



UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
CIUDAD UNIVERSITARIA CARLOS MONGE ALFARO
DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA, ARTES Y LETRAS
SECCIÓN DE ARTES PLÁSTICAS

PROGRAMA DEL CURSO
AP-6002 DISEÑO 2

Requisitos: Diseño 1, Dibujo 1

Correquisito: Dibujo 2

Créditos: 4

Horas semanales: 8 horas clase, 4 horas individual

Profesores: Lic. Daniel Montero - Licda. Peggy Taylor - Lic. Andrés Badilla

Descripción

Una vez conocidos los fundamentos de la composición y el diseño, en este curso se estudian los procedimientos y las variables de lo que se conoce como arte académico (considerando la academia el período anterior a la aparición de las vanguardias), proceso que se considera clave para acceder a otros niveles creativos. Con este curso se comienza además, la aplicación práctica de contenidos en lo que atañe al desarrollo de habilidades para crear o desarrollar procesos compositivos. Esta labor se enfoca en dos áreas que transitan paralelas: la composición en las artes decorativas y la composición en las artes temáticas o narrativas. Asimismo se continúa con la adquisición de instrumentos conceptuales que capaciten al estudiante para afrontar la realización de sus proyectos artísticos.

Objetivos

Objetivos generales

Al finalizar el curso el estudiante estará en capacidad de:

1. Dar lectura profesional a cualquier obra de arte de carácter académico.
2. Utilizar la metodología proyectual para la realización de proyectos artísticos dentro del carácter académico.
3. Componer y diseñar académicamente en dos y tres dimensiones.

Objetivos específicos

- 1.1 Caracterizar una obra de arte académica en sus diferentes componentes, formales y de significado.
- 1.2 Diferenciar la lectura simple del análisis profesional de la obra artística.
- 1.3 Crear correlaciones analíticas entre la forma, la estructura y el contenido.
- 2.1 Comprender una obra como un ente configurado.
- 2.2 Utilizar la metodología proyectual en la investigación artística.
- 2.3 Utilizar métodos propios de las artes plásticas para crear obra.
- 3.1 Transformar el entorno visual (imagen natural) en forma plástica.
- 3.2 Dar contenido a la forma natural en términos temáticos e imaginativos.
- 3.3 Comunicar visualmente y con claridad, conceptos verbales y plásticos.
- 3.4 Utilizar el dibujo como soporte de la investigación.



Contenidos

Área Proyectual:

Métodos de Investigación:

- Evolución del pensamiento y los métodos: en la historia de la humanidad, en cada individuo.
- Metodología según el área de estudio.
- Metodología universal – el método científico.
- Métodos estructurales:
- Concepto de configuración.
- Metodología proyectual:
- Motivación.
- Divergencia.
- Transformación.
- Convergencia.
- La objetividad en el conocimiento.
- Metodología en las Artes Plásticas:
- La página de estudios – bitácora.
- Función sinóptica de la página de estudio.
- Técnicas de visualización: boceto, gesto y articulación.

Procesos de producción plástica:

1. Técnicas de presentación:

- Instrumentos básicos relacionados con la producción académica.
- Instrumentos de dibujo, pintura, grabado, de modelado para escultura.
- Materiales, calidad y cualidad.
- Procedimientos.

2. Soportes:

- Instrumentos, materiales y pigmentos.
- Soportes pictóricos, lienzos, papeles, tablas.
- Medios pictóricos: óleo, tempera. guache, acuarela.
- Materiales escultóricos: materiales de modelado, materiales de talla directa.
- Procesos técnicos.

3. Formatos de producción:

- Formatos bidimensionales.
- Formatos tridimensionales.

Área de conocimiento:

1. Ejes de construcción del arte académico:

- La justificación científica.
- El pensamiento humanista.

2. Influencia de la visión binocular en la construcción del espacio académico:

- El espacio cartesiano.
- El espacio perspectivo.
- La perspectiva atmosférica.
- La forma articulada.



3. Índices de profundidad:

- Perspectiva.
- Sobreposición
- Valoración tonal.
- Tamaño.
- Posición en el formato.
- Proyección de sombras.

4. Aportes de las ciencias naturales a los conceptos del arte académico:

- La anatomía: Humana y animal.
- La geometría y las matemáticas: Construcciones geométricas y matemáticas. Relaciones geométricas y matemáticas en la naturaleza. Subdivisión y crecimiento dinámico y estático. La simetría dinámica y la conmensuración logarítmica. La simetría estática y la conmensuración aritmética. La física. La botánica.

5. Concepto de armonía:

- Orden y belleza.
- La estructura implícita: La forma natural. La imagen del espacio.
- La estructura explícita: En la decoración. En la arquitectura. En la artesanía.

6. Conceptos de composición y diseño:

- **El color:** Contraste simultáneo. Armonías de color, atenuación, entonación. Color local. Sinestesias. Simbología del color.
- **Lectura de la composición:** Destaque. Recorrido visual.
- **Estructura de la composición:** Las relaciones proporcionales. La proporción áurea. Ratio y escala.
- **Simetría Dinámica:** Peso y balance. Equilibrio. Unidad. Jerarquía. Dominio y subordinación.

Fecha	Clase	Actividad y Tareas
Semana 1	1	Lectura del programa
	2	Repaso: Procesos de producción plástica Revisión de bocetos, ideas bidimensional, temática
Semana 2	3	Tema área de conocimiento: Ejes de construcción del arte académico Bocetos e inicio de proyecto bidimensional 1
	4	Gira
Semana 3	5	Tema área de conocimiento: Influencia de la visión binocular en la construcción del espacio académico Continuación proyecto bidimensional 1
	6	Bocetos e ideas para el proyecto tridimensional 1. Continuación proyecto bidimensional 1
Semana 4	7	Inicio del primer proyecto tridimensional Tema área de conocimiento: Índices de profundidad Continuación proyecto bidimensional 1
	8	Continuación proyecto tridimensional 1
Semana 5	9	Tema área de conocimiento: Aportes de las ciencias naturales a los conceptos del arte académico 1 Continuación proyecto tridimensional 1
	10	Continuación proyecto tridimensional 1
Semana 6	11	Tema área de conocimiento: Aportes de las ciencias naturales a los conceptos del arte académico 2 Revisión proyecto bidimensional 1, continuación proyecto tridimensional 1
	12	Revisión proyecto bidimensional 1, continuación proyecto tridimensional 1



Semana 7	13	Tema área de conocimiento: Concepto de armonía 1 Continuación proyecto bidimensional 1
	14	Continuación proyecto tridimensional 1
Semana 8	15	Tema área de conocimiento: Concepto de armonía 2 Continuación de ambos proyectos
	16	Finalización de ambos proyectos
Semana 9 Lunes 7 de octubre evaluación	17	Evaluación proyectos bidimensional y tridimensional Revisión de bocetos e ideas para proyectos bidimensional y tridimensional 2: mitología
	18	Tema área de conocimiento: Conceptos de composición y diseño 1 Inicio proyecto bidimensional 2
Semana 10	19	Continuación proyecto bidimensional 2
	20	Gira
Semana 11	21	Revisión bocetos proyecto tridimensional 2. Continuación proyecto bidimensional 2
	22	Tema área de conocimiento: Conceptos de composición y diseño 2 Continuación proyecto bidimensional 2
Semana 12	23	Continuación proyecto bidimensional 2
	24	Tema área de conocimiento: Conceptos de composición y diseño 3 Inicio proyecto tridimensional 2
Semana 13	25	Continuación proyecto tridimensional 2
	26	Tema área de conocimiento: Conceptos de composición y diseño 4 Continuación proyecto tridimensional 2
Semana 14	27	Continuación proyecto tridimensional 2
	28	Continuación proyecto tridimensional 2, revisión proyecto bidimensional 2
Semana 15	29	Continuación proyecto tridimensional 2, revisión proyecto bidimensional 2
	30	Continuación proyecto tridimensional 2, finalización proyecto bidimensional 2
Semana 16	31	Finalización proyecto tridimensional 2
	32	Finalización proyecto tridimensional 2
02 de diciembre Evaluación		Evaluación de proyectos bidimensional y tridimensional. Final lecciones

Metodología

El presente curso combina lo teórico con lo práctico, los contenidos se van desarrollando simultáneamente, enfocándose en el desarrollo de ejercicios conceptuales en donde el estudiante investiga y aplica los temas. Los proyectos a realizar se centran en el desarrollo del pensamiento académico, oscilando en la aplicación de los conceptos de composición entre los formatos de dos y de tres dimensiones. Los procesos de enseñanza aprendizaje son totalmente individualizados, utilizando en ciertos momentos la interacción del grupo para conseguir la retroalimentación del conocimiento. Los proyectos tridimensionales se realizarán en grupos de tres estudiantes.

Cronograma (se puede ver sujeto a cambios)



Proyectos

Descripción de los proyectos

El curso comprende dos grandes unidades: las artes decorativas y las artes temáticas. En cada una de ellas se trabajará un proyecto bidimensional y uno tridimensional con la misma temática.

PRIMERA UNIDAD

Las artes decorativas

Las y los estudiantes trabajarán basando sus diseños en las artes decorativas conocidas como clásicas o académicas (Siglos XV-XIX). Se sugiere como tema la botánica. El estudiante debe trabajar dos proyectos, uno bidimensional y otro tridimensional.

Proyecto decorativo bidimensional

- Diseño aplicado sobre: elementos o espacios arquitectónicos, diseño de tapices, muebles. Es idóneo trabajar con el concepto modular, la reiteración de la forma, etc.
- Debe desarrollarse partiendo de la metodología proyectual, el proceso creativo y de planificación será registrado en una bitácora de trabajo.
- El formato será en L4 mínimo (46 x 56 cm) y las técnicas: dibujo, lápiz de color, témpera, acuarela, tinta, acrílico, tiza pastel, técnica mixta

Proyecto decorativo tridimensional

- Relieve en arcilla.
- Debe desarrollarse partiendo de la metodología proyectual, el proceso creativo y de planificación será registrado en una bitácora de trabajo.
- Dimensiones mínimas 30 cm x 30 cm.

SEGUNDA UNIDAD

Las artes temáticas o narrativas: La mitología Precolombina- Animalística

Se trabajarán dos diseños, uno bidimensional y otro tridimensional, basados en la representación animalística precolombina. El estudiante debe realizar un estudio del simbolismo, concepto y forma del tema precolombino, y aplicar dichos elementos en su trabajo.

Proyecto bidimensional (Pintura: óleo, acuarela, acrílico, témpera).

- Obra basada en la representación animalística precolombina. Abordaje narrativo. Aplicar principios de composición propios de la época prehispánica.
- Debe desarrollarse partiendo de la metodología proyectual, el proceso creativo y de planificación será registrado en una bitácora de trabajo.
- El formato será en L4 mínimo, y las técnicas: dibujo, lápiz de color, témpera, acuarela, tinta, óleo, acrílico, tiza pastel, técnica mixta.

Proyecto tridimensional

- Escultura, pieza de modelado en bulto o relieve. Basado en la representación animalística precolombina. El estudiante propone un determinado material para su trabajo.
- Debe desarrollarse partiendo de la metodología proyectual, el proceso creativo y de planificación será registrado en una bitácora de trabajo.



Desglose de la evaluación

Proyecto	Porcentaje
Unidad 1, Bidimensional	15
Escrito	5
Unidad 1, Tridimensional	15
Escrito	5
Bitácora	10
Unidad 2, Bidimensional	15
Escrito	5
Unidad 2, Tridimensional	15
Escrito	5
Bitácora	10
Total	100

La calificación de cada proyecto abarca:

Proyecto final, obra acabada que debe diferenciarse de los bocetos en calidad de presentación, detalles, elaboración, formato y dimensiones especificadas. La presentación del trabajo escrito se hará con normas de buena ortografía, orden y limpieza, de acuerdo a las especificaciones de los profesores.

Marco teórico (metodología proyectual), es la investigación que se realiza para el desarrollo del tema, incluye: imágenes recopiladas, descripciones científicas o mitológicas, estudios iconográficos e iconológicos, diccionario de símbolos, lecturas especializadas, referencia de las fuentes y los parámetros para solucionar el proyecto: cuestiones técnicas y aplicación de metodología proyectual.

Bitácora, incluye los bocetos y registro de maquetación, proyección y progreso del diseño con bocetos preliminares, de desarrollo y definitivos, pruebas de forma y estilización, color, contraste, etc. Hasta llegar al producto final.

Tanto el proyecto final como el marco teórico y la bitácora deben ser entregados en las fechas indicadas por los profesores para su calificación numérica, aunque su desarrollo teórico-práctico y calificación crítica serán abarcadas en las sesiones de clase.

Observaciones

Es obligación del estudiante consultar el programa del curso para informarse sobre fechas de evaluación y contenidos a estudiar en clase. El estudiante es responsable de buscar y anotarse en la lista de asistencia en cada lección. El día de evaluación todos los estudiantes del curso deben presentarse a la hora indicada, firmar la hoja de asistencia y esperar su turno de presentación, quién no llegue puntualmente pierde la evaluación. Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso debe ser informada cuanto antes a los respectivos profesores para resolverlo a conveniencia.



No se evaluarán trabajos que no hayan sido supervisados previamente por la profesora.

El programa del curso se puede ver sujeto a cambios siempre y cuando exista mutuo acuerdo entre la docente y los estudiantes.

Bibliografía general sobre diseño y metodología proyectual

- Bird, Susan. *Greek Designs. Introduction by Susan Woodford*. London: The British Museum Press, 2003.
- Dondis, D. A. *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1985.
- Fernández Arenas, José, Coord. *Arte efímero y espacio estético*. 1ª ed. Barcelona: Editorial Anthropos S.A., 1988.
- González, Guillermo. *Estudio de Diseño. Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad*. 3ª ed. Buenos Aires: Emecé Editoriales S.A., 1994.
- Horta, Aurelio, comp. *Pensar el diseño. Una profesión del siglo XXI*. San José, Costa Rica: Editorial Veritas, 2004.
- Munari, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. 1ª ed. Traducción de Carmen Artal Rodríguez. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL, 1983.
- Palladino, Enrique. *La Teoría y la Práctica. Un enfoque interdisciplinario para la acción*. 1ª ed. Argentina: Espacio Editorial, 2002.
- Villafañe, Justo. *Introducción a la teoría de la imagen*. 1ª reimp. Madrid: Ediciones Pirámide- Grupo Anaya S.A., 2003.
- Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño*. Traducción de Homero Alsina Thevenet y Eugeni Roselli i Mirailles. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A., 1995.