



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.
GRUPOS:	001 y 002.
MODALIDAD:	Semestral. Presencial
REQUISITO:	AP6013 Dibujo III.
CORREQUISITO:	AP6012 Diseño IV.
CRÉDITOS:	04 créditos.
NIVEL:	IV Nivel. Segundo Año. Ciclo Común.
HORARIO DE CLASE:	Lunes de 1:00 pm. a 4:50 pm. (DMR). Martes de 1:00 pm. a 4:50 pm. (RRCH). Jueves de 1:00 pm. a 4:50 pm. (FGC). Viernes de 1:00 pm. a 4:50 pm. (FGC).
HORAS CONTACTO:	08 horas presenciales.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:	03 horas semanales, cuanto menos.
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:	jueves y viernes de 9 a 11:50 (FGC). Martes de 13 a 16:50 (DMR). Lunes de 13 a 16:50 (RRC).
CICLO LECTIVO:	II Semestre II Ciclo Lectivo 2025.
PROFESORADO:	Mag. Ricardo Rodríguez Chaves M.Sc. Flor Gutiérrez Céspedes. M.A. Daniel Montero Rodríguez.
eMail:	flor.gutierrezcespedes@ucr.ac.cr (FGC), danieladolfo.montero@ucr.ac.cr (DMR), ricardo.rodriguezchaves@ucr.ac.cr (RRC)

DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

Este curso trata dos aspectos importantes 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, en relación con la composición como elemento primordial en el dibujo.

El segundo aspecto concierne al 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

Representar de manera naturalista las formas por medio de la indagación de distintas técnicas y metodologías del dibujo, para incursionar en la búsqueda de una unidad estilística propia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Desarrollar habilidades técnicas para la representación naturalista de las formas y el ambiente.
2. Investigar de forma teórico-práctica distintos medios, soportes, herramientas y metodologías asociadas al dibujo.
3. Explorar las cualidades de representación de las texturas gráficas.
4. Crear a partir de las técnicas y procedimientos estudiados nuevas experiencias gráficas y estilísticas.

CONTENIDOS

- **Eje Proyectual**

Posibilidades expresivas de los elementos propios del dibujo.

Experimentación.

El estilo y la temática propios.

- **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.

El estilo en el dibujo a través de la obra de artistas reconocidos.

- **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.

Medios, soportes y formatos.

METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA 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. En cada sesión de



trabajo el docente propondrá los temas y ejercicios que serán desarrollados por los estudiantes en el taller o en el entorno Metics. Se trabajará por proyectos asignados para cada tema.

• 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, auto-criticidad y capacidad sinóptica, lo que se hará por medio del trsbjsjo en el taller. 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.

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

Naturalismo 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.

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.

A partir de las experiencias en el curso, desarrollar una serie de dibujos personales.

. **Materiales:** Sketch (cuaderno de dibujo) y papeles de diferentes tamaños, gramajes y colores, sanguinas, lápices, carboncillos, tinta, borrador de miga, borrador duro y otros materiales según se necesiten.

CRONOGRAMA

Semana	Fecha	Temática	Actividades
1	11 al 14 agosto 15 feriado	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.
			Ejercicio sensorial táctil (perceptual).
2	18 al 22 agosto	Texturas propias de los materiales, texturas ambientales (por acumulación y objetos).	Reflejos. Bodegón de botellas



3	25 al 29 Agosto	Naturalismo tonal y volumen, luz-sombra, ambiente, textura.	Textura visual. Ejercicio con texturas encontradas y composición basándose en trabajos de Erns. Max Erns y el Frotage Asignación de proyecto I (autorretrato reflejos alto realismo).
4	01 al 05 setiembre	Naturalismo tonal y volumen, luz-sombra, ambiente, textura.	Desarrollo del proyecto autorretrato en reflejos. Entrega de proyecto I al final de semana.
5	08 al 12 Setiembre	La textura propia y las calidades agregadas (estampación, color, opacidad, brillo, transparencia, etc.).	Comienzan bodegón por acumulación de objetos. Composición en planos divididos y resueltos con distintas técnicas.
6	15 al 21 Setiembre	El soporte y su influencia en la representación y simulación de textura.	Comienzan ejercicio de telas estampadas.
7	22 al 26 Setiembre	La tonalidad y cualidades superficiales generadas por manchas, puntos y trazos de un solo tono.	Experimentación de dibujo aleatorio a base de manchas sobre el formato y trabajo con texturas gráficas en figuración sugerida por la mancha. Pueden experimentar con distintos formatos y soportes. (papeles estampados-collage) Dibujo macro muy realista de objetos con texturas. Objetos encontrados (para terminar en casa). Asignación de proyecto II Experimentación en cuatro soportes distintos y técnicas distintas de un mismo tema.



8	29 al 03 Octubre	Texturas y experimentación Propuesta de un tema.	Seguimiento a proyecto II Entrega de proyecto II al final de semana.
9	06 al 10 Octubre	El soporte y las texturas	Experimentación con soportes intervenidos. Modelo bodegón de Flores.
10	13 al 17 Octubre	Texturas gráficas	Dibujo con caligrafías y con texturas gráficas. Una lectura (cuento). (caligrama)
		Tramas, efectos, dibujo con caligrafía.	Experimentación con texturas gráficas. Una lectura (cuento). (caligrama) Asignación de propuesta de tema (exposición y plan de trabajo) Asignación del proyecto 3
11	20 al 24 Octubre	Terminar los ejercicios pendientes	Propuestas de los temas personales Exposiciones y concreción del tema personal y la técnica acorde a desarrollar
		Concepto de estilo. Exposiciones del tema o pre-tema.	Bocetos sobre el tema personal. Inicio técnico del proyecto 3.
12	27 al 31 Octubre	Proyecto 3 Dibujo y estilo A partir de la experimentación y experiencia del curso, 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 al 07 Noviembre		Supervisión de proyecto.
14	10 al 14 Noviembre		
15	17 al 21 Noviembre		
16	24 al 28 Noviembre		Evaluación de carpeta final. Inicio de semana.
17	01 al 05 Dic.	Promedios y ampliaciones	



VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

Proyecto 1 (Naturalismo-personal)	30%
Proyecto 2 (Experimentación y tema)	25%
Proyecto 3 (Portafolio)	35%
<u>Aprovechamiento</u>	<u>10%</u>
Total	100%

Notas: En todos los proyectos el proceso es un rubro fundamental, no se evalúan trabajos que no hayan sido guiados por ambos profesores durante su ejecución.

*El **portafolio** es la propuesta estilística y temática individual, el cual debe reflejar la coherencia técnica y temática; el contenido de este debe responder al acuerdo docente-estudiante.

Se evalúa: calidad técnica, propuesta, proceso, acabado, temática, presentación, entre otros.

NORMAS DEL CURSO

Los vídeos y material didáctico son para uso exclusivo del curso y aprovechamiento personal de cada estudiante, no se permite su divulgación fuera de este ámbito.

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:

No se recibirán proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el curso.

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.

La participación activa en los foros, y actividades virtuales es obligatoria, y se debe justificar su ausencia en caso de no poder atenderla.

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-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.

Szunyogh, András. Dibujo: La gran escuela. Barcelona, España: h.f.ullmann, 2011.

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