



Provincia de Buenos Aires
Dirección General de Cultura y Educación
Dirección de Educación Artística
Escuela de Arte de Luján

Tecnicatura en Diseño Gráfico
P.R.N° 13253/99

Proyecto 2019
Historia del arte y el diseño – 1° año
(Vinculaciones contextuales)

Profesora Simone Claudia

Funciones de la cátedra

Este Espacio Institucional se presenta como una matriz abierta que organiza y distribuye sus tiempos y los contenidos a enseñar de acuerdo con reglas comprensibles; organizando y articulando, en función de criterios pedagógicos, epistemológicos y psicológicos, el conjunto de contenidos seleccionados para ser enseñados y aprendidos de acuerdo al P.E.I. de la institución, incorporando sus requerimientos y particularidades, las demandas, necesidades e intereses de los / as alumnos / as.

Admite una apertura interdisciplinaria y una articulación con los demás espacios. Su función será contribuir a una visión integral de la historia de las artes gráficas de los pueblos del mundo desde los orígenes de la comunicación visual del hombre, desde los tiempos prehistóricos hasta la génesis del diseño gráfico como disciplina.

La Cátedra es un espacio abierto y reflexivo para el debate plural y democrático destinado a profundizar y relacionar los elementos básicos y fundamentales de la comunicación visual, poniendo el acento en una mejor capacitación en el legado cultural de la belleza, de la forma y la comunicación efectiva dentro de la formación del futuro profesional en la especialidad.

Fundamentación Teórica

La esencia conceptual del Diseño Gráfico es la comunicación creativa, siendo el conocimiento de los lenguajes gráficos descritos en la Historia del Arte y el Diseño Gráfico fundamentales para la comprensión y análisis de los fenómenos gráficos para crear y comunicar nuevos lenguajes en la vida profesional del alumno.

Las diferentes épocas y períodos de la historia del diseño, demuestran que éste está íntimamente vinculado con su tiempo, con la problemática política, social, económica, técnica, creativa, ética y cognoscitiva de la sociedad.

En efecto, el advenimiento de la máquina, el surgimiento de nuevos materiales, y tecnologías conllevan un acelerado ritmo hacia la industrialización en detrimento de otros campos de lo humano. Es decir, la industrialización con su ritmo cada vez más acelerado, e imposible de detener ni suspender crea un abismo entre la vida material de la población y sus necesidades sensitivas como espirituales, situación que involucra una serie de implicancias socioeconómicas, puesto que irrumpe en el ámbito de la cultura europea como un elemento nuevo que produce una serie de transformaciones profundas.

Es indiscutible que reflexionar sobre el diseño en nuestros días implica necesariamente abordar las discutidas relaciones que mantiene con el arte y con la ciencia, y reconocer los condicionamientos recíprocos nos permite captar el espíritu de una época, tendencias culturales y gustos estéticos como otra forma de expresión humana.

En conclusión, la importancia de su estudio radica tanto en apreciar lo ilimitado en cuanto a la capacidad creadora del hombre, como en rescatar el rol indiscutible del diseño en la formación de la cultura actual. Si se comprende el pasado, con una posición amplia y valorativa, se estará mejor capacitado para continuar su legado cultural.

Expectativas de Logro

Al finalizar la cursada se espera que los alumnos logren:

Reconocer y valorar la historia como disciplina científica teniendo en cuenta las variables de tiempo y espacio
Desarrollar la intuición y percepción y la capacidad de observación analítico-formal.
Analizar críticamente los diferentes períodos, escuelas o movimientos de la historia del diseño.
Estimular la lectura de objetos como un complejo sistema de signos que comunican mensajes polifacéticos de necesidades humanas.
Desarrollar una actitud abierta y participativa a través del trabajo en equipo.

Sensibilizar al alumno de la importancia del Diseño Gráfico en la evolución del hombre, la sociedad y la economía.

Establecer un diálogo permanente y dinámico con el alumnado tendiente al enriquecimiento constante de la disciplina y al cultivo en el estudiante de una conciencia crítica y reflexiva.

Propósitos del Docente

- Contribuir a la apertura y solidez de criterio del alumno, a partir de la discusión y la investigación de todas las fases de la historia relacionadas con el campo del del Arte y el Diseño.
- Contribuir a la formación de un perfil de estudiante con inteligencia visual y espacial, reflexión crítica, sensibilidad, creatividad e imaginación, capacidad analítica y sentido estético.
- Contribuir a la adquisición de una postura reflexiva y crítica frente a las distintas problemáticas.

Encuadre Metodológico

La asignatura pretende alejarse de la visión de la historia como una simple transferencia de información de hechos únicos e irrepetibles, fija, terminada, pasiva, lineal, en aras de una historia en constante revisión de los acontecimientos de una determinada situación histórica.

La finalidad e intencionalidad que orienta la materia es la contextualización y comprensión de las diferentes líneas de pensamiento y su interrelación con los factores actuantes en la problemática del diseño (economía, industria, tecnología, arte, etc.) así como también la estimulación de una actitud analítica, crítica y reflexiva.

Se propicia la participación de los alumnos, el trabajo y el intercambio de ideas como medio para la adquisición de procedimientos y el desarrollo de actitudes esperadas, orientados por un docente asumiendo un papel creativo.

La teoría específica de cada unidad estará apoyada en la exposición y el diálogo dirigido, utilizando como recurso didáctico la observación del material visual a través de presentaciones visuales multimediales, videos y power point, Prezzi, etc. según el tema a desarrollar.

Además se realizarán trabajos de investigación de los contenidos.

Posteriormente el alumno será guiado hacia la lectura de textos lo que le permitirá conocer y valorar diferentes opiniones a fin de desarrollar su juicio crítico.

Esto se realizará a partir de instancias de trabajos individuales y/o grupales aplicando diversas técnicas tales como: análisis de casos, pequeños grupos de discusión, resolución de guías de estudio y de observación, lectura y discusión de textos o problemas, etc.

Finalmente el alumno, guiado por el profesor, volcará en trabajos prácticos lo aprendido del tema en cuestión.

Esta modalidad pretende acercar al alumno a la Historia del Arte y el Diseño de manera dinámica y participativa.

Contenidos

Los contenidos se trabajarán teniendo en cuenta cosmovisiones de la época, modalidades perceptuales, sistemas de representación, soportes y medios de producción tanto en el arte como en el diseño

Unidad I

El mensaje visual de la Prehistoria a través de la Edad Media

1. La invención de la escritura

Comunicación visual en la Prehistoria

La primera escritura

Identificación visual en Mesopotamia

Jeroglíficos Egipcios

Papiros y Escritura

Identificación visual Egiptia

1.2. La Contribución Asiática

Caligrafía China

La invención del papel

Descubrimiento de la imprenta

La invención del tipo móvil

1.3. Alfabetos

El alfabeto griego

El alfabeto latino

1.4. Los manuscritos iluminados

El estilo clásico

El libro celta

Manuscritos iluminados romanescos y góticos

Unidad 2

Los orígenes de la tipografía europea y del diseño de impresión

2. El Renacimiento Gráfico

La impresión llega a Europa

El libro alemán ilustrado

El diseño gráfico del Renacimiento

Unidad 3

El impacto de la tecnología industrial sobre la comunicación visual

3. La Revolución Industrial

La tipografía para una época industrial

La innovación en la tipografía

El cartel de caracteres en madera

Una revolución en la impresión

La mecanización de la tipografía

3.1 Gráficas populares de la época victoriana

El desarrollo de la tipografía

La cromolitografía

Imágenes para niños

El ascenso del diseño editorial y publicitario estadounidense

Tipografía victoriana

3.2 El movimiento de las artes y los oficios

Aspectos ideológicos y estéticos del pensamiento de William Morris.

Morris como diseñador.

La fundación de Arts & Crafts.

Kelmscott Press: un proyecto de la madurez.

Crisis en la sociedad burguesa, transformaciones políticas y culturales.

Discusión con el historicismo.

Postimpresionismo: crítica a los modelos clásicos de representación.

3.3 Art Nouveau

Unidad 4

El diseño gráfico en la primera mitad del siglo XX

La génesis del diseño gráfico
La influencia del arte moderno
El modernismo pictórico
La Bauhaus.

Actividades

Actividad 1

Comunicación visual en la Prehistoria - La primera escritura
Actividades de diagnóstico. Cuadros esquemáticos sobre bibliografía histórica.
Análisis y comentarios, toma de apuntes. Exposición oral y coloquio.
Objetivo: Establecer las bases necesarias para el desarrollo de la materia, proporcionando los conocimientos básicos para optimizar la comprensión y análisis del curso. Conocer y analizar críticamente el nacimiento de la escritura y su desarrollo en la antigüedad.

Actividad 2

Los alfabetos
Diagnósticos, Ejercicios de comprensión, Análisis y comentarios.
TP. Pictogramas e ideogramas, elaboración de un juego de tarjetas.
Objetivo: Distinguir y analizar los diferentes alfabetos desde la antigüedad hasta nuestros días.

Actividad 3

Los manuscritos iluminados.
Reflexión de conocimientos, lectura y análisis. Ejercicios con diapositivas, videos e imágenes. Elaboración de trabajos de investigación y exposición oral. Evaluación.
Objetivo: Percibir y considerar los conceptos tras los manuscritos históricos y su contexto religioso y social.

Actividad 4

La contribución asiática
Reflexión de conocimientos. Visionado de videos e imágenes. Producción y análisis de trabajos gráficos.
Objetivo: Comprender y comparar las características propias del arte gráfico asiático.

Actividad 5

El renacimiento gráfico. La impresión llega a Europa.
Lectura y toma de apuntes. Ubicación de culturas y pueblos. Trabajos de consulta e investigación. Monografía y presentación del tema en soporte digital. Coloquio.
Objetivos: Discernir el nacimiento, desarrollo e influencias del renacimiento para el diseño visual.

Comprender los orígenes del renacimiento y la gestación de la impresión en Europa.

Actividad 6

El diseño gráfico en el Renacimiento.

Lectura y toma de apuntes. Ubicación de culturas y pueblos. Trabajos de consulta e investigación. Exposición oral del tema.

Objetivo: Comprender los orígenes del renacimiento y la gestación de la impresión en Europa.

Actividad 7

La revolución industrial.

Análisis y comentarios. Investigación de trabajos gráficos. Producción de trabajos

Objetivos: Conocer las principales características del periodo industrial y su función social en el diseño

Establecer y analizar los rasgos sobresalientes de los diseños industriales y su influencia social.

Actividad 8

Època Victoriana.

Análisis críticos. Investigación. Recopilación de imágenes. Exposición oral del tema.

Objetivo: Valorar y analizar las características de las gráficas populares de la época victoriana en Europa.

Actividad 9

Movimiento de las artes y oficios.

Lecturas. Muestra de imágenes. Trabajos de investigación y exposición grupal.

Objetivo: Establecer comparativamente los rasgos principales del movimiento de las artes y oficios.

Actividad 10

La génesis del diseño gráfico.

Lectura y toma de apuntes. Trabajos de consulta. Proyección de diapositivas.

Objetivo: Conocer y analizar las características del diseño gráfico moderno en sus orígenes.

Recursos

Los contenidos a trabajar serán abordados de manera teórico – práctica mediante la exposición oral del profesor, quien además utilizará todo aquel material didáctico que el contenido trabajado requiera, como ser: Computadoras, reproducciones, video, libros, apuntes, gráficos, material multimedial on line y off line, proyector, etc.
El docente tendrá a cargo el facilitar la bibliografía general y específica.

Presupuesto del tiempo

El proyecto se desarrollará a lo largo de todo el año lectivo 2019, con una carga horaria de 2 (dos) módulos semanales. Se destinará el tiempo correspondiente al 1º cuatrimestre al desarrollo de las unidades I y II y el 2º cuatrimestre estará destinado a las unidades III y IV con sus correspondientes actividades.

Se prevé 1 clase antes de la culminación de cada cuatrimestre, para integración de contenidos, correcciones y entregas de trabajos no aprobados o por rehacer.

Bibliografía

Del Docente

- Barnicoat, J. (1972). *Los carteles, su historia y su lenguaje*. Barcelona: G.Gilli
- Meggs P. (1998). *Historia del diseño gráfico*. México: Mc Graw Hill.
- Satué, E. (1988). *El diseño gráfico*. Alianza Forma.
- Marchan Fiz, S. (1999) *Del Ate Objetual al Arte de Concepto*. 1960-1974. Madrid: Akal.
- Ricard, A. (1982). *Diseño ¿Por qué?* .Barcelona: G. Gilli
- Sparke, P. (1986) *Diseño, historia en imágenes*. Barcelona: Blume.

Del Alumno

El alumno se manejará con apuntes que tomará de la bibliografía que será facilitada por el docente quien además estimulará a que el alumno investigue en otras fuentes de información.

Evaluación

Como pautas generales de evaluación se plantea:

- Actitud creativa consiente, interés y experimentación,
- Recurso de utilización de conocimientos previos, participación y propuestas,
- Criterios y estrategias, integración de la información.

La evaluación se hará en forma constante, cualitativa y cuantitativamente.

Cada actividad será evaluada, finalizado cada cuatrimestre, se pondrá una nota correspondiente al mismo en forma numérica, ambas notas (1º y 2º cuatrimestre), será promediada con la calificación del un proyecto de integración, la misma será la nota final de la materia.

Se accederá a la promoción sin examen final obteniendo una calificación de 7 (siete) o más en cada cuatrimestre. Quien obtenga notas entre 4 (cuatro) y 7(siete), deberán rendir examen final.

Se tendrán en cuenta en dicha evaluación, tanto los contenidos como los procedimientos y las actitudes de cada alumno en las distintas actividades.

Para la evaluar se utilizará el sistema de calificación decimal de 1 (uno) a 10 (diez) puntos. Para acreditar el espacio el alumno deberá obtener una calificación de 7 (siete) o más puntos. Se implementará una instancia parcial de evaluación por cuatrimestre, ésta, más las notas de las actividades, será la nota del cuatrimestre que deberá ser de siete o más en ambos cuatrimestres para promocionar la materia.

Se deberá cumplir además con el 80% de asistencias.

El docente realizará una devolución a cada alumno, de los resultados obtenidos en las actividades, especificando logros, dificultades y errores en un plazo no mayor a los diez días, a partir de la fecha de evaluación.

El alumno que desaprobe un cuatrimestre, podrá recuperar por única vez, en la fecha estipulada para tal fin. Aquel alumno que desaprobe los dos cuatrimestres deberá recurrar el espacio.

Es condición para aprobar el espacio, aprobar la cursada y aprobar el espacio curricular que conste como requisito para la cursada en las correlatividades de los Diseños Curriculares.

La evaluación cuantitativa responderá a la normativa vigente para el Nivel Superior de la Provincia de Buenos Aires, Resolución 4043/09: Régimen Académico y al Plan de Evaluación Institucional.

Exámenes en condición de alumno libre

Una vez realizada la inscripción para rendir en dicha condición, para acceder al examen final, el alumno deberá solicitar la propuesta pedagógica, la cual rendirá en su totalidad, más un trabajo práctico que solicitará al docente entre los meses de agosto / septiembre, dentro de ese plazo el docente le dará las pautas de su realización.

El examen constará de una parte escrita y luego de aprobar la misma, una parte oral sumada a la presentación del trabajo solicitado.


Prof. Claudia Simone