



<b>CARRERAS:</b>	110213 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Plástico. 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
<b>DOCUMENTO:</b>	Propuesta programática para el curso AP-6012.
<b>CURSO:</b>	AP-6012 Diseño IV.
<b>GRUPO:</b>	01
<b>MODALIDAD:</b>	Semestral.
<b>REQUISITO:</b>	AP-6010 Diseño III.
<b>COREQUISITO:</b>	AP-6013 Dibujo III.
<b>CREDITOS:</b>	04 créditos.
<b>NIVEL:</b>	IV Nivel. Segundo Año. Ciclo Común.
<b>HORARIO DE CLASE:</b>	Lunes y jueves de 13:00 a 16:50 pm

**HORAS CONTACTO:** 08 horas presenciales.

**HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE:** 08 horas semanales, cuanto menos.

**HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO:** Milagro Arias R.: J de 08:00 a 11:50 am

Ligia Sancho V.: Viernes de 1:00 a 3:00 pm

**PROFESORADO:** Licda. Ligia Sancho Víquez  
Licda. Milagro Arias Rodríguez

**eMail:** [ligia.sancho@gmail.com](mailto:ligia.sancho@gmail.com)  
[elmardis@gmail.com](mailto:elmardis@gmail.com)

## DESCRIPCIÓN DEL CURSO

En este curso se estudian los procedimientos creativos que caracterizan aquellas tendencias que, dentro de los movimientos artísticos del siglo XX, se separaron de la evolución estilística-morfológica, formalista y racional para buscar con sus actividades irreverentes y redefinir el concepto de arte.

El curso busca complementar el panorama metodológico relacionado con los procesos de composición y diseño pretendiendo de esta manera, que los cuatro cursos de diseño se conviertan en alternativas objetivas y profesionales en la acción de crear.

Además, pretende generar la actitud crítica e investigativa necesaria para objetivar en lo académico, las acciones teóricas y prácticas que se propongan; desarrollando un cuerpo de conocimientos que sirva al futuro de prácticas profesionales del estudiantado.

Este curso se impartirá aplicando la modalidad de virtualidad baja, en la plataforma de Mediación Virtual de Metics.

## OBJETIVO GENERAL

Aplicar procedimientos alternativos de composición y diseño basados en la lectura profesional de obras de arte moderna y post-moderno.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Introducir conceptos de la semiosis pragmática en la creación y valoración de proyectos de arte.
2. Aplicar al diseño la deconstrucción como retórica plástica actual y su contexto.
3. Reconocer la intertextualidad como medio de comunicación.
4. Aplicar medios alternativos para componer y diseñar.
5. Reconocer la transgresión en el diseño como un instrumento crítico-creativo
6. Promover la interactividad como instrumento creativo para el diseño.



## CONTENIDOS

### Eje Proyectual

- Ready made y Poema-objeto
- Poemas visuales
- Caligramas
- Cadáver exquisito
- Autorretratos conceptuales
- Instalación
- Performance
- Happening

### Eje del Conocimiento

- El arte conceptual. De la forma con contenido al contenido como “forma”. Del arte morfológico al arte como idea. El Dadaísmo, el Constructivismo Ruso, el surrealismo.
- Marcel Duchamp, Rauschenberg, Man Ray, Joseph Beuys, Jeff Koons, Sol Lewitt, Damien Hirst, Joan Brossa y otros.
- Manifestaciones del arte conceptual: Arte objetual, “Poema-objeto” “Ready Made”, el “Cadáver Exquisito”, caligramas.
- Retórica formal del arte conceptual.  
El arte documentado. Lo efímero. La interactividad. La descontextualización.  
El espacio fáctico.
- Semiosis visual  
Retórica de la imagen y del objeto. Intertextualidad de la imagen y de los objetos.  
Anclaje y relevo: fijación de sentido entre la imagen y el texto.
- Deconstrucción. Outsider Art. Jean Dubuffet y el “art-brut”.  
Teoría de Campo unificado y la Interactividad como formato del antiarte. Jackson Pollock.
- Ejes de actividad deconstructiva: La des-composición. La des-centralización. Lo dis-continuo. La otredad. La esquizofrenia. El vacío. Deconstrucción: ¿método o estilo?
- Posmodernidad  
La apropiación como método. Eclecticismo e historicismo. Desvanecimiento de los límites.  
Criticidad mediática. El arte sin estilo. Los “neo estilos”: Renacer de los medios tradicionales; Retorno a la morfología plástica. Desacralización y antiesteticismo: Contracultura. Nuevas temáticas.

### Eje Tecnológico

- Medios y sus nuevas relaciones
- *New media art* o arte de los nuevos medios  
*Collage, ensamble, instalación, happening y performance.*



Fotorrealismo, collage, video arte, interactividad digital: Realismo sin efectos. El video en la instalación. Paradojas de la temporalidad.

## METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍA DIDÁCTICA

El presente curso combina lo teórico con lo práctico.

- **Rol del Facilitador:**  
El docente ira desarrollando los contenidos progresivamente a partir de un acercamiento a los aspectos fundamentales de cada tema.
- **Rol del Participante:**  
Los proyectos a realizar por los estudiantes se centran en el desarrollo del arte y diseño contemporáneo, enfatizándose en la experimentación como método para el desarrollo de la creatividad. Los procesos de enseñanza aprendizaje son individualizados y grupales.
- **Actividades**

- Proyecto 01 Poema-visual (tridimensional) Tema: El arte conceptual  
Investigación grupal:  
1. El *ready made*  
2. El arte objetual  
3. El dadaísmo  
4. Surrealismo  
5. Constructivismo ruso  
6. Man Ray
- Proyecto 02 Autorretrato conceptual (individual y bidimensional). Tema: La semiótica  
Investigación grupal:  
1. Semiosis visual  
2. Resemantización  
3. Intertextualidad  
4. Autorretrato  
5. Relevo y Anclaje  
6. Retórica de la imagen
- Proyecto 03 Instalación (Tema: Arte transgresor)  
Investigación grupal, adjudicación de 1 referente por grupo:  
1. Deconstrucción  
2. *Art-Brut*  
3. *Outsider Art*  
4. Arte Povera  
5. *Fluxus*  
6. Arte Nàive
- Proyecto 04 Performance o Happening (Tema: Actualidad o Arte Posmoderno)  
Investigación grupal, adjudicación de 1 referente por grupo:



1. *New media art*
2. Interactividad
3. Posmodernismo

**CRONOGRAMA.**

Semana	Fecha	Temas	Actividades
1	12 Agosto	<p style="text-align: center;"><b>PROYECTO 1</b> POEMA OBJETO Tema: <i>Arte Conceptual</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El ready made</li> <li>2. El arte objetual</li> <li>3. El dadaísmo</li> <li>4. Surrealismo</li> <li>5. Constructivismo ruso</li> <li>6. Man Ray</li> </ol>	<p>Discusión del programa de curso.</p> <p>Introducción a la temática y clase motivacional para iniciar el desarrollo del Proyecto 01.</p> <p>Creación de grupos de investigación Proyecto 01.</p> <p>Exposición de temas de investigación:</p> <p>1. El ready made / 2. El arte objetual / 3. El dadaísmo.</p> <p>Tarea por correo electrónico: Definición y (posibles) Elementos del problema</p>
	15 Agosto		<b>FERIADO</b>
2	19 Agosto		<p>Repaso de MP. Problema</p> <p>Revisión de Definición y Elementos del problema</p> <p>Tarea: Recopilación y Análisis de Datos</p>
	22 Agosto		<p>Revisión de Recopilación y Análisis de Datos</p> <p>Tarea: Creatividad o Correcciones de RyA Datos.</p>
3	26 Agosto		<p>Revisión y aprobación de Creatividad.</p> <p>Tarea: Materiales y Tecnología y Experimentación</p>
	29 Agosto		<p>Revisión de Materiales y Tecnología y Experimentación</p> <p>Tarea: Experimentación y Verificaciones</p>



4	2 setiembre		Preevaluación: Resultados de Experimentación y Verificación
	5 Setiembre		<b>EVALUACION PROYECTO 1</b>
5	9 Setiembre	<p><b>PROYECTO 2</b>          Autorretrato conceptual          (individual y bidimensional).          Tema:          La semiótica          Investigación grupal:          1. Semiosis visual          2. Resemantización          3. Intertextualidad</p>	<b>Entrega de trabajo escrito del Proyecto 01 (Registro)</b> Introducción a la temática y clase motivacional para iniciar el desarrollo del Proyecto 02. Problema Creación de grupos de investigación Proyecto 02 Exposición de temas de investigación: 1. Semiosis visual 2. Resemantización 3. Intertextualidad Tarea Definición y (posibles) Elementos del problema
	12 Setiembre		Revisión de Definición y Elementos del problema Tarea: Recopilación y Análisis de Datos
6	16 setiembre		Revisión de Recopilación y Análisis de Datos Tarea: Creatividad o Correcciones de RyA Datos.
6	19 setiembre		Revisión y aprobación de Creatividad. Tarea: Materiales y Tecnología
7	23 setiembre		Revisión de Materiales y Tecnología Tarea: Experimentación y Modelos
	26 setiembre		Preevaluación: Resultados de Verificación y Dibujos constructivos
8	30 setiembre		<b>EVALUACION PROYECTO 2</b>



	3 octubre	<p style="text-align: center;"><b>PROYECTO 3 INSTALACIÓN</b> Tema: <b>Arte transgresor</b> Investigación grupal: 1. Deconstrucción 2. Art-Brut 3. Outsider Art 4. Arte Povera 5. Fluxus 6. Arte Năive</p>	<p><b>Entrega de trabajo escrito del Proyecto 02 (Registro)</b></p> <p>Introducción a la temática y clase motivacional para iniciar el desarrollo del Proyecto 03.</p> <p>Problema</p> <p>Creación de grupos de investigación Proyecto 02.</p> <p>Exposición de temas de investigación:</p> <p>1. Deconstrucción 2. Art-Brut 3. Outsider Art 4. Arte Povera 5. Fluxus 6. Arte Năive</p> <p>Tarea Definición y (posibles) Elementos del problema</p>
9	7 octubre		<p>Revisión de Definición y (posibles) Elementos del problema</p> <p>Tarea: Recopilación y Análisis de Datos</p>
	10 octubre		<p>Revisión de Recopilación y Análisis de Datos</p> <p>Tarea: Creatividad o Correcciones de RyA Datos.</p>
10	14 octubre		<p>Revisión y aprobación de Creatividad.</p> <p>Tarea: Materiales y Tecnología</p>
	17 octubre		<p>Revisión de Materiales y Tecnología</p> <p>Tarea: Experimentación y Modelos</p>
11	21 octubre		<p>Revisión de Experimentación y Modelos</p> <p>Tarea: Verificación y Dibujos constructivos</p>
	24 octubre		<p>Revisión Verificación y Dibujos constructivos</p>
12	28 octubre		<p><b>EVALUACION PROYECTO 3</b></p>



	31 octubre	<p><b>PROYECTO 4</b> <b>Performance o Happening</b> <b>Tema:</b> <b>Actualidad</b> (grupal). 1. New media art 2. Interactividad 3. Posmodernismo</p>	<p><b>Entrega de trabajo escrito del Proyecto 03 (Registro)</b></p> <p>Introducción a la temática y clase motivacional para iniciar el desarrollo del Proyecto 04.</p> <p>Problema</p> <p>Creación de grupos de investigación Proyecto 04.</p> <p>Exposición de temas de investigación: 1. New media art 2. Interactividad 3. Posmodernismo</p> <p>Tarea Definición y (posibles) Elementos del problema</p>	
13	4 noviembre		<p>Revisión de Definición y (posibles) Elementos del problema.</p> <p>Tarea: Recopilación y Análisis de Datos</p>	
	7 noviembre		<p>Revisión de Recopilación y Análisis de Datos</p> <p>Tarea: Creatividad o Correcciones de RyA Datos.</p>	
14	11 noviembre		<p>Revisión y aprobación de Creatividad.</p> <p>Tarea: Materiales y Tecnología</p>	
	14 noviembre		<p>Revisión de Materiales y Tecnología</p> <p>Tarea: Experimentación y Modelos</p>	
15	18 noviembre		<p>Revisión de Experimentación y Modelos</p> <p>Tarea: Verificación y Dibujos constructivos</p>	
	21 noviembre		<p>Revisión de Verificación y Dibujos constructivos</p>	
16	25 noviembre		<b>EVALUACION PROYECTO 4</b>	
	28 noviembre		<b>PRUEBA Ingeniería Inversa</b>	
2-13 diciembre			<b>EVALUACIONES</b>	



## VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

Los aspectos formativos a valorar serán la base teórica de los proyectos, el proceso, la propuesta creativa, la técnica, y el montaje. Las evaluaciones serán periódicas y se pactarán con al menos una semana de anticipación. El aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa así:

<b>Proy. 01 Poema Objeto</b>	<b>12%</b>
<b>Proy. 02 Autorretrato</b>	<b>18%</b>
<b>Proy. 03 Instalación</b>	<b>22%</b>
<b>Proy. 03 Happening/Performance</b>	<b>30%</b>
<b>Ingeniería Inversa</b>	<b>08%</b>
<b>Aprovechamiento</b>	<b>10%</b>
<b>Total</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Cada proyecto debe incluir:

1. Exposición de los temas de investigación.
2. Presentación formal (incluyendo nombre, título, técnicas, descripción, etc.)
3. Entrega de registro del proceso (Bitácora/ Metodología Proyectual)
4. Un rubro correspondiente a evaluación/autoevaluación en el caso del Happening o Performance.

No se aceptarán proyectos que no se hayan elaborado, revisado o corregido por los docentes.

### **NORMAS DEL CURSO**

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](http://www.cu.ucr/normativ/orden_y_disciplina.pdf))

Puntos importantes:

En cada sesión se tomará lista y en el laboratorio se debe firmar el control de asistencia. No se recibirán proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el curso.

Cuando un estudiante no asista personalmente a una clase para la presentación de proyectos y asignaciones, debe hacer llegar estos en la fecha y horas establecidas para su entrega. 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.

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.



## BIBLIOGRAFÍA

- Brea, José Luis El tercer umbral: estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural. CENDEAC. Murcia, España, 2003.
- Calabrese, Omar La era neobarroca. Cátedra. Madrid, España, 1999.
- Camnitzer, Luis. Global Conceptualism: Points of Origin 1950s-1980s Queens Museum of Art. New York, USA.
- Danto, Arthur C. Después del fin del arte. Paidós. Barcelona, España, 1999.
- Dondis, D. A. La sintaxis de la imagen. Editorial Gustavo Gili, S. A. Barcelona, 1985.
- Jiménez, José Teoría del arte. Tecnos, Alianza Editorial, Madrid, España, 2003.
- Marcolli, A. Teoría del campo. Curso de educación visual. Xarait Ediciones y Alberto Corazón Editor.
- Mosquera, Gerardo Adiós identidad. MEIAC. Badajoz, España, 2001.
- Munari, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos?. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1983.
- Powell, Jim. Postmodernism for beginners. Writers and Readers Publishing, Inc. New York, USA.
- Quirós, Luis F. Diseño. Teoría, acción, sentido. Editorial Tecnológica de Costa Rica. Cartago, 1998.
- Walter, Ingo F. (editor) Arte del siglo XX. Taschen. Colonia, Alemania, 2001.
- Wong, Wucius. Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Editorial Gustavo Gili, S. A. Barcelona, 1995.