

Título Superior de las
Enseñanzas Artísticas Superiores
de Diseño (nivel grado)

Curso 2017-2018

Guía docente de
Diseño en el cine.
100 años de técnica al servicio del Arte

OPT Todas las Especialidades DL

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)

Guía docente de la asignatura **Diseño en el cine. 100 años de técnica al servicio del Arte**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Optativa transversal
Materia	Historia
Especialidad	Diseño Gráfico / Diseño de Producto / Diseño de Moda / Diseño de interiores
Periodo de impartición	Curso 2º 3º / 1º semestre
Nº créditos	4
Departamento	Cultura y gestión del diseño
Idioma/s	Español /Inglés/Alemán/Francés/Ruso/subtítulos español

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Martínez Martínez, Araceli	alcoronera@hotmail.com

3. Relación de profesores y grupos a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
No durante el presente curso		

4. Presentación de la asignatura

Que el cine forma parte del lenguaje del Arte es algo que está aceptado en el ámbito académico; es el séptimo Arte. Con esta asignatura se pretende que los alumnos aprendan a ver el cine como arte a través del análisis de algunas obras maestras.

Dentro del plan de estudios ocupa un lugar importante, ya que aporta formación a los alumnos de las cuatro especialidades.

Para crear un film del nivel artístico, estético, intelectual, que aquí se visualiza es imprescindible que el equipo de diseñadores, bajo la dirección del autor intelectual y técnico de la obra, conozcan la arquitectura, el urbanismo, el mobiliario, las posibilidades de iluminación, la tipografía y la gráfica de cada idioma o país –real o imaginario-; así como el diseño de textiles, indumentaria, vestido, sombreros, joyería, peinado; los productos industriales diseñados en los tiempos reales o futuros que muestra el film, a veces con gran agudeza por parte de los diseñadores de producto que participan en el equipo de la película, otras veces con un conocimiento académico, las más de las veces, con ambos.

Se ha comprobado que algunos de los mejores diseños de todos los ámbitos se han podido ver en el cine.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Para cursar esta asignatura es imprescindible tener aprobada la **Teoría e Historia del Arte**, correspondiente de primer curso, de formación básica, del departamento de **Cultura y gestión del diseño**.

Al tratarse de una asignatura optativa, se cursa en segundo o tercer curso, por lo que los alumnos llegan con unos conocimientos adquiridos que les permiten visualizar gran parte del lenguaje cinematográfico y detectar los elementos de diseño que configuran los espacios de cada plano o secuencia.

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
Saber mirar, ver, analizar, sustraer de una obra terminada el elemento que interesa para construir el propio conocimiento
Ser capaz de interpretar el lenguaje de las imágenes como propaganda de una ética y de una estética
Expresar y comunicar experiencias oralmente y por escrito, apreciando la necesidad de una utilización cuidadosa del lenguaje y de un vocabulario preciso
Investigar de forma autónoma, aprender a defender el pensamiento divergente, incluso en situaciones en que la jerarquía intente cercenar las "disidencias"
Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, controlando las ideas previas procedentes de prejuicios sólidamente asentados en los grupos emergentes actuales y, por tanto, que podrían excluir del "grupo" un pensamiento o una visión divergente
Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo individual y en el trabajo en equipo
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla en relación a sus propios diseños y a su formación estética y profesional
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
Valorar los objetos de uso del diseño como transmisores de una cultura de una época, unos imperativos de los poderes de un determinado contexto histórico, a veces enfocados a mejorar la calidad de vida de un país
Promover el conocimiento de la historia, los cambios en los valores éticos de cada cultura, la sociedad que hace posible esos cambios, la cultura que promueve el diseño estudiado
Mostrar capacidad de análisis, sin dejarse mediatizar por la transmisión alienante de lo políticamente correcto de nuestro momento cultural
Realizar diseños alternativos a los que se nos presentan como paradigmas en cada una de sus aplicaciones
Actuar con determinación en la defensa de opciones subjetivas frente a las protectoras opciones del grupo, cercano o procedente de la denominada alianza de civilizaciones
Investigar y llegar a conocer las relaciones entre los avances tecnológicos y la aparición de nuevos materiales que posibilitan determinados diseños
Aumentar la curiosidad por conocer de donde viene el gusto actual del diseño en todos sus planteamientos
Aprender a plantear estrategias de investigación
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
Conocer el contexto político, económico, social, cultural, religioso, técnico, histórico, en el que se desarrolla el diseño objeto de estudio en la asignatura
Identificar fuentes de información, algunas menos fiables que otras, manejando recursos aportados por la profesora, por los participantes de los debates dirigidos, por los saberes que cada uno posee y por los nuevos que cada uno sea capaz de hallar
Aprender a disfrutar del conocimiento intelectual
Asistir al uso de determinados diseños premiados en su momento y cuya funcionalidad es menor de la

imprescindible
Disfrutar del cine como arte y del placer del reconocimiento
Relacionar la tarea del arquitecto y del diseñador con propuestas colectivas que exigen un resultado dirigido al placer estético del espectador
Saber liberarse de las propuestas paradigmáticas de cada periodo comprobando la evolución del diseño a través de los títulos de crédito, la moda, el mobiliario, el estilo o la visión del futuro que se plantean en algunas películas seleccionadas
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
Conocer la aplicación de algunos conceptos de los manifiestos de las vanguardias históricas
Aprender a valorar propuestas antagónicas: la arquitectura eficaz y eficiente de las civilizaciones de la Antigüedad y las creadas con la convicción de proponer proyectos utópicos
Reflexionar sobre los “yacimientos de empleo” que para los diseñadores supone un film
Descubrir que hay cine europeo, que el cine es arte, que exige para su disfrute una mirada pura y una sólida formación teórica en varios campos del saber
Comprender que la tecnología es lo más humano que hay, y no sólo el scanner

6. Resultados del aprendizaje

<ol style="list-style-type: none"> Diseñar y Presentar una propuesta creíble para sustituir o completar la equivalente de una secuencia o plano del film analizado, utilizando –o no- los materiales y la tecnología de la época. Asociar los conocimientos sobre tendencias de diseño aprendidos en las materias cursadas con las utilizadas por el director del film y su equipo. Debatir sobre la influencia posterior de las obras maestras visualizadas, tanto en el propio cine como en revistas, programas de televisión, videojuegos, series, etc. Apreciar que algunas de las obras maestras del diseño gráfico son carteles de cine; algunos de los diseños de interiores míticos fueron utilizados en películas de culto; algunos diseños de moda se convirtieron en clásicos; la imaginación de los diseñadores de producto se liberó en los equipos de creación cinematográfica. Identificar la evolución de los movimientos artísticos en la selección de películas de la asignatura. Recopilar información sobre la génesis, presupuesto, formación del director, influencia de las políticas de determinados países para la distribución de algunas obras maestras. Argumentar sobre el poder de seducción del cine y su uso como propaganda política, así como la transmisión de valores éticos y estéticos, a veces de forma maniquea.

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Los diseños míticos de la primera mitad del siglo XX	Tema 1. Metrópolis. La ciudad temida, la ciudad soñada. Ciencia y Tecnología. El conocimiento de los mitos de la Antigüedad. Nueva interpretación de la cultura y el Arte de la Edad Media. Reconocimiento de Hitos del Diseño.
	Tema 2. La interpretación de las distintas Utopías y su concreción en diseños de espacios, objetos, indumentaria. Uso espurio de las tipografías tradicionales y modernas. Análisis maniqueo de la revolución que cambió el diseño gráfico.
	Tema 3. Olympia. Conocimiento, análisis y valoración de los orígenes del canon estético europeo. Descubrimiento de un género muy utilizado actualmente para

	investigar: el documental. Relación de disciplinas aparentemente sin conexión: Arquitectura y filosofía.
II.- Después de las Utopías. Segunda mitad del siglo XX	Tema 4. Diseño moderno / diseño viejo y caduco. Un análisis paradigmático en la Francia de la década de 1950. Referente: Mon Oncle.
	Tema 5. Diseño psicodélico. El optimismo se mueve por el espacio para conquistarlo con música, moda, objetos de una factura perfecta. El cine se anticipa y los diseñadores conciben en 1967 las tecnologías que hoy son de uso generalizado.
	Tema 6. Humor inteligente para el diseño de producto.
	Tema 7: El sustrato clásico en la ciudad eterna y en las utopías diseñadas que se quedaron en proyecto.
	Tema 8: El estilo internacional, canon del buen gusto.
	Tema 9: Contraste entre interiorismo clásico y posmoderno.
	Tema 10: Diseño digital. Con el pretexto de las matemáticas, un despliegue de conocimiento de distintas culturas en un mundo globalizado.

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
PDF, Abril de 2018
Presencia en , al menos, el 80% de todas las sesiones (participación con intervención oral imprescindible)
Visualización en grupo, en el aula, del film analizado
Cuaderno de apuntes evaluable, con notas sustantivas propiciadas por la profesora
Diseño de interiores, de producto, moda o gráfico de cada uno (proyecto y aplicación)
Presentación a todo el grupo de la propuesta de diseño (20 minutos cada uno)

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	58
Realización de pruebas (a)	10
Otras actividades formativas (a)	4
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	26
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	22
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	120

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

Presentación de la asignatura: objetivos, justificación de los contenidos, relación con todos los campos del diseño, fuentes para el estudio, desarrollo de las sesiones, actividades obligatorias, criterios de evaluación y calificación. Al tratarse de una enseñanza presencial, la asistencia y visualización de los contenidos en grupo es imprescindible; la metodología utilizada requiere practicar la libertad de pensamiento, de valoración razonada, de discusión intelectual civilizada. El seguimiento tutorizado es a través del aula virtual.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Presentación de un diseño inspirado en las obras estudiadas.
Cuaderno con los documentos generados en el curso y resultado de su propia investigación.

11.2. Criterios de evaluación

Presentación del diseño requerido y su defensa ante el grupo.

Cada uno de los alumnos puede elegir uno de los filmes analizados y realizar un diseño que resulte verosímil en el contexto del diseño original; la gráfica para informar y comunicar un ciclo de estudio y conocimiento de unas obras que todo graduado en diseño tiene derecho a conocer y utilizar en su propio proceso productivo.

Cuaderno de apuntes con observaciones, investigaciones y notas sustantivas.

El cuaderno de clase (completado fuera del aula, con investigaciones propias) será evauable; es ahí donde el alumno refleja la comprensión del discurso teórico y la lectura sustantiva de la documentación aportada por la profesora; los debates generados en el aula, orientados a desentrañar el lenguaje del cine y el papel imprescindible del diseño para construir todas las secuencias, publicidad, etc., permiten enriquecer las observaciones y datos aprendidos por cada uno.

Se valora especialmente la observación y los resultados de "aprender a ver" estas obras tan singulares y enriquecedoras para la formación del diseñador.

11.3. Criterios de calificación

Para superar la asignatura es necesario **aprobar las dos partes de que consta la evaluación:**
Diseño creado a partir de los conocimientos generados por el estudio y análisis de los contenidos;
Cuaderno de clase con los apuntes, resúmenes, diseños propios o investigados, referentes analizados en clase, vínculo con otros campos de la teoría y práctica del Arte y del Diseño.

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
1 Prueba escrita (cuaderno)	50%
1 Prueba oral (un diseño original creado para uno de los films estudiados)	50%
Actividades fuera del aula (incluidas en la prueba escrita, cuaderno)	Ya incluida
Prácticas (presentación oral y gráfica del diseño individual)	Ya incluida
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas escritas (duración: 2 horas)	100%
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
1 Prueba escrita (duración: 2 horas)	100%
Total ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
En función de la situación concreta	100%
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

Documentación específica para cada tema-film en al aula virtual

12.1. Bibliografía general

Título	<i>Lacrimae rerum</i>
Autor	Slavoj Zizek
Editorial	Debate, 2010
Título	<i>Diccionario de cine</i>
Autor	Fernando Trueba
Editorial	Pllaneta, 1999
Título	<i>La arquitectura en el cine</i>
Autor	Juan Antonio Ramírez
Editorial	Hermann Blume, 1992

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Revista Dirigido por</i>
Autor	Varios
Editorial	
Título	<i>Revista Cahiers du cinema</i>
Autor	Varios
Editorial	
Título	<i>Fotogramas</i>
Autor	Varios
Editorial	

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	Se presentan en el aula por su carácter dinámico
Dirección 2	Algunas son conocidas por los propios alumnos
Dirección 3	Todas las generadas por las filmotecas

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

Revistas especializadas que se siguen publicando
Revistas especializadas que influyeron en el lenguaje y valoración del cine
Blog de crítica de cine

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Araceli Martínez Martínez
Horario de atención a alumnos	En el aula virtual
Correo electrónico	alcoronera@hotmail.com
Departamento	Cultura y gestión del diseño
Categoría	Profesora de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Doctora en Geografía e Historia (sección Historia del Arte) UAM
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Profesora de Historia y Teoría del Arte, del Diseño, de Grabado, Ilustración, Imagen Gráfica, del cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño Profesora-Tutora de la UNED, asignaturas Historia del Arte de acceso, Historia del Arte Contemporáneo de 4º curso, Historia del Arte Antiguo de 1º, Historia del Arte Medieval e Historia del Arte Moderno de 2º, Crítica de Arte y de Cine en la Revista Crítica de Arte

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores




Ofertada por primera vez en el curso 2012-2013. Todos los alumnos matriculados siguieron con éxito la evaluación continua.

Los datos del curso 2013-2014 confirman el éxito de la metodología.

En el curso 2014-2015, 2015-2016, 2016-2017, los diseños presentados y evaluados por los alumnos sorprendieron por su originalidad.

Los resultados del aprendizaje del curso 2017-2018 son muy buenos.

15. Cronograma

-  PRUEBA ORDINARIA
-  PRUEBA EXTRAORDINARIA
-  EXAMEN

Cronograma Semanas 1 a 9

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	I.- Los diseños míticos de la primera mitad del siglo XX						II.- Después de las Utopías. Segunda mitad del siglo XX		
TEMA	1. Metrópolis. La ciudad temida, la ciudad soñada. Ciencia y Tecnología.	2. La interpretación de las distintas Utopías .		3. Olympia. Conocimiento, análisis y valoración de los orígenes del canon estético europeo.		4. Diseño moderno / diseño viejo y caduco.		5. Diseño psicodélico.	
ACTIVIDAD	En el aula: presentación de cada tema y visualización del film correspondiente a los contenidos temáticos previstos en el programa del curso. PDF del 24 al 30 de Abril								
METODOLOGÍA	Clase magistral, lectura reflexiva y análisis de los textos subidos al aula virtual por la profesora.								
COMPETENCIAS	Las correspondientes a cada uno de los campos de análisis, relacionados siempre con los conceptos de arte y diseño destacados en el tema. Las correspondientes a cada uno de los campos de análisis, relacionados con los conceptos de arte y diseño destacados en el tema.								

Cronograma Semanas 10 a 18

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
BLOQUE	II.- Después de las Utopías. Segunda mitad del siglo XX									
TEMA	6. Humor inteligente para el diseño de producto.	7. El sustrato clásico en la ciudad eterna y en las utopías diseñadas que se quedaron en proyecto.		8. El estilo internacional, canon del buen gusto.		9. Contraste entre interiorismo clásico y posmoderno.		10. Diseño digital.	Examen. Prueba ordinaria	Prueba extraordinaria
ACTIVIDAD	En el aula: presentación de cada tema y visualización del film correspondiente a los contenidos temáticos previstos en el programa del curso. PDF del 24 al 30 de Abril									
METODOLOGÍA	Clase magistral, lectura reflexiva y análisis de los textos subidos al aula virtual por la profesora.									
COMPETENCIAS	Las correspondientes a cada uno de los campos de análisis, relacionados siempre con los conceptos de arte y diseño destacados en el tema.									