

## TALLERES CENTRALES

Departamento de Artes Visuales, Facultad de Artes, Universidad de Chile  
Septiembre 2021

<b>Nombre del curso</b>	<b>TALLER CENTRAL II</b>
<b>NOMBRE DEL TALLER</b>	<b>VISUALIDAD Y CRUCES ARTÍSTICOS II</b>
<b>PROFESOR</b>	<b>ARTURO CARICEO</b>
<b>Línea de formación</b>	1. Creación y Producción Artística 3. Circulación y autogestión de la creación artística
<b>Ciclo formativo</b>	Tercer ciclo
<b>Carácter</b>	Curso de Formación Especializada Obligatorio
<b>Número de horas</b>	6 horas directas   3 horas indirectas
<b>Nivel</b>	Sexto semestre
<b>Requisitos</b>	Taller Central I
<b>Propósito formativo</b>	<p>El taller tiene como objetivo profundizar en la ejecución de propuestas artísticas individuales a partir del desarrollo material y la investigación de problemas planteados en conjunto con los estudiantes, los cuales emergen desde marcos referenciales en construcción, imaginarios individuales y problemas de campo.</p> <p>Por medio de la dinámica colectiva de taller que propicia la discusión y cruce de ideas, se promoverá la capacidad crítica y discursiva respecto a la producción autoral y al contexto que la propicia.</p>
<b>DESCRIPCIÓN DEL CURSO</b>	<p>Curso dirigido a estudiantes con intereses artísticos en el diálogo entre las prácticas tradicionales y las contemporáneas, así como en las vinculaciones de la cultura docta con la cultura popular, y viceversa.</p> <p>Los lineamientos del curso ponen énfasis en la creación y la autonomía autoral del estudiante, a quien se le entregarán las herramientas formales y discursivas para situar sus inquietudes en los ámbitos plásticos, visuales, audiovisuales y/o multimediales.</p> <p>La metodología docente es personalizada y los recursos bibliográficos se diseñan en función de los intereses particulares del estudiante. El curso, con carácter de residencia, se imparte en los talleres 19 y 20.</p> <p>Los proyectos del estudiantado han abordado en el taller: pintura clásica y contemporánea, dibujo, grabado, escultura, gráfica urbana, fan-art, instalaciones, intervenciones en el espacio público, performances, animaciones, cómics, poesía visual, videoarte, arte digital, game-art, arte sonoro.</p>

