

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **Tipo de Investigación**

La investigación propuesta se considera dentro de la formulación de un proyecto factible, enmarcada dentro de un enfoque cualitativo, debido a que hace énfasis en la interpretación y descripción de datos obtenidos de la realidad. De acuerdo a la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2006) se define como:

El proyecto factible consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organización de grupos sociales, puede referirse a programas, métodos o procesos. El proyecto debe tener apoyo en una investigación de campo o un diseño que incluya ambas modalidades. (p: 16).

El proyecto factible consistió en proponer el diseño de un programa de asignatura por competencia que contempla los Fundamentos del Diseño Gráfico aplicados a las Artes Escénicas, enmarcados en la concepción educativa - formativa de los estudiantes como centro del proceso de enseñanza- aprendizaje, permitiendo una nueva propuesta, para el enriquecimiento de conocimientos de los estudiantes del tercer año de la licenciatura en las Artes Escénicas de la Universidad de Los Andes.

Mediante este proyecto se utilizó la investigación de campo, con un carácter descriptivo, debido a que mediante la nueva propuesta de diseño de asignatura se establece un contacto directo con los estudiantes y docentes encuestados de la escuela de actuación. Según Arias (2006.p:31) la investigación de campo consiste:

“En recolección de datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o

controlar variable alguna, es decir el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes”

El diseño de la investigación consiste en la interpretación y descripción de datos o problemas extraídos de la realidad, de acuerdo a esta investigación se tomó en cuenta cada uno de las fases metodológicas para interpretar y ampliar resultados que sustentaron la propuesta. Según Arias (2006, p:24) la investigación descriptiva consiste en:

“la caracterización de los hechos, fenómenos, individuos o grupos, con el fin de establecer su estructura o comportamiento”

### **Propuesta Metodológica**

Para la realización de este trabajo se utilizará la metodología de Hurtado (2002), dadas las características de la investigación, se incorporan a las fases que conforman una investigación proyectiva, la cual comprende tres fases: la fase I diagnóstico, fase II factibilidad y fase III diseño de proyecto, las cuales se describen a continuación según el objeto de estudio:

### **Fases de la Investigación**

**Fase I, Diagnóstico:** Consiste en hacer un diagnóstico para verificar si los estudiantes logran fusionar el diseño con las artes escénicas, en la aplicación de piezas gráficas, se consideraron las siguientes acciones en esta fase:

1- Identificación del problema: Se utilizaron instrumentos como las entrevistas a docentes y estudiantes para detectar las debilidades de la carrera y la necesidad de incrementar una asignatura en el nuevo programa de la unidad curricular.

2- Recolección y procesamiento de la información: Aquí se analizarán los datos obtenidos de las encuestas, referentes a la incorporación del programa de la nueva unidad curricular del Diseño Gráfico aplicados a las Artes Escénicas.

3- Registros de las observaciones e interpretaciones: Este punto trata de los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos (entrevistas aplicados al personal docente y estudiantes de la escuela de actuación)

4- Elaboración de un plan que ayudó a la organización y recolección de información.

**Fase II, Factibilidad:** Esta fase trata de las diferentes alternativas reales de ejecutar propuesta, esta fase contempla el estudio de mercado, estudio técnico, estudio Financiero, también se refiere a la disponibilidad de los recursos necesarios para desarrollar la propuesta, tales como:

- 1- Recursos institucionales el cual describe los organismos oficiales o privados donde se realiza la investigación
- 2- Recursos Materiales, esta trata sobre los materiales que se requieren para la investigación, tales como las fuentes de información secundaria, primaria y otros.
- 3- Recursos Económicos, trata sobre el rendimiento de presupuesto requerido para el desarrollo del estudio, indicando el costo de los equipos, materiales y suministros, entre otros.

**Fase III, Diseño del Plan:** Esta fase consiste en la propuesta de un programa de unidad curricular del Diseño Gráfico aplicados a las Artes Escénicas, que estará ubicada en el tercer año de actuación, que consta de dos talleres de 8 horas semanales cuya finalidad es la de fusionar el diseño gráfico y las artes escénicas, como estrategia de enseñanza-aprendizaje.

## CAPÍTULO IV

### PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO

#### Entrevistas

Las siguientes preguntas están dirigidas a la población estudiantil y profesorado de la escuela de teatro de la facultad de artes visual y diseño de la Universidad de los Andes de la Facultad de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la Universidad de los Andes. En su pensum de estudio reposan varias materias optativas en relación con el teatro, específicamente en la escuela artes visuales y diseño; a continuación se presentará un cuadro comparativo entre profesores y estudiantes:

Cuadro 1:

Profesores	Estudiantes
<b>Pregunta 1: ¿Cree usted que son necesarias estas materias optativas en esa escuela?</b>	<b>Pregunta 1: ¿Cree usted que son necesarias estas materias optativas en esa escuela?</b>
<p>IC. 1: Si, son necesarias, aunque no deberían darla como optativas, sino como parte del pensum de estudio, como la integración de todas las áreas, donde el diseño se apoye en el teatro, en relación a la escenografía, vestuario y la aplicación del campo de las artes.</p> <p>IC. 2: Por supuesto que es muy importante de hecho nosotros tenemos una materia que se llama diseño teatral, esta materia esta ubicada en el primer año, en la nueva reforma curricular que viene para la universidad, ya tenemos listo el papel de trabajo del futuro diseño de la facultad de arte que no existe y que hay que armar en este diseño. Allí vamos a funcionar como una especie de ciclo básico de 3 años donde los estudiantes se les obliga a iniciar su vida profesional como músicos, como diseñadores y como actores, pero tienen que relacionarse con las otras carreras, es decir que un actor tiene que ser integral tiene que pasar por la escuela de música, de las artes plásticas, de danza, artes visuales y por artes escénicas.</p> <p>IC. 3: Me parece imprescindible para los estudiantes de artes escénicas, como</p>	<p>IC.1: Por supuesto, porque nosotros también trabajamos diseño teatral, entonces nos interesaría mucho las materias que dan color y todo ese tipo de cosas para que nos sirvan y poder realizar un diseño teatral.</p> <p>IC. 2: Si, yo creo que a todos también nos interesa, poder sacar una especialización en algo que tenga que ver con lo que hacemos, en algo que siempre nos haya gustado hacer aparte de lo que estamos ejerciendo.</p> <p>IC. 3: Yo creo que es una base fundamental en nuestra carrera, porque a través de ella podemos, como bien mencionaste, diseñar afiches, nuestro propio vestuario, la escenografía que también es muy importante en una obra, el ámbito de esa materia optativa sería sumamente fundamental para todos nosotros, también estamos estudiando la materia de actuación, entre esa y muchas mas, como performance e iluminación, que también son base en la carrera de actuación.</p>

<p>componente esencial, para que ellos en primer lugar, manejen las herramientas de diseño, porque gran parte del teatro referente a lo visual se compone de lo que es el vestuario, la escenografía, la iluminación, para trabajar en eso debe haber manejo del color, teoría del color, de la forma. También porque el diseño grafico aplica una tecnología en la cual yo creo que un diseñador de vestuario para teatro y cine tiene que manejar, lo cual es imprescindible en esta época.</p>	
<p><b>Cuadro 2:</b></p>	
<p><b>Profesores</b></p>	<p><b>Estudiantes</b></p>
<p><b>Pregunta 2: ¿Que relación ves entre el teatro y el diseño grafico?</b></p>	<p><b>Pregunta 2: ¿Que relación ves entre el teatro y el diseño grafico?</b></p>
<p><b>IC. 1:</b> Yo creo que el diseño gráfico de alguna manera esta relacionada con todas las áreas, y aun mas si las áreas son artisticas, el diseño grafico es un área muy amplia, no solo desde el punto de vista del cartel, que tiene que resumir el contenido de la esencia de la obra, no es sencillo enseñar a realizar el cartel, el programa, el afiche, o el pendón para un espectáculo, porque ese pendón tiene que recoger la esencia del espectáculo, tu para poder recoger la esencia del espectáculo, tienes que entender el espectáculo, tienes que participar en el; no puedes agarrar una foto y arbitrariamente colocarla hay o un dibujo, porque te gusto, o porque en algún momento te inspiraste 5 minutos cuando viste la obra.</p> <p><b>IC. 2:</b> La relación que tiene estas dos áreas del conocimiento y sus contenidos generales, habría que revisarlo, el diseño grafico aplicado a la parte teatral se relacionaría mediante el sistema promocional de las obras, y se le enseñaran a los alumnos los diseños del cartel aplicado a la parte teatral, el afiche, un programa de mano, el material POP, en este sentido se relacionan estas materias.</p> <p><b>IC. 3:</b> Creo que debería tener un intermedio en donde la cátedra, la materia o el área que se establezca tenga la posibilidad de ser abordada por un futuro diseñador grafico o por un futuro actor para que pueda tener la oportunidad de un espacio en donde ambos compartan.</p>	<p><b>IC. 1:</b> Por supuesto, lo que es la puesta en escena o cuando hacemos algún performace en un ambiente abierto, o promocionamos una obra teatral, si obviamente tenemos mucho en común.</p> <p><b>IC. 2:</b> Pienso que si existe relación, ya que cuando hacemos una actuación, tenemos que ambientar el espacio, y dar a conocer al público la obra, entonces es cuando acudimos al diseño gráfico para poder realizar todo lo que tiene que ver con lo escenográfico y promocional de la obra teatral.</p> <p><b>IC. 3:</b> Tengo entendido que el diseño gráfico trata de la realización de trabajos promocionales, entonces si el teatro requiere de este tipo de diseños gráficos, si existe una relación, lo cual es necesario e imprescindible para nuestro trabajo, tener el conocimiento del diseño gráfico donde se relacionan ambas áreas artisticas.</p>

### **Discusión de la pregunta N° 1**

**Profesores:** En relación a ésta pregunta, los tres profesores encuestados coincidieron en la necesidad de incrementar una materia optativa, sin embargo, hubo otra opinión que discurre sobre esta opinión y expuso que lo ideal era introducirla como materia perteneciente al pensum de estudio, y otro manifestó que ya existía una materia llamada diseño de teatro.

Concluyendo que las tres opiniones de los profesores coinciden en la necesidad de incrementar la asignatura como complemento en el área de conocimiento de las artes escénicas.

**Estudiantes:** De la misma manera, los estudiantes expresaron la necesidad de ver esta materia como complemento de la carrera, considerándola como base fundamental, ya que de esta manera sus conocimientos se enriquecerán obteniendo una formación más integral.

### **Discusión de la pregunta N° 2**

**Profesores:** observamos que los profesores coinciden en sus opiniones, aclaran la relación que se da en estas dos áreas artísticas, ya que una se complementa con la otra, además la necesidad que tiene la una de la otra y que tanto el diseñador gráfico como el actor de una obra teatral tienen la misma capacidad de afrontar y resolver problemas de diseño.

**Estudiantes:** Existe una amplia conciencia sobre lo que es el diseño gráfico, las respuestas emitidas por este pequeño grupo encuestado, coincidieron en la relación que existe entre ambas áreas artísticas, lo que determina y reafirma la necesidad de obtener conocimiento en el campo del diseño gráfico

## **CAPÍTULO V**

### **LA PROPUESTA**

#### **Teatro y Diseño Gráfico como Comunicación Visual**

#### **Contenidos del Programa de la Unidad Curricular Optativa Propuesta**

##### Introducción a la Asignatura

El Teatro y el Diseño Gráfico como áreas integradoras en la comunicación visual, está planteada como una asignatura básica que deben cursar los estudiantes de las Artes Escénicas de la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes. En esta materia se pretende lograr que los alumnos integren los conocimientos adquiridos de diseño con las artes escénicas, con la finalidad de desarrollar la comunicación a través de un lenguaje gráfico.

Dentro de la estructura de esta asignatura se centra la importancia de la significación de los elementos básicos del diseño como son: el color, tono, línea, textura, proporción, además del poder expresivo de las técnicas visuales y el contexto de los medios como soporte en la toma de decisiones.

Indaga métodos de composición y diseño incorporando la diversidad estructural e involucra las capacidades humanas a nivel creativo mediante la recepción de mensajes a través del sondeo de la experiencia visual.

El carácter de esta asignatura tiene como modalidad el taller, por consiguiente es de carácter presencial y su estructura es teórico-práctica.

Se busca que el alumno desarrolle las competencias establecidas en esta área tales como:

- Crear composiciones a partir de las leyes y teorías de la percepción visual.
- Elaborar síntesis gráficas teniendo en cuenta los fundamentos de la forma.
- Generar identidad visual tomando en cuenta las leyes de la composición, el espacio formato y la retícula básica. Para proporcionar la búsqueda creativa de

soluciones gráficas, no basadas en estereotipos, pero si estimular la capacidad crítica y de análisis previa a la concepción de un proyecto gráfico. Para finalmente ayudar a la formación de un profesional integral de las artes escénicas en el diseño gráfico.

Según la asignatura, esta amerita: el programa propuesto de un docente o facilitador con conocimientos amplios y demostrables, así mismo de un espacio dotado de mobiliario idóneo para el trabajo de taller (mesones, sillas cómodas y estanterías), sistema de iluminación adaptable a cada área de trabajo; deberá estar provisto de herramientas de trabajo tales como: mesa de luz, equipo de proyección, audiovisual y herramientas para el desarrollo práctico de los ejercicios de cada unidad.

#### Propuesta del Nuevo Proyecto de Asignatura Optativa

**Proyecto de Asignatura: el Teatro y el Diseño Gráfico como comunicación visual**

**Duración: 16-18 semanas**

**Por Área: Formativa**

**Por Naturaleza: Teórico-practico**

**Proceso de Planificación: Modelo Holístico y Situacional (Táctico-operacional)**

**Plan: Debe tener un estudio estructural basado en los fines u objetivos. El cual se refiere en la asignatura el Teatro y el Diseño Gráfico como comunicación visual, el planteamiento de métodos para el desarrollo de conceptos e ideas que ayuden a la comprensión efectiva de la fusión entre artes escénicas y diseño gráfico el cual se dividirá en cuatro unidades:**

**Unidad 1: Comunicación Visual:** Desarrollar habilidades sobre experiencias comunicacionales.

**Unidad 2: Elementos básicos en la comunicación Gráfica Visual:** Formular mensajes a partir de la comprensión de los elementos de la comunicación visual.

**Unidad 3: La Imagen:** Aplicar los conocimientos preceptuales de la imagen para lograr nuevas propuestas graficas.



**Unidad 4: El formato:** Demostrar la efectividad de los elementos gráficos en la construcción de mensajes visuales en el espacio formato.

#### Fundamentación Teórica

**Estrategia de enseñanza:** Para esta unidad se sugiere aplicar el **Modelo de Enseñanza Inductivo**, ya que este puede ser usado para desarrollar un pensamiento crítico y de nivel superior en los estudiantes. Es fundamental para inducir al estudiante en contenidos específicos de la materia y la carrera, así los estudiantes puedan desarrollar su propia comprensión del mundo y de esta manera poder aumentar su motivación ante los futuros proyectos a ejecutar. Esta unidad es una de las principales columnas vertebrales del conocimiento base que debe tener el profesional de las artes escénicas, ya que los medios promocionales es una herramienta necesaria y útil para poder hacer llegar la información mediante los signos gráficos en el espacio-formato. También es conocimiento fundamental para el avance progresivo en el programa de la materia, por ello, el estudiante debe saber manejar y aplicar este conocimiento base tanto para esta materia como para las otras del ciclo profesional. La estrategia contempla las siguientes fases:

#### **Fases de planificación:**

- 1) **Identificar temas:** El estudiante debe investigar, desarrollar y aplicar los conceptos y principios que definen todo aquello que es inherente a la comunicación visual, como instrumento útil y necesario para diseñar piezas gráficas y funcionales en las diferentes áreas del diseño gráfico. Es por ello que se desarrollará un trabajo de investigación donde el estudiante defina a través del pensamiento crítico los conceptos base de la unidad. La aclaratoria del término conceptualmente ayudará a establecer el lenguaje idóneo de profesional en el aula de clase y establecerá un mismo nivel de conocimiento en todos los estudiantes.
- 2) **Seleccionar ejemplos:** El facilitador desarrollará ejercicios de dominio cognitivo y psicomotor que permita conocer y utilizar los medios en sus

diferentes niveles y la aplicación de los elementos de las futuras piezas gráficas diseñadas en los ejercicios y proyectos de las demás unidades.

**Implementación:**

- 1) **Introducción:** Se introducirá la unidad haciendo énfasis en la importancia de este primer contacto a la realidad de un profesional de las artes escénicas con conocimientos de diseño gráfico. Igualmente se hará énfasis en la experiencia o fase experimental que vivirá en esta unidad como complemento fundamental del futuro conocimiento a aprender y comprender en la demás materias del pensum de estudio y que el pensamiento crítico lo irá acercando poco a poco a una formación académica-profesional integradora de mayor nivel, es importante que el estudiante internalice lo antes mencionado para que pueda asumir y resolver proyectos de diseño profesionalmente aplicados al campo del teatro.

Con la lectura de la unidad, así como los criterios de evaluación se facilitarán las guías de estudio necesarias para mantener la información a la accesible, se suministrará la bibliografía específica de la Unidad. El facilitador mostrará ejemplos visuales sobre la manera correcta de construir piezas gráficas, como proyectos editoriales, entre otros, aplicados al campo del teatro que demuestren el uso correcto de estas herramientas. De esta manera se espera que el estudiante al definir y analizar los conceptos de la unidad pueda diferenciar en el proceso de construcción de una pieza gráfica cuando y cómo debe usar cada una de ellas.

- 2) **Final abierto:** El facilitador, apoyado en las nuevas tecnologías (Video Beam, Computador, TV, etc.) impartirá las clases de forma demostrativa. Utilizará softwares profesionales de maquetación y con algunos elementos gráficos que conforma una pieza gráfica desarrollará una serie de ejemplos visuales que integren un sistema gráfico que demuestre la aplicabilidad de esta herramienta compositiva. Luego se abrirá una discusión de los experimentado para solventar cualquier duda o inquietud sobre la unidad.

3) **Convergencia:** Después de haber aclarado las dudas y despejado todas las inquietudes los alumnos deben realizar un ejercicio práctico de comprobación de lo aprendido donde puedan identificar, relacionar y comprender de forma verbal y escrita lo desarrollado en el mismo.

4) **Cierre:** En la conclusión escrita y verbal los estudiantes deben identificar los conceptos de la unidad por sus diferencias y características, o pueden establecer el principio de la herramienta como un conocimiento generalizado en su aplicación o como una regla de uso como base del proceso de diseño.

5) **Aplicación:** En el ejercicio final de la unidad los estudiantes deben aplicar los principios estructurales de una pieza gráfica con un pensamiento crítico y lógico. Esta actividad exige que el nivel de aplicabilidad se acerque en lo posible a la práctica real para que el nuevo conocimiento en la unidad se vuelva realmente un aprendizaje significativo. Estos ejercicios son para realizar en clase o para hacer en casa.

6) **La evaluación:** La evaluación es un proceso continuo ya que, por un lado, debe extenderse a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin interrupción. Por otro lado, es un proceso integral ya que debe atender a las manifestaciones de la conducta y de la personalidad del alumno. Para una valoración individual y personalizada del alumno se aplicarán diferentes medios o procedimientos tales como el seguimiento individual del alumno tanto en el aula como en la autorización o entrevistas, En este proceso se apreciarán los cambios producidos en el alumno en función de los objetivos establecidos a partir de una serie de indicadores a tener en cuenta para valorar: (Prof. Eduardo Herrera Fernández)

#### Competencias Educativas Formativas De La Asignatura

**Competencia Macro o Universal:** Comunica visualmente

**Competencia General:** Estructura, diseña y desarrolla mensajes funcionales a través de conceptos e ideas para ser aplicados en los diferentes medios comunicacionales.

**Competencias Desarrollativas:**

Reconoce el rol y la importancia del diseño gráfico en la sociedad

Utiliza las herramientas estructurales que conforman una pieza gráfica

Construir mensajes visuales

Ejecuta proyectos de comunicación visual en relación a las artes escénicas

Aplica metodologías para los procesos creativos

Crea conceptos e ideas para el diseño y estructuración de las piezas gráficas de los mensajes visuales

Evalúa la funcionalidad de las piezas graficas con pensamiento crítico

Objetivos

**Objetivo General**

Determinar la importancia de los procesos metodológicos usados para la creación, desarrollo de conceptos e ideas y diseño de las piezas graficas que se utilizan en los diferentes medios comunicacionales aplicados al campo del teatro.

**Objetivos Específicos**

1. Planificar académicamente el contenido programático, con la intención de integrar el diseño gráfico y las artes escénicas.
2. Establecer los conocimientos teóricos prácticos del diseño gráfico aplicado a las artes escénicas.
3. Ejecutar el contenido programático del diseño gráfico aplicado al campo del teatro en el tercer semestre de la carrera de las artes escénicas
4. Evaluar las diferentes actividades en el taller

## **5.6 Requerimientos de la Materia**

Conocimientos de contenidos básicos del diseño. En tal sentido el alumno debe conocer, utilizar y aplicar los principios básicos de la composición, uso y manejo del color en sus diferentes aplicaciones y modalidades, análisis y aplicación de las formas, creación, producción y tratamiento de imágenes, conocimiento y uso del espacio formato, y dominio del dibujo. Todos ellos desde el punto de vista teórico-práctico.

NOTA: Estos conocimientos serán objeto de evaluación en cada proyecto.

### **Materiales**

El estudiante debe traer a clase cuando sea necesario:

Instrumentos de precisión, juego de escuadras, compás, lápices de dibujo, portamina, dos (2) bolígrafos de diferentes colores (rojo y azul preferiblemente), borrador, sacapuntas, juego marcadores punta fina, medios y gruesos, negros, grises y color.

Instrumentos de corte y pegado, x-exactos, hojillas, regla de corte, soporte para cortar, pega en barra y pega UHU, cinta adhesiva (tirro y cinta transparente)

**Soportes de trabajo**, pliegos de papel croquis, pliegos de papel bond 24, cartulinas negra, cartón uno en kilo. Cuaderno o block personal con hojas blancas para desarrollar la memoria descriptiva de los ejercicios de cada proyecto.

**Soporte digital** para almacenamiento y transporte de información (pendrive, CD o DVD. Cualquier otro material que sea requerido en los proyectos (el cual será indicado en cada uno de ellos).

### **Normas De La Asignatura Y Criterios Generales De Evaluación**

Los trabajos realizados durante el curso serán evaluados siguiendo los siguientes criterios:

**Puntualidad:** Los trabajos sólo serán evaluados en la fecha pautada. Sólo se exceptúan aquellos casos en los cuales el estudiante posea la debida justificación médica avalada por CAMIULA, la cual debe ser presentada oportunamente en la clase inmediata siguiente a la falta. La evaluación será continua, por lo cual se requiere la asistencia a todas las clases. La lista se pasará 15 minutos luego de

comenzada la clase, quien no haya llegado luego de ese momento podrá entrar a la clase pero estará inasistente.

**Organización:** Los trabajos (tanto físicos como digitales) serán presentados de manera organizada y con un alto nivel de factura. Los criterios para los trabajos digitales son los siguientes: Archivo con nombre que identifique el ejercicio, elementos dentro de la página (en caso de programas vectoriales o de maquetación), organización por carpetas, en caso de ameritarlo.

Los trabajos físicos deberán entregarse en presentaciones impecables y bien identificadas. Todos los proyectos deberán ser entregados en soporte digital (CD o DV D) una vez finalizados, Este digital no se devolverá. Los estudiantes conservan todo el derecho de autoría de los trabajos realizados, pero el profesor podrá utilizarlos como parte del portafolio docente y de la materia, como estrategia instruccional para los semestres siguientes o como banco de imágenes del portafolio de trabajos de la Facultad de Arte y promoción de la misma. Esta decisión debe ser de mutuo acuerdo con los estudiantes.

**Pertinencia:** Cada trabajo y/o ejercicio deberá ajustarse a los objetivos establecidos en clase. En este sentido, los trabajos digitales deberán ejecutarse con las herramientas y/o software requeridos para cada caso particular.

#### **Criterios de evaluación.**

En cada una de las entregas (ejercicios, avances, pre-entregas, entregas finales, etc.) se considerarán objeto de la mismas, por lo tanto objeto de evaluación y igualmente los siguientes aspectos: cumplimiento y logro del objetivo del ejercicio, su defensa, nivel de representación y desarrollo del lenguaje propio del alumno, defensa (con manejo de términos), presentación y lenguaje propio de las propuestas. En el programa de la asignatura, cada unidad mostrará los indicadores de logro. Ellos serán parámetros de evaluación pues permitirán medir el alcance de los objetivos.

**Modalidad de Enseñanza- Aprendizaje** La materia se desarrolla con modalidad mixta, teórico-taller, se divide en dos bloques semanales, de (3) horas cada uno, las cuales se administran de la siguiente manera: treinta y cinco (35) minutos de desarrollo de contenido conceptual con sesiones de Feedback, preguntas y respuestas, para aclarar dudas, quince (15) minutos de explicación de los ejercicios que se van a realizar.

Hora y cuarenta y cinco minutos de realización de actividades en clase.

## CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS DE LA UNIDAD CURRICULAR

<b>UNIDAD 1 Comunicación Visual</b>		
<b>Objetivo General</b>	<b>Competencias Específicas</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>Aplicar los principios básicos de la comunicación, sus diferentes niveles, la concepción del concepto generador y el desarrollo de ideas</p>	<p>Identifica y aplica el esquema básico de la comunicación para lograr una comunicación más efectiva y comprende su importancia en el diseño de una propuesta visual.</p> <p>Comprueba y emplea los niveles de comunicación en el diseño de mensajes visuales y comprende su importancia en el proceso de comunicación.</p> <p>Valora y reconoce la importancia de diseñar en función de lograr una comunicación eficaz.</p> <p>Determina la necesidad de desarrollar y aplicar en sus propuestas visuales un lenguaje personal como diseñador gráfico.</p> <p>Diseña y desarrolla conceptos e ideas visuales, que serán insertados dentro de la propuesta visual.</p>	<p>Aplica y desarrolla el esquema básico de la comunicación en el proceso de diseño.</p> <p>Diferencia y aplica los diferentes niveles de comunicación en el proceso.</p> <p>Diseña todas las propuestas visuales basadas en el principio de la comunicación eficaz, directa y funcional.</p> <p>Aplica su propio lenguaje personal a las propuestas visuales.</p> <p>Desarrolla e implementa conceptos e ideas funcionales a los proyectos de comunicación visual de clase..</p>
<b>Contenido Conceptuales</b>	<b>Contenidos Procedimentales</b>	<b>Contenidos Actitudinales</b>
<p>Comunicación. Concepto. Principios. Importancia. Efectividad. Niveles de lectura: Lectura verbal, Tipográfica e icónica.</p> <p>Conceptos. Características. Concepto generador. Definición</p>	<p>Manejo de los diferentes niveles de comunicación en un proyecto gráfico. Manejo de los procesos creativos para desarrollar un concepto generador. Construcción del mensaje visual.</p>	<p>Reflexión sobre a necesidad de una comunicación efectiva. Importancia de los niveles de comunicación en su aplicación.</p> <p>Valoración del mensaje como elemento integrante entre la comunicación y el diseño gráfico.</p>



<b>UNIDAD 2 Elementos del diseño en la comunicación gráfica visual</b>		
<b>Objetivo General</b>	<b>Competencias Específicas</b>	<b>Indicadores de logro</b>
Identificar los diferentes elementos del diseño y sus características en la comunicación gráfica visual	<p>Identifica las posibilidades de los diferentes elementos en la comunicación del mensaje visual</p> <p>Compone mediante los diferentes tipos de elementos</p> <p>Expresa mediante los elementos del diseño los diferentes mensajes comunicacionales</p> <p>Aplica los principios de la percepción visual a los elementos compositivos comunicacionales</p> <p>Utiliza los elementos del diseño para una mayor efectividad en la comunicación.</p>	<p>Maneja los diferentes elementos del diseño.</p> <p>Construye mensajes mediante la utilización de elementos básicos del diseño.</p> <p>Comprende el uso lógico y práctico de los elementos del diseño para la construcción de mensajes comunicacionales.</p> <p>Comprende y utiliza eficientemente los principios de la percepción visual como complemento del proceso compositivo.</p> <p>Diseña las piezas gráficas basadas en elementos para lograr una efectiva comunicación</p>
<b>Contenido Conceptuales</b>	<b>Contenidos Procedimentales</b>	<b>Contenidos Actitudinales</b>
<p>La comunicación. Concepto.</p> <p>La grafica visual. Concepto.</p> <p>Los elementos básicos del diseño. Concepto.</p> <p>Características.</p> <p>Principios y leyes en la comunicación. Concepto</p> <p>La gráfica como medio de expresión comunicacional. Concepto.</p> <p>La importancia del espacio como soporte de la comunicación. Concepto.</p>	<p>Proceso Comunicacional.</p> <p>Conocimiento de los elementos gráficos del diseño .</p> <p>Conocimiento de los principios y leyes comunicacionales</p> <p>Conocimiento de los elementos gráficos del diseño .</p> <p>Conocimiento de los diferentes medios de expresión comunicacional</p> <p>Conocimiento de la importancia del espacio como soporte de la comunicación visual</p>	<p>La importancia del espacio formato</p> <p>El manejo y aplicación de los elementos básicos del diseño para el logro de una buena comunicación visual</p> <p>La utilización de técnicas y herramientas para una efectiva comunicación visual</p>

<b>UNIDAD 3: La Imagen</b>		
<b>Objetivo General</b>	<b>Competencias Especificas</b>	<b>Indicadores de logro</b>
<p>Aplicar los conocimientos perceptuales de la imagen para lograr nuevas propuestas graficas.</p>	<p>Indagar sobre las cualidades y características perceptivas de la imagen, su clasificación y comportamiento dentro del espacio compositivo</p> <p>Compone mediante los diferentes tipos de elementos</p> <p>Expresa mediante los elementos del diseño los diferentes mensajes comunicacionales</p> <p>Aplica los principios de la percepción visual a los elementos compositivos comunicacionales</p> <p>Utiliza los elementos del diseño para una mayor efectividad en la comunicación.</p>	<p>Maneja los diferentes elementos del diseño.</p> <p>Construye mensajes mediante la utilización de elementos básicos del diseño.</p> <p>Comprende el uso lógico y práctico de los elementos del diseño para la construcción de mensajes comunicacionales.</p> <p>Comprende y utiliza eficientemente los principios de la percepción visual como complemento del proceso compositivo.</p> <p>Diseña las piezas gráficas basadas en elementos para lograr una efectiva comunicación</p>
<b>Contenido Conceptuales</b>	<b>Contenidos Procedimentales</b>	<b>Contenidos Actitudinales</b>
<p>Definición, características y clasificación de las imágenes,</p> <p>Tipología de las imágenes, transformación de la imagen, concepto y fundamentos de la representación, relación entre los diferentes tipos de imagen, concepto de iconicidad, concepto de abstracción, estética y carga connotativa de la imagen, caracteres retóricos de la imagen.</p>	<p>Reconocimiento de las imágenes, a partir de la experiencia perceptiva.</p> <p>Selección de las imágenes en el proceso de construcción de mensajes comunicacionales.</p> <p>Diferenciación entre similitud y semejanza en la imagen.</p> <p>Transformación de imágenes en los niveles de iconicidad y abstracción.</p> <p>Determinación de los diferentes puntos de vista para interpretar una imagen.</p> <p>Elaboración de mensajes publicitarios haciendo uso de estrategias comunicacionales mediante el discurso visual.</p>	<p>Valoración de la imagen como elemento de expresión visual como hecho comunicativo.</p> <p>Argumentación objetiva en la selección de imágenes para el proceso de construcción de mensajes visuales.</p> <p>Justificación en el uso de la imagen como elemento persuasivo en la comunicación publicitaria.</p>

<b>UNIDAD 4: El formato</b>		
<b>Objetivo General</b>	<b>Competencias Específicas</b>	<b>Indicadores de Logro</b>
Identificar los diferentes formatos y sus características en el proyecto gráfico.	<p>Identificar las posibilidades de los diferentes formatos en el proyecto gráfico.</p> <p>Construir los diferentes tipos de rectángulos.</p> <p>Ensayar las posibilidades compositivas de las redes de tensión construidas a partir de la descomposición armónica de los rectángulos.</p> <p>Aplicar los principios de la percepción visual a los elementos compositivos</p> <p>Utilizar la proporción y sección áurea como principio compositivo.</p>	<p>Maneja los diferentes formatos.</p> <p>Construye y utiliza oportunamente los diferentes rectángulos al momento de decidir utilizar un formato específico.</p> <p>Comprende el uso lógico y práctico de las redes de tensión dentro del principio de la descomposición armónica de los diferentes rectángulos.</p> <p>Comprende y utiliza eficientemente los principios de la percepción visual como complemento del proceso compositivo.</p> <p>Diseñar las piezas gráficas basadas en los principios de la proporción y sección áurea.</p>
<b>Contenido Conceptuales</b>	<b>Contenidos Procedimentales</b>	<b>Contenidos Actitudinales</b>
<p>El espacio Formato. Concepto.</p> <p>El Rectángulos Estáticos. Concepto. Características.</p> <p>El Rectángulos Dinámicos. Concepto. Características.</p> <p>El Rectángulos Áureos. Concepto. Características.</p> <p>El número de oro. Concepto.</p> <p>La sección Áurea, concepto y características. Breve reseña histórica.</p> <p>Las normas convencionales. DIN. ASA. ISO. Concepto y origen.</p>	<p>Construcción Rectángulos Estáticos.</p> <p>Construcción Rectángulos Dinámicos.</p> <p>Construcción Rectángulos Áureos.</p> <p>Ubicación del número de oro y ubicación en el espacio formato.</p> <p>Conocimiento de la descomposición armónica de los rectángulos.</p> <p>Conocimiento sobre la construcción de las redes de tensión y descubrir los puntos de tensión.</p>	<p>Importancia, reflexión y valoración de las normas convencionales. DIN. ASA.. ISO</p> <p>El manejo y aplicación del formato en el corte útil del papel.</p> <p>El análisis de la relaciones proporcionales en el espacio formato.</p>

## **Capítulo VI**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **Conclusiones**

De acuerdo a los objetivos planteados, se concluyó que el análisis del pensum de estudio anterior no coincidía con el perfil del egresado, lo cual hizo posible la incrementación de una nueva asignatura basada en competencia, donde se relacionara el diseño gráfico y las artes escénicas, con la finalidad de que el estudiante pusiera en práctica ambos conocimientos; esta nueva propuesta de unidad curricular basada en competencia, esta apoyada en estrategias de enseñanza-aprendizaje, lo cual contribuirá al mejoramiento de los conocimientos adquiridos.

Para que esto se hiciera posible, se realizaron una serie de encuesta a los docentes y estudiantes de la escuela de actuación, la mayoría de los encuestados reconocen la importancia de una nueva asignatura que unificaran ambas áreas de conocimiento, como es el teatro y el diseño gráfico, ya que existe necesidad de promocionar sus obras teatrales. En relación a estos resultados se incorporaron los elementos y contenidos basados en competencia como son las desarrollativas, procedimentales y actitudinales, áreas integradoras, las cuales están acordes al perfil profesional del estudiante de las artes escénicas, contribuyendo y fortaleciendo de esta manera al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para concluir, tanto los docentes como los estudiantes de actuación expresan con urgencia la necesidad de una materia que unifique el teatro y el diseño gráfico, cuyo propósito será el aprendizaje de soluciones efectivas en el área del diseño gráfico, con la finalidad de realizar piezas gráficas, enfocadas a la promoción y difusión de sus obras teatrales.

La realización de este nuevo programa de unidad curricular basado en Competencias, permitió actualizar los contenidos en cuanto a su redacción y jerarquía, estableciendo de manera clara aquellas habilidades y destrezas que se pretende en los estudiantes, con la finalidad de que estos adquieran, a nivel cognitivo, procedimental y actitudinal.

La repercusión de este diseño programático a nivel del Facilitador parece ser elocuente; el programa de asignatura se convierte para él en un *deber ser*, que le recuerda constantemente su función y objeto, y sirve como instrumento guía en la ejecución de la labor docente.

De tal modo que mediante la estructuración del programa de una unidad curricular, el docente tiene la oportunidad de organizar los contenidos y aspectos referentes a las estrategias de enseñanza y aprendizaje, los recursos a ser utilizados, el plan de evaluación, y la planificación de las sesiones de clase, de tal manera esta organización le permitirá realizar una holística de trabajo, al momento de interactuar con los alumnos mediante el recurso didáctico, pudiendo así detectar las necesidades vinculadas a los logros de aprendizaje como; reconocimiento por el trabajo, logros, competencias y las vinculadas a los sentimientos del alumno como el respeto, confianza, apreciación, etc. Por lo que las necesidades de los alumnos en el taller se satisfacen de acuerdo a la relación que se produce con el profesor, especialmente las afectivas de protección, participación y de aprendizaje.

Esta organización programática ayuda a que la información emitida por el profesor o facilitador sea captada de forma apropiada para el mejor entendimiento del alumno, sugiriendo, en este sentido, la responsabilidad de actuar como mediador entre el profesor y la compleja red informativa que sobre él confluye.

La construcción de un Programa de Asignatura constituye uno de los aspectos más importantes dentro del diseño curricular, al ser la herramienta que

permite la aplicación práctica y la materialización de los lineamientos generales de dicho diseño. El análisis realizado nos permite afirmar que, si bien el estudio de los contenidos es fundamental en la conformación de dichos programas, solemos descuidar aspectos referentes a las estrategias de enseñanza - aprendizaje, los recursos a ser utilizados, el plan de evaluación, la planificación de las sesiones de clase y, más importante aún, el provecho que los estudiantes deberán obtener al finalizar el curso.

### **Recomendaciones**

De acuerdo a los resultados obtenidos en el diagnóstico, y de los objetivos específicos del trabajo de investigación, se hacen las siguientes recomendaciones:

Se sugiere realizar una buena planificación en cada unidad curricular donde se ponga en práctica las estrategias de enseñanza – aprendizaje basadas en competencia, con el fin de contribuir con calidad y efectividad la asignatura, con el propósito de proyectar una actitud asertiva en la formación de los futuros profesionales de la actuación,

Los docentes deberán utilizar herramientas y recursos, que faciliten la comprensión de los contenidos de cada unidad curricular, como son: los conceptuales, procedimentales, y actitudinales, así como también los elementos que lo constituyen, con el propósito de unificar ambas área del conocimiento, (diseño gráfico y artes escénicas).

Y por último, utilizar como estrategia de enseñanza, el diseño de material de apoyo audio visual, con el fin de mejorar la comprensión del contenido de la asignatura, de esta manera el estudiante tendrá la oportunidad de optimizar la realización sus trabajos en el taller, y al momento de ponerlos en práctica.

## REFERENCIAS

### Referencias Bibliográficas

#### De la Unidad Curricular

- Aicher, O. Kramper, M. (1979). *Sistemas de signos en la comunicación visual*.  
Barcelona (España): Gustavo Gili, S.A.
- Arnheim, R. (1979). *Arte y Percepción Visual*. Madrid (España): Alianza
- Bride, M. (1994). *La Armonía en el color*. México (Distrito Federal): Documenta  
SRL
- Costa, J. Moles, A. (1991). *Imagen Didáctica*. Barcelona (España): CEAC, s.a.
- Chevelier, J. Cheerbrant. A. (1995). *Diccionario de Símbolos*. (5ta. ed.).  
Barcelona (España): Herder
- Cooper, J.C. (2000). *Diccionario de Símbolo*. México (D.F): Gustavo Gilli, S.A.
- Frutiger, A. (1981). *Signos, Símbolos, Marcas y Señales*. (3era ed) Barcelona  
(España): Gustavo Gilli. S.A.
- Germani-Fabris. (1973) *Fundamentos del Proyecto Gráfico*. Ediciones.  
Barcelona: Don Bosco.
- Hurtado, J. (1998). *Metodología de la Investigación Holística*. Fundación Sypal  
Caracas (Venezuela)
- Küppers, H. (1992). *Fundamento de la teoría de los colores*. (2da. ed.).  
Barcelona (España): Gustavo Gilli, S.A.
- Laing, J. (1984). *Haga Ud. mismo diseño gráfico*. Madrid (España): Hermann Blume
- Müller, J. (1982). *Sistemas de retículas*. Barcelona (España): Gustavo Gilli, S.A.
- Meggs, P. (1991). *Historia del Diseño Gráfico*. México (D.F) : Trillas, S.A.
- Moles, A. y Costa, J, (1999). *Publicidad y Diseño*. Buenos Aires (Argentina): Infinito
- Otl, A. y Krampen, M. (1979). *Sistemas de signos en la comunicación visual*.  
Barcelona (España): Gustavo Gili, S.A.
- Swan, A. (1990). *Bases del Diseño Gráfico*. Barcelona (España): Gustavo Gilli, S.A.
- Swan, A. (1993). *Cómo diseñar retícula*. (2da. ed.). Barcelona: Gustavo Gilli, S.A.

- Los medios de comunicación y la salud mental* (2007). [online] disponible en:  
[http://www. Rena.e12.ve/segunda etapa/cuerpohumano/medios mentales](http://www.Rena.e12.ve/segunda%20etapa/cuerpohumano/medios%20mentales)
- Wong, W. (1990). *Principios del Diseño en el color*. Barcelona España: Gustavo Gilli, S.A.
- Wong, W. (1989). *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Barcelona España: Gustavo Gilli, S.A.

### **Bibliografía General**

- Arias, F. (2006). *El Proyecto de Investigación*. Introducción a la metodología científica. 5ta edición. Caracas: Episteme.
- Bastidas, D. (2007). *Programa curricular. Sistemas de impresión*. Trabajo para optar a la categoría de profesor asistente no publicado. Universidad de Los Andes. Facultad de Arte. Mérida.
- Cirigliano, G. y Villaverde, A. (1966). *Dinámica de Grupos y Educación: Fundamentos y Técnicas*, Buenos Aires, Editorial Hvmánitas,
- Díaz F. y Barriga A. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*, México. Editorial McGraw-Hill,
- Cejas, M. (s/f). *La educación basada en competencias: una metodología que se impone en la Educación Superior y que busca estrechar la brecha existente entre el sector educativo y el productivo*. Trabajo no publicado. Universidad de Carabobo. Valencia.
- Grisolía, M. (2007). *Programa de la asignatura Masa, Movimiento y Energía*. Proyecto de asignatura. Mérida. Universidad de Los Andes, Facultad de Humanidades. Programa de Actualización de los Docentes. Universidad de Los Andes.
- Hurtado, J. (1998). *Metodología de la Investigación Holística*. Caracas. Venezuela: Fundación Sypal.
- Luzardo, H. (2006). *Estrategias Instruccionales. Material mimeografiado*. Programa de Actualización de los Docentes PAD. Universidad de Los Andes. Mérida.



- López B. e Hinojosa E. (2003). *Evaluación del Aprendizaje, Alternativas y Nuevos Desarrollo*. México. Editorial Trillas.
- Luzardo, H. (s, f). Los Contenidos. [Documento en formato power point] Mérida: Programa de actualización de los docentes. Universidad de Los Andes.
- Marrero, E. (2008). *Integración de las Artes en el trabajo II*. Mérida: Venezuela . Universidad de los Andes.
- Martínez P. y Sarmiento T. (2005) *Capital Humano y Crecimiento Económico en Venezuela*. Edición a texto completo en [ww.eumed.net/libros/2005/mpst/](http://ww.eumed.net/libros/2005/mpst/)
- Medina, J. (2007). *Diseño instruccional* Programa de actualización docente. Mérida, Venezuela: Universidad de Los Andes
- Morles V., Medina E., Álvarez N., (2003) *La Educación Superior en Venezuela. Informe 2002 a IESAL-Unesco*. Caracas, 2003.
- Poggioli L. (2005). *Estrategias de estudio y ayudas anexas*. Segunda edición. Caracas: Fundación Polar.
- Poggioli L. (2005). *Estrategias de adquisición de conocimiento*. Segunda edición. Caracas Fundación Polar.
- Poggioli L. (2005). *Estrategias de apoyo y motivacionale*. Segunda edición. Caracas Fundación Polar.
- Poggioli L. (2007). *Estrategias de aprendizaje*. Una expectativa Teórica, Tercera edición. Caracas Fundación Polar
- Poggioli L. (2005). *Estrategias de estudio y ayudas anexas*. Segunda edición. Caracas Fundación Polar
- Pestana, Nancy (s/f) *Microenseñanza. Material mimeografiado*. Programa de Actualización de los Docentes PAD. Universidad de Los Andes.
- Las competencias y el aprendizaje en la formación y la educación superior*.(2006).Trabajo Mimeografiado. Mérida. Universidad de Los Andes, Facultad de Humanidades. Programa de Doctorado en Educación. Universidad de Los Andes.
- Romero, N. (2005) *¿Y qué son las competencias? ¿Quién las construye? ¿Por qué competencias? En "Educar"*, Revista del Sistema Educativo Jalisciense. Octubre-Diciembre 2005. Guadalajara, México.

Serrano, C. (2003) *El enfoque de competencias y su utilización en la planificación educativa*. Consultora de Desarrollo de RRHH OPS/OMS. Representación en Venezuela

Silvera S. Pedro. (2007) *Taller de Competencias, Planificación, Objetivos y Contenidos*. Mérida. Universidad de Los Andes, Programa de Actualización de los Docentes.

Villarreal, C. (1995). *La enseñanza universitaria: de la transmisión del saber a la construcción del conocimiento*. Educación Superior y Sociedad. 1(6), 103-122.

Vigotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Girjalbo.

### **Referencias Electrónicas**

Marcelo García, Carlos (s/f) Definición de competencias genéricas y específicas de las titulaciones. Extraído consultado 10 de Agosto de 2009 desde: [http://www.psico.uniovi.es/Fac\\_Psicologia/paginas\\_EEEs/competencias/Def-competes-gener-especi.pdf](http://www.psico.uniovi.es/Fac_Psicologia/paginas_EEEs/competencias/Def-competes-gener-especi.pdf)

Diccionario de la Real Academia Española. Extraído el 27 de octubre de 2009 desde: <http://www.rae.com>

Documentos y Materiales Didácticos

Estrategias didácticas para la docencia universitaria. (2006). Universidad de Los Andes. Programa de Actualización de los Docentes PAD. Mérida

Taller de fundamentos de la educación. (2006) Universidad de Los Andes. Programa de Actualización de los Docentes PAD. Mérida

Estrategias [Documento en línea]. Disponible en:

<http://dewey.uab.es/pmarques/dioe/modelosnicolas.doc> (Consultado en Octubre, 2009)

Evaluación[Documento en línea]. Disponible en:

[http://www.tdx.cesca.es/TESIS\\_URV/AVAILABLE/TDX-1030103-142411/OBCapitulo06Def.pdf](http://www.tdx.cesca.es/TESIS_URV/AVAILABLE/TDX-1030103-142411/OBCapitulo06Def.pdf). (Consultado en Septiembre, 2, 2009)

Evaluación[Documento en línea]. Disponible en:

<http://www.educarchile.cl/planificaccion/1610/propertyvalue-40149.html>.

(Consultado Septiembre, 2009)

Portal monografías. *Teorías de Aprendizaje*. Conductismo. [Documento en línea].

Disponible en:

<http://www.monografias.com/trabajos13/teapre/>. (Consultado en Octubre, 2009).

Réquiz. M<sup>a</sup> C. Manual de técnicas de dinámicas de grupo.

Teoría conductista [Documento en línea]. Disponible en:

[http://www.educarchile.cl/web\\_wizzard/visualiza.asp?id\\_proyecto=3&id\\_pagina=275](http://www.educarchile.cl/web_wizzard/visualiza.asp?id_proyecto=3&id_pagina=275) (Consultado en Septiembre 8, 2009)

Teoría cognitiva [Documento en línea]. Disponible en:

[http://www.wikilearning.com/monografia/el\\_aprendizaje-teorias\\_cognitivistas/1999-3](http://www.wikilearning.com/monografia/el_aprendizaje-teorias_cognitivistas/1999-3) (Consultado en Septiembre 10, 2009)

Teorías del aprendizaje [Documento en línea] Disponible en:

[http://www.educarchile.cl/web\\_wizzard/visualiza.asp?id\\_proyecto.3&id\\_pagina.275](http://www.educarchile.cl/web_wizzard/visualiza.asp?id_proyecto.3&id_pagina.275) (Consultado en Septiembre 5, 2009)

Teorías sobre el aprendizaje [Documento en línea] disponible en:

<http://sensei.ieec.uned.es/~miguel/tesis/node14.html> Consultado en Septiembre 1 (consultado en Enero 8, 2010)

## **ANEXOS**

RO  
TEAR  
NTA

# Der Gelbe Klang

El sonido amarillo

Autor: Wassily

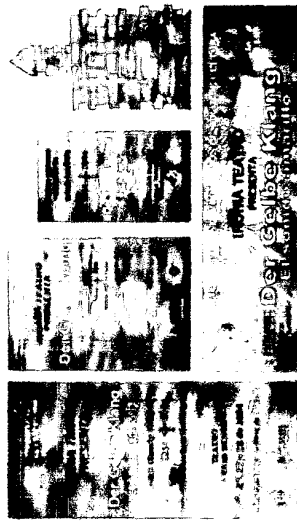
1944 + 2004

Traducción: Enir Usategui

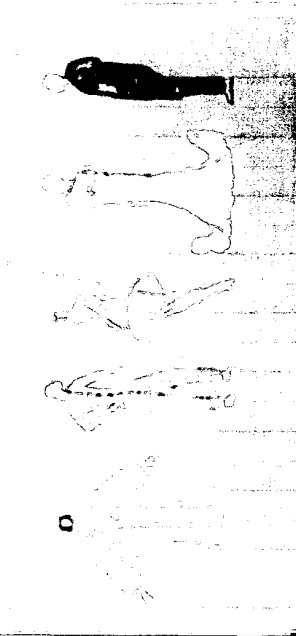
V SIMPOSIO INTERNACIONAL DE ESTI

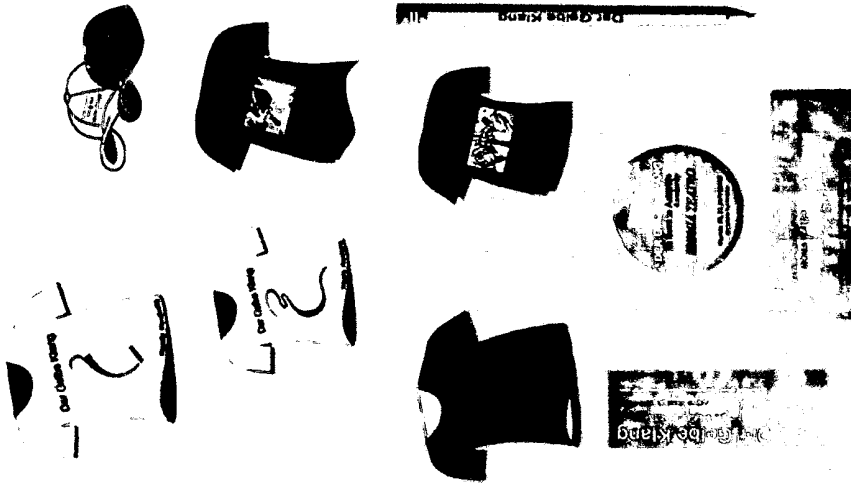
Las Palmas de Gran Canaria  
2004

Este trabajo puede comprobar la amplitud del diseño gráfico que aporta en primera instancia el elemento estético como un acompañante ineludible de la persuasión, basado en un estudio de ambiente teatral y personificación del ser humano donde se reúnen forma, color y línea para comunicar estéticamente



la idea planteada, a través de una estructuración by y tridimensional donde lo gráfico se une con el teatro imagen y tipografía toman relevancia en función al juego lúdico o arte escénico.







Fotografía: Oscar Chiraco

«Cada arte tiene su propio lenguaje, es decir, únicamente los medios propios de sí mismo. Así cada arte es una unidad cerrada en sí misma. Cada Arte tiene su vida propia. Es un tema por sí solo, por eso los medios de diferentes artes son totalmente distintos e intercambiables. Sonidos, colores, palabras»

Kandinsky

## Der Gehe Klang

Es una obra que pertenece a esos difíciles artes de vanguardia, considerada como una de las expresiones artísticas más importantes de interés sinestésico que solamente sería comprendida en dos generaciones futuras, expresada por Kandinsky en su libro *Über das Geistige in der Kunst*.

Se llevó a cabo tres representaciones de la obra en estos últimos tiempos: en Nueva York 1972.; en Baume 1975 (sur de Francia), y en París en el año de 1976. Kandinsky ni siquiera tuvo la oportunidad de ver su obra escenificada ya que se vio truncada por el inicio de la primera guerra mundial.



En esta obra el juego es totalmente abstracto. Kandinsky habla sobre los efectos ópticos, psíquicos y del contenido simbólico, logrado a través de una síntesis de diferentes elementos que llega a un final en la fantasía del espectador y crea ante este la compleja vivencia del artista, para dejar tocar por el juego de formas inhabitual, vacío de todo contenido comprensible y absoluto, de tal modo que el drama se produzca por el complejo medio de la vivencias internas (vibración del espíritu del espectador), con esta experiencia Kandinsky descubre una forma del género, valorándose como un próambulo del drama expresionista alemán.

Esta nueva versión de la obra, se ha involucrado el diseño gráfico por ser un lenguaje comunicador, al igual que todas las artes. Dándole una nueva visión, donde se combina lo gráfico - teatral resultando un nuevo término "el Gráfico" que viene a ser mi propio ser.

El diseño no sólo lo veremos aplicado en la programación, en los pódones, carteles y afiches, material de promoción, etc, sino también en la puesta en escena, haciendo que forme parte de la estética teatral, debido a que el teatro es esencialmente la integración de todas las artes.

Además de proyectar mis conocimientos como diseñador gráfico, también me desenvuelvo dentro de la obra como director, actor, escenógrafo, vestuarista, director de musicalización, productor y diseñador del color en la iluminación. En esta experiencia del diseño gráfico aplicado en el campo del teatro ha abarcado casi en su totalidad del arte monumental.

## **Emir Uzátegui: Un teatrero en sintonía con el Diseño Gráfico**

Emir se ha caracterizado por no pasar desapercibido, al menos, en esta ciudad. Sus grandes "aborres": los ha formado a través del teatro: su gran pasión.

En su hoja de vida reza que ha tomado cursos, talleres, en torno a las artes escénicas, pero también sobre Diseño Gráfico, y computación que incluye el conocimiento de varios programas actualizado en esta área de la tecnología digital.

Igualmente en su búsqueda, se ha atrevido también a dar cursos. Estos últimos orientados a las artes escénicas y por supuesto al diseño. Uno de ellos bajo el nombre "Curso de improvisación teatral aplicado al campo del Diseño Gráfico" en el INAM en abril y julio de este año, traduce claramente sus inclinaciones en esta disciplina.

Lo aprendido lo ha llevado a ejecutar varios trabajos para realizar afiches para eventos especiales, entre lo que destacan: concursos para festivales de música, películas, muñecos de anime, noches de fantasía, de disfraces, festivales de papagayos, y pare de contar los quehaceres organizados por él. Sin duda, sus inclinaciones en estas artes, vale la pena.

Sus trabajos teatrales los ha realizado ya sea bajo la figura de actor o director, para recordarlo en sus interpretaciones en "La vida de Medea", en julio del 99, y en "El gran Principito" en diciembre de ese mismo año en los escenarios del Centro Cultural Tulio Febres Cordero. Actividad a la que se suman muchas más actuaciones arrojando una participación considerable en el campo actual.

Sin embargo, es a través de sus performances donde su búsqueda adquiere una identidad propia de un joven que quiere explorar con total libertad sus propuestas teatrales, para especificar en mayo del 91 "La muerte de un bolívar es mi muerte hoy" en la sede del Colegio de Periodistas de Mérida, obra que le permitió por invitación viajar al V Festival de Teatro "Peter Traversi Canedo" en Cochabamba, Bolivia.

"El medicamento", "El vuelo del ángel", "Pecato fobia", con esta última se presenta el Festival Internacional de Teatro del 97 por Mérida, así como las presentaciones de otros performances en la Escuela de Arte y Diseño y en la Facultad de Arquitectura de la ULA, aunado a acciones e instalaciones en Bienales de Artes Plásticas promovida por esa casa de estudios, complementan el tránsito de su formación, en ese atrevimiento a explorar y diseñar su propio camino.

Hoy como cursante del último año de la carrera de Diseño Gráfico, se reía a presentar su tesis, tomando al teatro como pretexto para aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de su carrera, improvisación teatral aplicada al Diseño Gráfico.

La cual trajo como consecuencia su acercamiento a "El sonido amarillo" única obra teatral escrita por el artista plástico ruso Wassily Kandisky, que tipificada como expresionismo abstracto, el estallido de la primera guerra mundial frustró cualquier intento de estreno.

Las presentaciones de su propuesta ante el jurado calificador, y una puesta en escena donde le movimiento se conjugan con videos, gráficas, colores, y posibles olores, arrojarán su exploración en este campo, y la aplicación de sus conocimientos.



**Cavilaciones de Don Simón Rodríguez**

**Autor: Miriam Anzola**

**Versión: Emir Uzcátegui**

**Cátedra: Sociología de la Educación**

**Prof: Yiovanina de Vita**

***Facultad de Humanidades y Educación Universidad de los Andes***



