e instrumentos para generar muchas opciones en poco tiempo.

Ornamentación bidimensional y Composiciones Modulares: creadas por medio de la repetición y reflexión en ritmos continuos, alternados, radiados, quebrados y por progresión.

Creación de Artes Finales.

Pruebas de color. Utilización de contrastes y psicología del color según la simbología de la estilización.

Aplicabilidad y exposición de los temas escogidos por estudiante.

Estilizaciones

Se trabajará en los tres siguientes módulos que comprenden los siguientes temas:

I.

Diseño en la flora y fauna del trópico americano.

II.

Diseño precolombino en la contemporaneidad.

III.

Diseño colonial en la contemporaneidad.

Diseño latinoamericano en el siglo XX de América Latina y su aplicación contemporánea.

Diseño latinoamericano contemporáneo desde la perspectiva costarricense.

Evaluación

- Proyecto 1 (blanco y negro y color y exposición del contenido) 25%

- Proyecto 2 (blanco y negro y color y exposición del contenido) 25%

- Proyecto 3 (blanco y negro y color y exposición del contenido) 25%

En cada uno de estos ejercicios se incluye la carpeta de trabajos y una breve fundamentación teórica sobre el tema selecto.

- Exposición grupal 15%

- Aprovechamiento (trabajo en clase, limpieza, desarrollo, etc. 10%

Al ser un curso de trabajo e interacción desde el aula -entre el profesor y alumno-, el mismo puede perderse por cuatro ausencias injustificadas o su equivalente a llegadas tardías (2 tardías = una ausencia).

Materiales

Libros, revistas, fotocopias.

Tiralíneas, rapidógrafos o pluma estilográfica.

Papel cebolla o pergamino.

Escuadra, cartabón , juego de curvas: biceladas. Regla T, regla metálica y compás de precisión.

Tintan china negra.

Témperas: negra, blanca, rojo, amarillo, azul.

Papel leger

Cartón de presentación

Cartulina barnizable

Cuter

Goma de hule

Goma spray
Maskin tape o cinta mágica gruesa
Pinceles # 0, 5 y 12
Lápiz de color finos (pueden ser Prismacolor u otra similar).
Superficie de hule para cortar.

Bibliografía

Aynsley, Jeremy **A Century of Graphic Design** New York, Barron's Educational Series, Inc., 2001.
Braham, Bert **Diseñador gráfico** Madrid, Celeste Ediciones, 1991.
Dondis, D. A. **La sintaxis de la imagen** Barcelona, Editorial Gustavo Gili, S.A., 1985.
Enciso, Jorge **Design Motifs of Ancient Mexico** New York, Dover Publications, Inc., 1953.
Frascara, Jorge **Diseño gráfico y comunicación visual** Buenos Aires, Ediciones Infinito, 1988.
Frutiger, Adrián **Signos, símbolos, marcas y señales** Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1981.
Hernández. Franklin. **Fundamentos del diseño tridimensional** Cartago, Editorial Tecnológica de Costa Rica, 1995.
Kandinsky, Vasili Vasilievich **Punto y línea sobre el Plano** Barcelona, Editorial labor S.A., 1993.
Küppers, Harald **Fundamentos de la teoría de los colores** Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1980.
Maier, Manfred **Procesos elementales de proyectación y configuración** Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1982.
Målberg, Bertil **Teoría de los signos: introducción a la problemática de los signos y los símbolos** México, Siglo XXI, 1977.
Morales Hidalgo, Italo **U Cayibal Atziak Imágenes en los tejidos guatemaltecos** Guatemala, Ediciones Cuatro Ahau, 1990.
Pelta, Raquel **Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico** Barcelona, Paidós, 2004.
Quirós, Valverde Luis **Fernando Diseño teoría acción sentido** Cartago, Editorial Tecnológica de Costa Rica, 1998
Sonderguer, César **Diseño precolombino. Catálogo de iconografía – Mesoamérica – Centroamérica – Suramérica** México, Editorial Gustavo Gili S.A. de CV, 2000.
Stewart Morales, Rito **Bribris semillas de Sibö** San José, Editorial Costarricense de Enseñanza Radiofónica, 1995.
Vargas Benavides, Henry **Proyectualidad en el arte prehispánico costarricense** San José, Tesis optar por el grado de licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico, Universidad de Costa Rica, 1999.
Wong, Wucius **Fundamentos del diseño bi- y tridimensional** Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1986.
Wong, Wucius **Principios del diseño en color** Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1988.

Internet / otros:

Bienal Internacional del cartel en México: <http://www.bienalcartel.org.mx/>

Revistas de Trama Visual, México (Museo de Arte y Diseño Contemporáneo)

Imagen do Som y carteles de Felipe Taborda (Museo de Arte y Diseño Contemporáneo)
<http://www.conexarte.com/esp/numero02/henry3.html>

II Bienal Iberoamericana del Cartel en La Paz, Bolivia: www.catalografica.org