

## **Seminario de Actualización para Profesores de Enseñanza Media**

**Duración: 2 jornadas (2 días en horario de 9:30 a 18.30)**

### **PROGRAMA**

#### **Jornada 1: Taller teórico práctico. Arte, diseño y arquitectura, una propuesta desde las artes visuales**

**Profesor:** César Gabler. Licenciado en Artes Visuales PUC. Candidato a Magíster en Artes Visuales UCH.

Profesor de Artes Visuales en Colegios Monte Tabor y Nazaret, Jefe de Departamento y actualmente Director de Extensión. Académico UDD, UC y UFT

**Objetivo:** Curso teórico-práctico destinado a conocer la historia y fundamentos del diseño, la arquitectura y las aproximaciones al arte y su inserción en el currículo escolar de Artes Visuales.

**Descripción:** El curso se plantea dentro de la modalidad teórico-práctica, a través de una clase expositiva con apoyo de imágenes. Los alumnos se familiarizarán con los contenidos propuestos para luego formular preguntas y en conjunto sugerir estrategias metodológicas y actividades aplicables en el aula.

#### **Módulo 1: 9:30-12:30**

##### **9.30-11.00**

##### **Introducción**

##### **El diseño y la arquitectura en los programas de estudios.**

Cómo enfrentar esta exigencia (diálogo breve).

El arte frente al mundo del diseño y la arquitectura. Antecedentes históricos.

##### **“Más allá de la maqueta: La Arquitectura en la Educación Escolar”**

El problema arquitectónico. Principios y funciones de la arquitectura.

La arquitectura en la modernidad.

El programa moderno. La arquitectura de Ingeniería contra el historicismo. La torre Eiffel y los puentes. La arquitectura de Chicago. La urbanización de París. Estilos internacionales: El Nouveau, El Decó, La influencia del Bauhaus, El Estilo Internacional.

Santiago en sus barrios. Análisis del barrio cívico y de otros centros de interés, identificando sus características arquitectónicas y la ocupación que le dan sus habitantes

Desarrollo de propuestas a cargo del grupo

11.00 -11.20 Recreo: Café y galletas

**Módulo 2:**

11.20-13.00

**El Mundo del Diseño.** El impacto del diseño en la sociedad contemporánea: su importancia cultural y económica.

El Diseño Industrial y el diseño gráfico: ¿al servicio de la sociedad o al servicio del consumo? Hitos de ambas disciplinas.

Breve exposición de aspectos significativos, desde el punto de vista histórico y formal:

Enfataremos la relación entre arte y producción industrial; decoración y función; diseño y cultura moderna.

**Diseño industrial:** Art Nouveau, Deutscher Werkbund, De Stijl, Constructivismo Ruso, La Bauhaus, El Styling, El Diseño Escandinavo, El Diseño Norteamericano Moderno, El Diseño Italiano, La Escuela de Ulm.

Diseño Gráfico: Grandes momentos del diseño gráfico: Estilo Victoriano, Arts and Crafts, Art Nouveau, Síntesis y representación a comienzos del s.XX , estilos vanguardistas (Futurismo, Constructivismo, Bauhaus, De Stijl) Art Decó, Realismo Heroico, modernismo tardío, Post-Modernismo ,el diseño latinoamericano y chileno

**El diseño en el aula.**

El diseño como un objeto cultural: Su historia y sus representantes como un contenido.

El diseño como un objeto creativo: Sus preguntas y metodología aplicadas al trabajo escolar

RECREO/ALMUERZO

13.00-14.00

**Módulo 3:**

14.00-18.30

**¿Cómo visitar el arte?**

El objetivo es mostrar enfoques bajo los cuáles poder abordar la actividad artística en clases.

El arte como expresión humana: tópicos sociales, psicológicos o políticos desde la óptica artística

Apreciar y comentar el arte.

Desarrollo de actividades por ciclo

## **Jornada 2: Taller de introducción a la gráfica contemporánea**

**Profesor: Sebastián Palma** Licenciado en Artes Plásticas con Mención en Grabado, Universidad Finis Terrae. Amplia experiencia en la docencia y enseñanza del grabado en Instituciones de educación tanto formal como informal. Es profesor del ramo de Serigrafía en la Universidad del Desarrollo. Seminario de Litografía, Universidad Finis Terrae.

**Objetivo:** Taller práctico que tiene como objetivo reflexionar en torno a los modos de construcción de las imágenes que actualmente nos rodean, observar ciertos elementos propios de los medios de comunicación, específicamente medios gráficos, que de una u otra forma están moldeando nuestra forma de ver e imaginar. El taller está pensado para que cada participante pueda replicarlo fácilmente con sus alumnos.

**Descripción:** Se revisarán conceptos que han ido naciendo junto con el avance de la industria gráfica y se han posicionado, desde hace un tiempo, como modos casi domésticos en nuestra relación con el acto de crear imágenes. Se abordarán conceptos como el “cut-paste” o cortar-pegar, y la noción de “layers” o capas. Esto permitirá comprender de qué manera el *photoshop*, por dar un ejemplo del espectro de programas de producción de imágenes, se han introducido en el colectivo, a un nivel tan básico que abarca desde el uso profesional, artístico, hasta el uso lúdico en niños. Así hoy podría decirse que una herramienta tan presente como el estuche de lápices y el block de dibujo.

**Metodología:** Para revisar de forma práctica estos temas, se realizará un taller de estencil, cuya técnica permite observar de un modo práctico la lógica de construcción gráfica, como podría verse en técnicas clásicas propias del grabado, pero haciendo una conexión con el imaginario actual.

### **Módulo 1: 9:30-12:30**

**9.30-11.00**

#### **Introducción**

Se realiza una introducción a las técnicas del estencil y el grafiti, con el fin de hacer conexiones con el mundo de la producción de imágenes en general, como en la televisión, la publicidad y otros ámbitos de la vida cotidiana. Esto se realiza mediante la exhibición de imágenes que ilustren la historia del estencil y el grafiti, sus principales referentes y el estado actual de estas disciplinas.

11:00 -11:20 Recreo: Café y galletas

### **Módulo 2 y final:**

11:30-18:30 con intermedio para almuerzo de 13:00 a 14.00

En esta fase práctica, se trabajará en grupos de 3 o 4 personas, quienes crearán una imagen en 3 colores, desarrollando para ello 3 matrices en planchas de madera. Los participantes trabajarán en todo el proceso de diseño y generación de matrices hasta la composición de la imagen final.

**Especificaciones:**

\*El taller está pensado para un aproximado de 20 personas.

\*\*El taller incluye todos los materiales

\*\*\*El espacio debe ser amplio (50 metros cuadrados aprox.), con mesones y bancas para todas las personas y contar con acceso a agua y una salida al exterior para el momento de trabajar con aerosoles.

### **Bibliografía general**

- Michael J. Parsons, *Cómo entendemos el arte*, Editorial Piados, colección Arte y Educación, No. 4
- Arthur D. Efland, *Una historia de la educación del arte*, Editorial Paidós. Colección Arte y Educación
- Steven Heller y Seymour Chwast, "Graphic Styles, From Victorian to Post-Modern", Harry Abrams, 1988
- Steven Heller y Seymour Chwast, "Illustration a Visual History", Abrams 2008
- Enric Satué, "Los Demiurgos del Diseño Gráfico", Mondadori, 1992
- Enric Satué, "El Diseño Gráfico, Desde Sus Orígenes a Nuestros Días", Alianza Editorial, 1994
- Magdalena Droste, "Bauhaus", Taschen, 1998
- Jeanine Fiedler, Peter Feierabend, "Bauhaus", 1999, Könemann
- Cartsen-Peter Warnke, *De Stijl*, Taschen, 1993
- Klaus Jürgen Sembach, "Modernismo", Taschen, 1991