

Carrera: 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico

Documento: Propuesta programática para el curso AP6024.

Curso: Dibujo Contemporáneo

Sigla: AP6024

Grupo: 01

Modalidad: Semestral.

Requisitos: AP6014 Dibujo IV.

Correquisito: -

Créditos: 02.

Nivel: Ciclo profesional.

Horario de clase: Lunes de 17:00 a 20:50

Horas contacto: 04 Horas presenciales.

Horas de estudio independiente: 04 horas por semana.

Horas de atención al estudiante: Lunes de 14:50 a 16:50.

Ciclo lectivo: I Semestre 2018.

Profesor: Lic. Andrés Retana Bustamante.

Correo electrónico: retana.andy@gmail.com

Teléfono: 8701-2603.

1. Descripción del Curso

Este curso introduce al estudiantado en los conocimientos básicos (generales) de las técnicas y procesos de dibujo propias de las artes visuales contemporáneas, mediante el uso experimental de los materiales y trabajando, en una primera etapa, con improvisaciones, hasta lograr un apropiamiento técnico.

En una segunda etapa, se busca profundizar sobre la primera etapa y aprovechar los descubrimientos técnicos, para aplicarlos en función de la representación imaginativa el cual permita un acercamiento entre técnica y visión subjetiva, haciendo énfasis en procesos de percepción aleatoria y espontánea.

La tercer etapa aprovecha lo anterior y busca aplicar las investigaciones técnicas y conceptuales a campos de acción del dibujo en la contemporaneidad, de acuerdo al interés del estudiantado.

Por último, en la cuarta etapa, se busca trascender el dibujo a un campo expandido, al relacionarlo con distintas áreas de las artes visuales de interés, tales como tecnología, animación, land art, escultura, videoarte o la que el estudiantado proponga.

2. Objetivo General

Desarrollar un proceso de creación experimental que complemente la percepción subjetiva como representación contemporánea.

3. Objetivos Específicos

1. Utilizar y experimentar con medios, materiales gráficos y soportes no tradicionales para dibujar.
2. Implementar procesos de dibujo no verbales (lado derecho del cerebro).
3. Generar relaciones entre lo técnico y lo conceptual que se amolden a las características contemporáneas.
4. Experimentar con la percepción subjetiva para encontrar nuevas maneras de representación del dibujo.

4. Contenidos

4.1 Eje Proyectual

- Utilizar medios, materiales y formatos no tradicionales para dibujar.
- Experimentar con la percepción subjetiva para encontrar nuevas maneras de representación en el dibujo.

4.2 Eje del Conocimiento

- Implementar procesos de dibujo desde la lateralidad creativa (lado derecho del cerebro).
- Gestionar del proyecto plástico y los procesos creativos a partir de lenguajes visuales propios con fundamento y asertividad.

4.3 Eje Tecnológico

- Generar relaciones y diálogos entre lo conceptual y lo técnico a partir de prácticas contemporáneas del dibujo.
- Administrar y concretar profesionalmente la realización y puesta en valor de las propuestas técnico-conceptuales.

5. Metodología y estrategia didáctica

El presente curso es de modalidad de Taller, combina lo teórico con lo práctico.

Rol del Facilitador: El docente dará guía y seguimiento progresivos a los contenidos temáticos y procesos creativos propuestos por cada estudiante en la solución de cada

uno de los proyectos.

Rol del Participante: Los proyectos a realizar por el estudiantado se centran en el desarrollo del Dibujo con énfasis en el Dibujo Contemporáneo y la experimentación creativa como método para el desarrollo de lenguajes visuales expresivos propios. En los proyectos el estudiantado propondrá y desarrollará los contenidos temáticos de cada proceso a partir de la investigación y aplicación de diversos conceptos y técnicas en la solución profesional de la problematización del dibujo contemporáneo.

Los procesos de enseñanza y de aprendizaje son individualizados y colectivos.

Actividades: En el transcurso del taller se desarrollarán 4 proyectos de Dibujo Contemporáneo, mismas que podrán ser individuales, colaborativos y mixtos:

Proyecto DC-001: Propuesta de Dibujo Contemporáneo I: Dibujo Contemporáneo como Experimentación Técnica (Dibujo Aleatorio).

Proyecto DC-002: Propuesta de Dibujo Contemporáneo II: Experimentación técnica aplicada a la Representación Imaginativa.

Proyecto DC-003: Propuesta de Dibujo Contemporáneo III: Representación y Aplicaciones Contemporáneas del Dibujo.

Proyecto DC-004: Propuesta de Dibujo Contemporáneo IV: Dibujo Conceptual, Dibujo en el Campo Expandido.

Los proyectos buscan desarrollar en el estudiantado el conocimiento y la habilidad técnico-práctica en la representación del dibujo contemporáneo. Para esto, se requiere de un proceso de ardua experimentación que le permita al estudiante abarcar el mayor número de posibilidades de expresión plástica e implementarla en su propuesta de trabajo personal a partir de procesos aleatorios de creación evitando soluciones

simplistas.

El trabajo consiste en sesiones magistrales cuando sea necesario, pero sobre todo seguimiento a las procesos de experimentación individual propuestos por cada estudiante en cada proyecto.

De manera que la persona estudiante será responsable de traer a la clase la mayor cantidad y variedad de materiales, resultados y propuestas las que servirán para crear experimentaciones y análisis. La continuidad y constancia por parte del estudiantado en el taller marcará la dinámica y proceso del curso en cuanto a la dimensión personal del taller.

Todo trabajo se desarrolla sobre los principios proyectuales, con apoyo teórico y con ejercicios técnicos. Los participantes del Taller deben actuar como equipo, de modo que la discusión y el análisis objetivo, así como el intercambio de opiniones acerca del trabajo, juegan un papel determinante.

Nota: Las horas de trabajo en el Taller son exclusivas para los proyectos o tareas del Taller, al estudiantado que use este tiempo, el equipo y espacio para asuntos personales o ajenos al Taller se les descontará hasta un 10 % del rubro de asimilación.

6. Cronograma

Semana 01	12 de marzo	-Lectura y discusión de la propuesta programática y actividades del Taller. -Inicio Proyecto DC-001.
Semana 02	19 de marzo	-Experimentación material en clase en función de



		proyecto DC-001.
Semana 03	26 de marzo	Semana Santa.
Semana 04	02 de abril	-Presentación y revisión preliminar del DC-001.
Semana 05	09 de abril	-Seguimiento Proyecto DC-001.
	15 de abril	Fecha límite para enviar Propuesta Escrita a correo electrónico retana.andy@gmail.com antes de la media noche.
Semana 06	16 de abril	-Evaluación Grupal Proyecto DC-001. - Inicio Proyecto DC-002.
Semana 07	23 de abril	Semana Universitaria
Semana 08	30 de abril	Presentación y revisión preliminar de DC-002.
Semana 09	07 de mayo	Seguimiento Proyecto DC-002.
	13 de mayo	Fecha límite para enviar Propuesta Escrita a correo electrónico retana.andy@gmail.com antes de la media noche.
Semana 10	14 de mayo	-Evaluación Proyecto DC-002. -Inicio Proyecto DC-003.
Semana 11	21 de mayo	Seguimiento Proyecto DC-003.
Semana 12	28 de mayo	Presentación y revisión preliminar de DC-003.
Semana 13	04 de junio	Seguimiento Proyecto DC-003.
	10 de junio	Fecha límite para enviar Propuesta Escrita a correo electrónico retana.andy@gmail.com antes de la media noche.
Semana 14	11 de junio	-Evaluación Proyecto DC-003. -Inicio Proyecto DC-004.
Semana 15	18 de junio	Seguimiento Proyecto DC-004.

Semana 16	25 de junio	Presentación y revisión preliminar de DC-004.
Semana 17	2 de julio	Seguimiento Proyecto DC-004.
	8 de julio	Fecha límite para enviar Propuesta Escrita a correo electrónico retana.andy@gmail.com antes de la media noche.
Semana 18	9 de julio	-Evaluación Proyecto DC-004. -Entrega de Bitácora/Memoria Final del Curso.
Semana 19	16 de julio	Entrega de notas.
Semana 20	23 de julio	Ampliación.

7. Evaluación y Rubro de Evaluación

7.1 Evaluación, valoración y aprovechamiento

Las evaluaciones serán periódicas y se pactarán con al menos una semana de anticipación.

Los aspectos formativos a valorar serán:

1. Ejercicios y participación en clase.
2. Base teórica de los proyectos.
3. Proceso y documentación.
4. Propuesta conceptual y coherencia visual.
5. Experimentación y técnica final.
6. Acabado y montaje.

7.2 Propuestas Escritas

Antes de cada evaluación, se entregará una propuesta escrita (ensayo) de máximo 1 página a 1.5 espacios al correo electrónico del profesor, que detalle la síntesis del proyecto de la siguiente forma:

1. ¿Qué pretendo discursar con este proyecto?
2. ¿Cómo lo abordé desde lo práctico y/o teórico?
3. ¿Por qué lo quise abordar de esta forma?
4. ¿Cuál es mi aporte?

El/la estudiante deberá identificar el ensayo con sus datos, fecha, el título de la pieza y la técnica de la misma.

7.3 Bitácora o Memoria Visual Digital

Al final del curso, se entregará una Bitácora o Memoria Visual digital, que deberá contener los siguiente ítems, ordenados de acuerdo a los cuatro proyectos:

1. Portada con datos del estudiante
2. Ejercicios en clase.
3. Bocetos.
4. Referentes.
5. Planteamiento teórico.
6. Fotografía de los proyectos.

7.4 Rubro de calificaciones

Seguimiento; asimilación; trabajo en clase, extra clase. (Aprovechamiento)	10%
Proyecto DC-001	15%
Propuestas Escrita Proyecto DC-001	05%
Proyecto DC-002	15%
Propuesta Escrita Proyecto DC-001	05%
Proyecto DC-003	15%
Propuesta Escrita Proyecto DC-001	05%
Proyecto DC-004	15%
Propuesta Escrita Proyecto DC-004	05%
Bitácora/Memoria final del curso:	10%
TOTAL	100%

Es responsabilidad del estudiantado hacer llegar sus tareas o proyectos en fecha y hora de entrega al profesor, de lo contrario tendrá una nota de cero "0".

Sin excepción NO se aceptarán proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido elaborado, presentado, conocido, revisado y corregido por el profesorado durante el desarrollo del Taller.

Cada estudiante 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

9. Equipos y materiales

El equipo y materiales para el desarrollo de las propuestas será responsabilidad de cada estudiante. Los materiales y contenidos necesarios para el desarrollo y finalización de los proyectos serán definidos particularmente de manera que es responsabilidad de cada estudiante, según la temática seleccionada y objetivos planteados, solventar y gestionar los insumos y recursos necesarios para completar profesionalmente cada uno de los proyectos propuestos.

10. Normas del curso

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 Taller.

Cuando un(a) 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 y montaje.

Si un(a) estudiante goza de una incapacidad médica o enfrenta una situación personal que amerite ser considerada, este debe comunicarlo al profesor con la mayor brevedad posible.

La presentación final de proyectos para su evaluación será anunciada y convenida con una semana de anticipación. A la hora de inicio de la misma los proyectos deberán estar debidamente presentados, ordenados e identificados en el espacio correspondiente

para montaje y evaluación. De no ser así la nota será de cero (“0”).

Durante el proceso de evaluación podrán ser invitados profesores del énfasis y áreas complementarias, su participación se basa en recomendaciones para mejorar el trabajo del estudiante y desarrollo del curso.

Ante la imposibilidad de incluir en el programa todos los aspectos que afecten el desarrollo y evaluación del mismo, se hace necesario aclarar que es responsabilidad del estudiantado mantenerse informado sobre las indicaciones e instrucciones referentes a la presentación de proyectos y posibles cambios en temática, objetivos y actividades programadas durante todo el desarrollo del curso.

En los talleres y laboratorios siempre se deben contemplar medidas de seguridad a la vez que portar los permisos correspondientes para uso de equipos, maquinarias, herramientas y químicos.

Bibliografía

Arnold, Eugene. Técnicas de ilustración. Barcelona: Editorial Leda, 1982.

Aumont, Jacques. La imagen. Ediciones Paidós, Barcelona, 1992.

Bordieu, Pierre. El sentido práctico. España: Siglo XXI, 2007.

Brigewater, Peter. Introducción al diseño gráfico. México: Trillas, 1992.

Camp, Jeffery. Dibujo con los grandes maestros. Madrid: Ediciones H. Blume, 1982.

Edwards, Betty. Aprende a dibujar con el lado derecho del cerebro. Barcelona: Ed.
URANO, 1994.

Hayes, Colín. Guía completa de pintura y dibujo. Técnicas y materiales. Madrid: Ed.
Blume, 1980.

Moles, Abraham. Teoría de los objetos. España: Gustavo Gili, 1974

- Powel, Dick. Técnicas de presentación. Barcelona: Editorial Blume, 2001.
- Escuela de Estudios Generales, U.C.R. Signos al infinito. Editorial UCR, 2002.
- Gómez Molina, Juan José. Estrategias del dibujo. Ediciones Cátedra, Madrid, 2002.
- Hayer, Colín. Guía completa de pintura y dibujo. Técnicas y materiales. Ed. Blume, España, 1985.
- Gómez Molina, Juan José y otros. El manual del dibujo. Ediciones Cátedra, Madrid.
- Schneider, Laura. Arte y Psicoanálisis. España: Ediciones Cátedra, 1993.
- Vilar, Gerard. El desorden estético. Barcelona: Idea Books, S.A, 2000
- Vitta, Mauricio. El sistema de las imágenes. Paidós, Barcelona, 2003.

Bibliografía Adicional:

- Krauss, Rosalind. Pasajes de la Escultura Moderna. Madrid: Akal. 2002.