—Taller de lenguajes Artísticos

2º curso

Código: 200757
Créditos: 6 ects
materia:
Taller de Lenguajes Artísticos
Carácter: Obligatoria
Curso: Segundo
Semestre: primero y segundo
Horas de dedicación: 150 horas
Horas lectivas: 108 horas
Horas Autónomas: 42 horas
coordinadores:
Francisco Morera
Maria Diez

Equipo docente:
Representación Grafico-plástica
Carballo, Isabel
Núria Batlle
Giménez, Ferran
Audiovisual
Valderrey, Edu
Pie, Marcel
Lenguajes de la materia
Planella, Santiago
Diez, Maria
Piñol, Francesca
Lanceta, Teresa
Construcción digital
Nieves, Raúl
Mascarell, Jordi
Tornabell, Pep
Edición
Ramos, Clara-Iris
Gomis, Montse
Morera, Francesc
Objeto y el espacio
Encinas, Jordi
Marsicano, Ricardo

El Taller de lenguajes de segundo es un espacio de trabajo, de experimentación y de construcción donde el alumno / a aprende a desplegar recursos expresivos, procedimentales y técnicos propios de lenguajes comunes a todos los ámbitos de la creación artística y del diseño.

Los laboratorios de la asignatura son:

Audiovisual	11 plazas
Construcción digital	11 plazas

Edición	12 plazas
Objeto y Espacio	11 plazas
Representación gráfico-plástica	12 plazas
Lenguajes de la materia	11 plazas

El alumno / a, a través de la exploración y combinación de los recursos que le ofrecen los laboratorios desarrolla su propio discurso expresivo y comunicativo.

En base a promover este desarrollo, el equipo docente cree interesante que el alumno transite por cuatro de los 6 laboratorios. Es decir, a lo largo de todo el año el alumno no repetirá laboratorio. La acumulación de las experiencias en los 4 ámbitos que el alumno / a tenga es una oportunidad para construir este discurso propio, en el que el alumno / a podrá combinar diversos lenguajes y procedimientos dentro de un concepto de apertura y síntesis conceptual.

— Nota del protocolo de adjudicación de plazas en los laboratorios:

Los alumnos no pueden repetir el mismo laboratorio a lo largo de todo el año. De esta manera el alumno / a tiene la ventaja de pasar por 4 laboratorios diferentes.

Al inicio de cada ejercicio las distintas subáreas presentan sus contenidos para el ejercicio siguiente y el alumno elige la opción preferida y también ordena las otras 5 subáreas por orden de interés.

Cada taller tiene un número de plazas asignado. En caso de que haya más demanda se hará un sorteo. Hay que recordar el carácter unitario de la asignatura. Una asignatura con 6 subáreas.

—Descripción

—Audiovisual

El área de audiovisuales (vídeo, audio, fotografía ...) introduce al estudiante en las bases del lenguaje audiovisual mediante la experimentación y la práctica. Se observará y analizará el entorno con el fin de adquirir capacidades y habilidades con las herramientas de representación de la imagen y el sonido.

—Construcción digital

La subárea de construcción digital centra su actividad pedagógica en el potencial específico de los medios digitales y computacionales. Se tratan, de forma crítica, las tecnologías que han permitido la expansión del arco creativo tanto en los últimos años como en la actualidad más disruptora.

—Edición

El objetivo fundamental del taller de Edición es dotar al alumno en la capacidad de experimentar y combinar técnicas de impresión I de estampación, buscando la hibridación entre los diversos lenguajes gráficos. El trabajo en el aula consiste en la adquisición de los conocimientos que permitan al alumno enfrentarse a la creación gráfica a través de una amplia gama de materiales, de formatos y de sistemas de impresión. La reflexión y diálogo en torno a la tarea llevada a cabo en el aula son también importantes en el recorrido que el alumno hace en la adquisición del lenguaje que le dará significado a sus producciones.

—Objeto y Espacio

La subárea de Objeto y Espacio se presenta como un ámbito de investigación y experimentación formal, material y reflexiva. Se caracteriza por el conocimiento y la utilización de las herramientas manuales, mecánicas y digitales, para la manipulación y la experimentación con materiales y técnicas específicas, tecnologías, contextos y procesos constructivos y de transformación.
En esta subárea se pretende que el alumno relacione el pensar y el hacer: "lo escuchó y lo olvidó, lo vio y lo creyó, lo hizo y lo entendió".

—Representación Gráfico-plástica

El área de representación gráfico-plástica se dirige al alumnado interesado en la creación, presentación y representación de imágenes visuales. El trabajo en el taller hace hincapié en la experimentación con estas, el estudio de su evolución en el tiempo y en el comportamiento visual que tienen en confrontación con la materia. El trabajo que se desarrolle en esta subárea, servirá al alumnado para encontrar respuesta a preguntas como: quiero trabajar el territorio de las imágenes ?, ¿cuáles son mis imágenes ?, donde las puedo encontrar? y finalmente, qué forma tendrán? El Taller de Lenguajes, en relación con los Laboratorios de 5º y 6º semestre, define un territorio en el que el matérico y el visual prevalecen sobre el argumental.

—Lenguajes de la materia

La subárea Lenguajes de la Materia forma parte de las asignaturas Taller de Lenguajes Artísticos de 2º y Laboratorio de Lenguajes de 3º. Esta subárea también está vinculada al Laboratorio de Creación de 3º y es el preámbulo lógico del Taller de Artes Aplicadas de 4º. Durante los cuatro cursos de Grado se da también la posibilidad de profundizar y ampliar los conocimientos y las prácticas de las Artes Aplicadas con el trabajo autónomo del alumnado en los Talleres Abiertos o de Oficios. La subárea Lenguajes de la Materia son seis horas semanales dedicadas al aprendizaje y al desarrollo de las técnicas, procedimientos y conocimiento de las Artes Aplicadas, focalizando su radio de acción en las especialidades de Textil, Joyería, Cerámica y Vidrio.

—Contenido.

—Audiovisual

El Guión (literario / técnico / Story Board)
Resultados de aprendizaje: RA 01, RA 04, RA 08, RA 10, RA 11, RA 12
_La creación de personajes
Resultados de aprendizaje: RA 01, RA 04, RA 08, RA 10, RA 11, RA 12
_Llenguatge audiovisual: Planes, ángulos, distorsión, diálogos ... enfoques.
Resultados de aprendizaje: RA 02, RA 03, RA 06, RA 09, RA 10, RA 12
_La cámara: Apertura de diafragma, velocidad de obturación, ASA / ISO, balance de
blancos, profundidad de campo, objetivos, medición de luz
Resultados de aprendizaje: RA 02, RA 03, RA 06, RA 09, RA 10, RA 12
_Edició fotográfica: formatos de archivo, archivos digitales (Flirck, Picassa, ...)
Resultados de aprendizaje: RA 02, RA 03, RA 06, RA 09, RA 10, RA 12
_Edició de Vídeo: Adobe Premiere
Resultados de aprendizaje: RA 02, RA 03, RA 04, RA 06, RA 07, RA 11, RA 12

CONTENIDOS TEMÁTICOS (transversales)
_La construcción narrativa
Resultados de aprendizaje: RA 02, RA 03, RA 06, RA 09, RA 10, RA 12
_L'estructura visual de la imagen
Resultados de aprendizaje: RA 02, RA 03, RA 09, RA 12

—Construcción digital

El taller se desarrolla en 2 ejercicios semestrales, que pueden abarcar los siguientes contenidos:

-Fabricación digital. Tecnologías y potenciales del uso de microcontroladores y computadoras para la conformación de materias: fresado cnc, plotters de corte de papel, impresión 3d, etc. Conceptos y potenciales de la materialidad. Generación de toolpaths mediante diferentes plataformas: blender, rhino + grasshopper, illustrator + scriptographer, processing.

-Mecatrònica antiobsolescent. Reciclado de materiales mecatrónicos para la confección de dispositivos críticos. Tecnologías de vertedero. Iniciación en la electrónica analógica y digital con Arduino.

-Videomapping. Técnicas y lenguajes para la producción de imágenes superpuestas en elementos objetuales / arquitectónicos. Conceptos e historia. Tecnologías: afterfx, animate, blender, quadwarppers.

-Instalaciones de luz. Estructuras y tecnologías para la producción de instalaciones lumínicas. Conceptos y referentes. Blender / rhino. Fabricación digital. Videomapping. Arduino y DMX. -Web. Perspectiva de las tecnologías web y el art.net. Html, css, js. Frameworks y plataformas de desarrollo de alto nivel. Composición formal vs glitch.

-Recursivitat. El concepto de autodefinición desde patrones lingüísticos hasta la geometría fractal, pasando por la elaboración casera de yogur.

Experimentación con todo tipo de apoyo en la simulación de fenómenos autopoiético y afines.

—Edición

Trabajos para experimentar con técnicas de impresión analógicas, artesanales y mecánicas:

- Ejercicio 1: GRÁFICA POPULAR

A raíz del estudio de una gráfica intuitiva y nada sofisticada, el alumno debe reinterpretar un producto impreso.

- Ejercicio 2: MÚSICA (Packaging)

Revisión de un objeto gráfico de embalaje y que tiene que ver con la música. Sin más condicionantes que los técnicos, que se tendrá que gestionar.

- Ejercicio 3: IMPRIMIR EN "SERIO" (en serie)

Dónde están los límites de la impresión? Investigación experimental. El objeto gráfico como elemento experimental total.

- Ejercicio 4: MÚLTIPLE

Se trata de trabajar los formatos y la unidad gráfica en diferentes piezas o módulos combinados.

—Objeto y Espacio

1er semestre

1.- Estructuras
La estructura.
El objeto de trabajo será el conocimiento, construcción y aplicación de diferentes tipologías y lenguajes de estructuras y las diferentes técnicas y procesos expresivos, procedimentales y técnicos para generar estructuras que reúnan cualidades como articulación, rigidez, elasticidad, plasticidad (ductilitat- maleabilidad), dureza, orden, resistencia, equilibrio, flexibilidad, tenacidad, fragilidad ... y los esfuerzos de tracción, compresión, flexión, torsión, cortando y pandeo.
Se trabajará con:
estructuras inversas
Estructuras form-finding (tensadas, flectadas, gravitacionales, etc ...)
Estructuras elásticas / membranàcies
estructuras funiculares

estructuras vacías
estructuras mixtas
estructuras efímeras
estructuras masivas
estructuras moleculares
Estructuras ligeras / laminares
estructuras verticales
estructuras trianguladas
y otros donde lo que se diseña no es la forma, sino el cómo generarla.
Se profundizará en materiales específicos como papel / cartón, madera y metal principalmente, así como de libre elección.

2.- El contenedor / recipiente
El objeto, la función y el significado.
El objeto de trabajo será un recipiente para alimentos, sólidos y / o líquidos, de uso individual, por sólo un usuario, es decir un objeto que será "más pequeño que yo".

El uso que hay que satisfaga este recipiente, es contener el elemento que defina el estudiante y permitir que se pueda beber o comer con facilidad con él. Por otra parte habrá que el objeto esté claramente vinculado a una comunicación. Será un objeto amable, lúdico, sencillo, austero, elegante, exótico, exuberante, o cualquier condición que creemos que debe expresar.
Estos requerimientos los podrá alcanzar el objeto a través de su forma.
La forma será una condición que se derivará de los deseos e intereses del alumnado, y de las posibilidades que el material pueda ofrecer.
Cada alumno trabajará en función de un proceso que justificará la elección de la forma, tanto desde el punto de vista del uso como del lenguaje.
Se trabajarán las relaciones del usuario con el objeto, del objeto con el material, del material con las tecnologías de transformación para conseguir la forma deseada y finalmente, del camino de transformación adecuado para que ese material vuelva a su estado de origen, cerrando el ciclo de vida del objeto.
Dotaremos al trabajo de más elementos de vínculo, para enriquecer y personalizar el objeto tomando en consideración, aparte de la función, el concepto, la economía, los procesos de transformación, la sostenibilidad social y ambiental, el desarrollo de recursos expresivos, procedimentales y técnicos, propios de los lenguajes del entorno y los personales.

2o semestre

3.- Nexos / Uniones

El objeto de trabajo será el conocimiento y materialización de diferentes tipologías de nexos y uniones: en cuña, a presión, gaseosa, atornilladas, en tensión, de pasador, encajes, textiles, articuladas, rígidas, etc ...

Se realizarán piezas en diferentes tipos de materiales para su aplicación en la construcción de un posible objeto (mueble, escultura, herramienta, silla, estantería, juguete etc ...). El diseño de piezas de conexión, elemento clave para los sistemas de construcción, es una buena práctica para desarrollar habilidades constructivas.

El uso que hay que satisfagan estas uniones es la de cumplir con su función o no, teniendo en cuenta la deformación, el desmontaje o no, l'apilament, la rigidez, la flexibilidad, la plasticidad, la movilidad ... de objeto / sa construir.

Asimismo conoceremos y ensayando mediante prácticas de Hacking (modificaciones de un producto existente), de Up-cycling (se diseñan y fabrican pequeñas piezas en 3D Printing) y del Open-Design (se comparten en plataformas digitales instrucciones para su fabricación y ensamblaje).

Dotaremos al trabajo de más elementos de vínculo, para enriquecer y personalizar el objeto, tomando en consideración, aparte de la función o no, el concepto, la economía, los procesos de transformación y la sostenibilidad social y ambiental, los lenguajes del entorno y los lenguajes personales.

4.- * Play ...

El objeto de trabajo será el conocimiento y materialización de los diferentes códigos (lenguajes) y tipologías de juguetes (objeto), juegos (acción), y espacios lúdicos (espacio) mediante maquetas, prototipos, ... en relación al eje temático * play: jugar como motor de la experiencia creativa y lúdica, la innovación y la experimentación y una de las bases del proceso y el lenguaje creativo. Una aproximación al juguete, el juego y en el espacio de juego, el lugar de esparcimiento, lúdico, entendido como apropiación del espacio público.

Se realizarán modelos, prototipos, maquetas ..., en diferentes tipos de materiales para su aplicación en la construcción de una posible, juguete, juego, espacio lúdico, interior o exterior; a partir del reconocimiento de un espacio, de un lugar concreto, (propuesta de la plaza Gardunya) debemos estudiar sus características formales, históricas, simbólicas, sensoriales, ... el contexto; a partir de ahí trabajaremos en la concreción de una propuesta en forma de maqueta como objetivo final, dejando abierta una posible materialización más adelante.

El diseño de maquetas, elemento clave para los sistemas de construcción, representación y reproducción de un modelo, de un espacio, de un edificio, de un elemento, un objeto, a escala reducida y en tres dimensiones, es una buena práctica para desarrollar habilidades y determinadas capacidades constructivas.

Por otra parte será necesario que las propuestas estén claramente vinculadas a una comunicación. Será un juguete, juego y espacio lúdico, amable, sencillo, austero, elegante, exótico, exuberante, móvil, utópico, efímero, desmaterializado, inmaterial, temporal, improductivo, informal,

participativo, colaborativo, espontáneo, improvisado, entusiasta, de celebración, de proximidad, de apropiación, de cotidianidad, sostenible, o cualquier condición que creemos que deben expresar.

— Representación gráfico-plástica

El Taller de Lenguajes parte de tres ejes vertebradores, que conducen al alumno a experimentar nuevas formas, nuevas formas, y nuevas herramientas para construir su imaginario.
Los ejes propuestos recorrerán los dos semestres de manera transversal y serán las propuestas planteadas las que interpelarán al alumnado para que dé respuestas desde los lugares, los significantes y los impulsos.
El inicio de esta experimentación dependería del "ver" y no del "mirar", a través de procesos como el dibujo, la pintura o la fotografía. Estos registros estarían incluidos dentro de otros más complejos, que darían como resultado imágenes también más complejas. Siendo estos procesos la parte fundamental del aprendizaje del alumno en el marco del taller.
Trabajaremos sobre tres líneas o conceptos:

Y Construcciones icónicas. Gestos, huellas, rastros.
El signo, como gesto, trazo o huella visible, es un acto que pone de manifiesto una forma de ser o de hacer. El gesto siempre expresa algo, cualquier gesto gráfico-plástico nos lleva de una manera u otra en el mundo del símbolo, así una cruz nos lleva a una entidad figurativa o objetual y también a comunicar el concepto correspondiente.
RA03, RA04, RA06, RA08, RA11, RA12

II Comportamientos del visible. Mezclas y materiales.
La materia como soporte de lo visible. Experimentaremos y trabajaremos con los comportamientos de los diferentes soportes y materiales para construir imágenes visuales en sus contextos.
RA02, RA04, RA05, RA10, RA13
III Registros contemporáneos.

"Saber mirar es todo un nuevo sistema de agrimensura espiritual. Saber mirar es una especie de inventar. Y ninguna invención no ha sido tan pura como la que ha creado la mirada anestésica del ojo limpísimo, ausente de pestañas del Zeiss: destilado y atento, imposible a la floración rosada de la conjuntivitis ".

Salvador Dalí, Sitges, 1927

Trabajaremos las diferentes herramientas que pueden intervenir en el registro del mundo, dispositivos que permiten ir más allá del propio cuerpo, máquinas para mirar, escuchar, sentir; para registrar, almacenar, copiar, reproducir.

RA01, RA05, RA07, RA09

— Lenguajes de la materia

—Bloque 1
HIBRIDACIONES

El complejo mundo que nos rodea está constituido por diversidad elementos combinados entre ellos. En función de la proporción y de la variedad de elementos de la tabla periódica se constituyen unos materiales u otros. Los materiales, a menudo necesitan la complementariedad de otros materiales para cumplir los requisitos indispensables para que un objeto o una cosa sea autónoma en relación a su entidad y en sus funciones.
Tanto los elementos de la naturaleza como los objetos que nos rodean, en su mayoría están conformados por hibridaciones matéricas que aportan diversas propiedades y capacidades con el fin de obtener una cierta independencia.
Qué representaría para la creación artesanal experimentar partiendo desde la hibridación de materiales, técnicas y procedimientos para descubrir y posibilitar nuevas capacidades?
Este ejercicio tiene la finalidad de crear un nuevo objeto hibridando tres materiales con tres técnicas diferentes.

Técnicas básicas de aprendizaje:
• Joyería: Soldar y modelar.
• Textil: Tejer, coser y enfieltrarse.
• Cerámica: Turno, placas y esmaltes.
• Vidrio: Fusing, inclusiones y termoformado.

—Bloque 2

NATURAL - ARTIFICIAL

Donde termina lo natural y comienza lo artificial?

Las materias primas de la artesanía provienen fundamentalmente de la naturaleza (arcilla, lana, algodón, metales, arena, etc.). El hecho de manipularlas con las manos para poder construir muchos de los objetos que nos rodean, hace que dejen de ser elementos naturales? El continuum naturaleza-cultura es un concepto que ha preocupado filósofos de todas las épocas, también a los pensadores contemporáneos. Podemos desde la práctica de las Artes Aplicadas aportar luz a esta temática. Se puede crear un objeto que conserve intacto la esencia de la naturaleza? Se puede construir algo que sea únicamente artificial? Se puede manufacturar algún artefacto donde se haga evidente el fluir, la continuidad entre lo natural y lo artificial?

Técnicas básicas de aprendizaje:

• Joyería:

• Cerámica: construcción en churros y modelado.

• Vidrio: casting y fusión de vidrio con la técnica del soplete de oxígeno.

Textil: Teñir, estampar, termofijar

2º SEMESTRE

-Bloque 1

ACCIONES Y FUNCIONES yuxtapuestas

A partir del análisis de un primer ejercicio experimental, intuitivo y de aproximación inconsciente a las conexiones de orientación personales, se seleccionarán unas acciones verbales significativas desde las que se podrán deducir varias funciones que se convertirán en el núcleo de interacción de la propuesta.

En este ejercicio se fomentará el trabajo en grupo para incentivar el intercambio, la complementariedad, el consenso, etc.

Técnicas básicas de aprendizaje:

• Joyería: Esmaltes, óxidos

• Cerámica: turno, placas, modelado, engobes, esmaltes, moldes para colada ...

• Vidrio: cortar, pegar con colas, fusiones y temperaturas, agujeros y nexos, arenar, pulir y abrillantar.

• Textil: teñir

-Bloque 2

REUTILIZACIÓN, RECICLAJE, REPARACIÓN Y SOSTENIBILIDAD

Las Artes Aplicadas siempre han buscado recursos para adaptarse, manipular y transformar los materiales del entorno próximo. En esta época de sobreproducción industrial y de consumismo desenfrenado, de qué manera se posicionan las artes aplicadas ante la enorme generación de materiales de desecho, de la producción de excedentes industriales, los envases de un solo uso, de los embalajes sobredimensionados, los productos comerciales caducados ...

¿Qué respuesta se puede dar desde la práctica y la experimentación de las Artes Aplicadas a esta problemática? Reciclar, reutilizar, reparar son intenciones que las Artes Aplicadas ha hecho suyas. Qué podemos aportar desde nuestra experimentación con estos materiales y con esta actitud?

Técnicas básicas de aprendizaje:

• Joyería: Remaches.

• Textil: Coser, surgir, enfieltrarse.

• Cerámica: torno, modelado, reconstrucción, recombinación, encaje ...

• Vidrio: Técnicas de trabajo del vidrio en frío, abrillantar con fusión

—Objectivos formativos

—Audiovisual

Aprender a ver, reconocer y analizar qué herramientas y técnicas transdisciplinarias dentro del audiovisual tiene al alcance para resolver las propuestas que plantee el estudiante.

Profundizar en la capacidad para resolver problemas, formalizar propuestas y razonar el aprendizaje.

-Experimentar en procesos, materiales y técnicas del lenguaje audiovisual.

Profundizar en los procedimientos de edición de vídeo, a partir de la experimentación con imágenes en movimiento, buscando alternativas, hibridando lenguajes y tomando como referentes los explicados en el aula.

—Construcció digital

-L'immersiu del alumno en una base cultural que le permita acceder de forma autónoma en el mundo de la creación digital / computacional.
-La capacitación del alumno en el pensamiento crítico sobre las posibilidades formales pero también conceptuales.
-La capacitación del alumno en la búsqueda y combinación de herramientas para la realización de proyectos digitales / computacionales.
-La capacitación del alumno en la autocrítica sobre los resultados y el aprovechamiento de errores interesantes.

—Edición

Aprender a ver, reconocer y analizar qué herramientas y técnicas transdisciplinarias tiene al alcance para resolver las propuestas comunicativas que plantee.

Profundizar en la capacidad para resolver problemas, formalizar propostesi razonar el aprendizaje.

-Experimentar en procesos, materiales y técnicas de impresión.

Profundizar en los procedimientos de estampación, a partir de la experimentación con matrices y soportes, buscando alternativas, hibridando lenguajes y tomando como referente a la producción gráfica contemporánea.

—Objeto y Espacio

La subárea TALLER DE LENGUAJES OIE es un "lugar" donde el conocimiento de la forma y el espacio, los elementos de composición y las relaciones entre ellas, las relaciones con el usuario, con el contexto, la interpretación de la función de los comportamientos y las funciones, se convierten en el motor fundamental de la realización, vinculada por el contacto físico con la materia y el entorno.

Se presenta como un ámbito de investigación y experimentación formal, material y reflexivo. Se caracteriza por el conocimiento y la

aplicación de las herramientas manuales, mecánicas (y digitales), por la manipulación y la experimentación con materiales y técnicas específicas, tecnologías, contextos y procesos constructivos.

Los lenguajes son la consecuencia de los procesos de creación y realización, como cierre de una actividad que comienza con las primeras premisas teóricas y estéticas, las primeras ideas y bocetos, la formulación de la propuesta y la realización del trabajo. Es un taller donde los trabajos se materializan aplicando las técnicas, los procedimientos y los instrumentos propios de los lenguajes y de los diferentes ámbitos del arte y el diseño. Manipular y experimentar, innovar, el ensayo y el error, el lugar para equivocarse, el conocimiento de las posibilidades de los materiales, los cambios de dominio entre las técnicas y las tecnologías, la contaminación de los lenguajes, como métodos de investigación, son objetivos fundamentales del taller.

Desarrollar recursos materiales e instrumentales.

Conocimiento de los diferentes tipos de herramientas y su funcionamiento

-Experimentar y manipular conociendo las propiedades de los materiales

Desarrollar técnicas, tecnologías, contextos y procesos constructivos

-Desarrollar habilidades para construir, articular, distribuir, ordena

—Representació gràfico-plàstica

- Conocer y profundizar en las diferentes técnicas a partir de una experimentación y aproximación crítica, entendiendo su reversibilidad.

- Crecer dentro del propio proceso.

- Entender la importancia y las particularidades que ofrecen los diferentes medios a la hora de mostrar el trabajo.

- Aprender a comunicar el trabajo haciendo uso del lenguaje apropiado teniendo en cuenta el contexto.

—Lenguajes de la materia

-aprendizaje, conocimiento y práctica de las técnicas y procedimientos de las especialidades de las Artes Aplicadas (Joyería, Textil, Cerámica y Vidrio)

-descubierta, control y experimentación de los materiales

-adquisición de habilidades y dominio de la técnica

-obtener la capacidad de escoger y dirigir los procesos de transformación

-incentivar la hibridación entre las diferentes especialidades de Lenguajes de la Materia pero también entre las otras subáreas del assignaturaTanmateix, ante la necesidad de diversificar las capacidades formativas de los / las alumnos de Taller de Lenguajes Artísticos de 2º y de Laboratorio de Lenguajes de 3º, se hará hincapié en los procesos de

trabajo y en el conocimiento de las herramientas a 2º.

—Metodología docente y actividades formativas

actividad dirigida

Sesiones para percibir, comprender, pensar y comunicar. Se potenciará el debate a partir de referentes teóricos y planteamiento aportados tanto por los profesores como por los alumnos. ECTS 12% Horas: 18

Actividad supervisada

Seguimiento y desarrollo de las propuestas en clase, se valorará la participación y la colaboración. Los trabajos se llevarán a cabo de manera personal y / o en grupo, y se desarrollarán en la clase. Se realizará un seguimiento directo de los procesos de trabajo para conocer el nivel alcanzado por el alumnado y poder incidir en aquellos que tengan más dificultades. ECTS 51% Horas: 76

Actividad autònoma

Actividad individual complementaria al trabajo del aula. Se valorará la capacidad de relacionarse y de investigación. El alumnado realizará los trabajos encargados con los recursos propuestos y aquellos que ellos mismos encuentren: Investigación y recopilación de información, reflexión, análisis, etc. Asimismo realizará un dossier recopilatorio de todo el proceso. ECTS 28% de Horas: 42

Actividad de avaluació

Evaluación individual o en grupo del resultado general o parciales de la asignatura. Entrevistas individuales o reflexiones en grupo del resultado general en las diferentes fases de la misma. ECTS 9% Horas: 14

Audiovisual

A partir de los ejercicios propuestos (2 ejercicios por semestre) se trabajará tanto en el aula como en los Talleres Específicos, siendo el alumno quien decide en qué talleres quiere realizar sus propuestas. El profesor dirige, tutorizará y dará contenidos para ayudar al alumno en la elección de las estrategias expresivas y de lenguaje, e impartirán pequeñas sesiones (cápsulas) de introducción a técnicas y herramientas necesarias para la construcción y realización de las propuestas. Se hará un seguimiento de las primeras ideas, formulaciones y argumentos de partida hasta el desarrollo de estas en los talleres. La metodología de este área se caracteriza por una sincronización entre los tres tipos de actividades que consta el taller de audiovisuales (actividades dirigidas 14%, actividades supervisadas 42%, actividades autónomas 28%). Dentro del concepto de taller se considera la actividad de evaluación (16%) como una herramienta formativa y de carácter continuado.

Construcción digital

A partir de los ejercicios propuestos (2 ejercicios por semestre) se trabajará tanto en el aula como en los Talleres Específicos, siendo el alumno quien decide en qué talleres quiere realizar sus propuestas. Los profesores dirigirán, tutoritzarán y darán contenidos para ayudar al alumno en la elección de las estrategias expresivas y de lenguaje, e impartirán pequeñas sesiones de introducción a técnicas y herramientas necesarias para la construcción y realización de las propuestas . Se hará un seguimiento de las primeras ideas, formulaciones y argumentos de partida hasta el desarrollo de estas en los talleres. * Se alternarán presentaciones de carácter teórico y / o instrumental con la realización de ejercicios prácticos que planteen la interrelación con los contenidos establecidos. Los ejercicios se desarrollarán individualmente o en grupo según el programa específico.

Edición

A partir de los ejercicios propuestos (2 ejercicios por semestre) se trabajará tanto en el aula como en los Talleres Específicos. Los profesores dirigirán, tutoritzarán y darán contenidos para ayudar al alumno en la elección de las estrategias expresivas y de lenguaje, e impartirán pequeñas sesiones de introducción a técnicas y herramientas necesarias para la construcción y realización de las propuestas . Se hará un seguimiento de las primeras ideas, formulaciones y argumentos de partida hasta el desarrollo de las propuestas en los talleres.

La metodología empleada y fomentada por la asignatura es la de experimentación guiada y tutorización en los procesos. En una metáfora lingüística, podríamos decir que el alumno aprende un vocabulario (contenidos), una gramática (técnicas gráficas) y una retórica (tutorización) para que se exprese con su lenguaje gráfico o bien se encamine a su investigación.

Objeto y Espacio

La subárea de Objeto y Espacio entiende como un laboratorio, donde el ensayo y el error junto al pensar haciendo, son factores fundamentales para el desarrollo de los trabajos y la capacidad creativa de los alumnos, poniendo el acento en los procesos de trabajo, en cómo se desarrollan los recursos para expresar las habilidades y el conocimiento de las herramientas y materiales. Conocer, y comprender el significado de objeto y de espacio mediante la práctica, la experimentación, los procesos y el conocimiento técnico de las herramientas, es muy importante, así como las características y propiedades de los materiales y el despliegue de los recursos expresivos, procedimentales y técnicos propios de los lenguajes. Aunque la asignatura es eminentemente práctica, la teoría es necesaria para dar contenido crítico, reflexivo y referencial a los ejercicios.

Para cada ejercicio, se hacen fichas con enunciado, herramientas, materiales, recursos, referentes, palabras clave, actividades pedagógicas y culturales de la actualidad en el contexto local e internacional, objetivos, bibliografía, y varias introducciones teóricas con referentes profesionales

de ámbito de las artes, el diseño, la artesanía y la arquitectura y una relación de cápsulas técnicas para conocer los materiales, las herramientas adecuadas y los procesos de transformación más adecuadas.

La sub-área se estructura en 3 partes por cada sesión:

-Introductoria y teórica (aula)

Práctica (taller)

-Participativa / reflexiva y de debate

Representación gráfico-plástica

A partir de los ejercicios propuestos (2 ejercicios por semestre) se trabajará tanto en el aula como en los Talleres Específicos, siendo el alumno quien decide en qué talleres quiere realizar sus propuestas. El profesorado dirigirá, tutorizará y dará contenidos para ayudar al alumnado en la elección de las estrategias expresivas y de lenguaje, e impartirán pequeñas sesiones de introducción a técnicas y herramientas necesarias para la construcción y realización de las propuestas . Se hará un seguimiento de las primeras ideas, formulaciones y argumentos de partida hasta el desarrollo de estas en el taller.

La metodología de esta área se caracteriza por una sincronización entre los diferentes tipos de actividades que consta el taller de representación gráfico-plástica. Dentro del concepto de taller se considera la actividad de evaluación como una herramienta formativa y de carácter continuado.

Lenguajes de la materia

La subárea Lenguajes de la Materia es impartida por tres profesores. Uno para cada ámbito a Textil y en Joyería; en cambio, la Cerámica y el Vidrio tienen un único profesor por los dos ámbitos. La primera clase de la subárea que es teórica y referencial (6 horas) se hace conjuntamente con los tres profesores de los cuatro especialidades. También se hacen conjuntamente las presentaciones de cada ejercicio, las puestas en común y las presentaciones de los trabajos de los alumnos. El resto se desarrolla en el ámbito específico de cada taller, pero se promociona un constante diálogo e interacción entre los diversos talleres y subáreas. Las primeras dos horas de la clase semanal se dedican a hacer cápsulas de técnicas específicas: un aprendizaje dirigido por los / las profesores / as especialistas en los diferentes ámbitos, que los / las alumnos escogen semanalmente. De este modo, pueden ir variando de taller segundo los intereses de su recorrido personales. Las cuatro horas restantes también se dedican completamente al taller, pero aquí, el alumnado debe formalizar las propias propuestas supervisadas por los / las profesores / as.

—Evaluación

El sistema de evaluación se realiza a través del seguimiento del proceso de trabajo llevado a cabo en el aula y el taller. La evaluación global del proceso de aprendizaje se realiza al final del proceso a partir de las realizaciones y de la exposición oral y documental de la argumentación del trabajo realizado, asimismo la valoración del proceso se realiza mediante el seguimiento continuo al aula taller.

Un requisito indispensable para ser evaluado, ya que estamos hablando de una evaluación continuada, es una asistencia mínima del 80%. La participación activa en la clase también será un elemento que determinará la puntuación final. Aparte, se pedirá al alumnado: - Formalización de un trabajo que deberá desarrollar en el aula y el taller con el seguimiento de los profesores / as.

Presentación de la experimentación y / o propuesta a la clase acompañado de los recursos que cada subárea creerá adecuados y evaluará en función de éstos.

La nota no es aritmética en relación a los trabajos presentados, sino que también depende del seguimiento del proceso de trabajo llevado a cabo en el aula y el taller. La evaluación global del proceso de aprendizaje se realiza al final del proceso a partir de las formalizaciones y de la exposición oral y documental de la argumentación del trabajo realizado, sin embargo, la valoración del proceso se realiza mediante el seguimiento continuo al aula y el taller.

—Bibliografía

—Audiovisual

SNYDER, Blake, ¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guion. Alba Editorial, 2011

VV.AA. Premiere CS6. Anaya Multimedia, 2012

—Construcción digital

Programming Interactivity. A Designer's Guide to Processing, Arduino, and open- Frameworks. Joshua Noble. O'Reilly. 2009

—Edición

ACASO, María (2006) El lenguaje visual. Barcelona: Paidós.

GRABOWSKI, Beth; Flick, Bill (2015) El grabado y la impresión. Guía completa de técnicas, materiales y proceso. Barcelona: Ed Blume.

MCLUHAN, Marshall (1993) La galaxia Gutenberg. Barcelona: Círculo de lectores.

VV.AA. Fully Booked. Ink On Paper. Design & Concepts for New Publications. Berlin: Gestalten, 2013.

—Objeto y Espacio

ARDENNE, Paul. *Un Arte Contextual: Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Cendeac, Múrcia , 2006.

BENJAMIN. Walter .*El llibre dels passatges* . Adaba editores.Madrid.2014

BACHELARD Gaston. La Poética del Espacio, Breviarios del fondo de Cultura Económica, Madrid, 1994.

CHAVARRIA, Joaquim. *Moldes.* Colección: Aula de cerámica. Edit. Parramón, 1999

CONSTANT. La nueva Babilonia. Gustavo Gili, Barcelona 2009.

DE CERTEAU, Michael. *El lugar del otro*. Katz, Madrid, 2007

DELGADO, Manuel. *La ciudad mentirosa*.Catarata, Madrid, 2017

DONALD, Norman. *El diseño de los objetos del futuro (la interacción entre el hombre y la máquina)*. Ed. Paidós, 2010

DONALD, Norman. *El diseño emocional.* Ed. Paidós, 2005

DONDIS, D. A. *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1984

GORDON, J. E. *Estructuras o por qué las cosas no se caen*.Ed.Calamar Madrid.2004.

HUIZINGA,Johan .*HOMO LUDENS. El juego y la cultura.*Alianza ed. Madrid , 2012

HUMBLET, Claudine. *L' Art Minimal ou une aventure structurelle aux multiples visages*.Skira , Milan .2009

IVAIN, Gilles . *Urbanismo Situacionista.* Gustavo Gili,Barcelona, 2006

JACOBS,Jane.*Muerte y vida de las grandes ciudades*.Capitán Swing,Madrid 2017

KAPROW , Allan. *Entre el arte y la vida. Ensayos sobre el happening* .Traducción de Albert Fuentes. Alpha Decay Barcelona, 2016

LEFEBVRE,Henri. *El derecho a la ciudad*. Capitán Swing.Madrid.2017

MASSEY, *Doreen. Space, place, and gender. Minneapolis.* University of Minnesota Press.1994

MUNARI, Bruno. *Como nacen los objetos*. *Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili. 2016

NAVARRO LIZANDRA, J.L.*Maquetas, modelos y moldes, materiales y técnicas para dar formas a las ideas.*Universitat Jaume I,Valencia 2006

PALLASMAA, Juhani. *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura.* Barcelona: Gustavo Gili, 2012

PIRSON, J. F. *La estructura y el objeto*. (Ensayos, experiencias y aproximaciones) Barcelona: P. P. U., 1988

SCHODEK, Daniel L. *Structure in Sculpture.* Ed. MIT Press, 1993,

SINCLAIR, IAIN.*La ciudad de las desapariciones*.Alpha Declay.Barcelona.2015

THOMSON D Arcy. *Sobre el crecimiento y la forma.* Akal, Barcelona, 2011

VOGEL STEVEN. *Ancas y palancas.* Tusquets Editores.Barcelona, 2000

VVAA. PLAYGROUND.Reinventar la Plaza. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y Siruela.Madrid. 2014

WILLIAMS, Christopher. *Los orígenes de la forma*. Barcelona: Gustavo Gili. 1984

WONG, Wucius. *Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional*. Barcelona: Gustavo Gili. 1992

—Representación Gráfico-plástica

PARIS, Jean. El espacio y la mirada. Madrid: Taurus Ediciones, S.A., 1967

FOUCAULT, Michel. Las palabras y las cosas. Madrid: Ediciones Siglo XXI, 1981.

GAGE, John. Color y cultura. Madrid: Ediciones Siruela, 1993.

DE BALZAC, Honoré. L'obra mestra desconeguda. Barcelona: Quaderns Crema, 1998.

HUERTAS, Manuel. Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas I. Madrid: Akal, 2010.

HUERTAS, Manuel. Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas II. Madrid: Akal, 2010.

—Lenguajes de la materia

BEVERITGE, P.; DOMÈNECH, I.; PASCUAL, E. El vidrio, técnica de trabajo de horno. Barcelona: Ed. Parramón, 2010

CODINA, Carles. La Joyería. Barcelona: Parramón Ediciones,1999.

CODINA, Carles. La Nueva Joyería. Barcelona: Parramón Ediciones, 2004.

FREDERIKSEN, Ninette. Manual de tejeduría. Madrid: Ediciones El Serbal, 1989

RODO, Paul. Introducción a la tecnología de la cerámica. Barcelona: Ed. Omega, 1990

SQUICCIARINO, Nicola. El vestido habla. Madrid: Editorial Cátedra, 2012

—Programación de la asignatura

Con el fin de cuadrar el número de las semanas consultar calendario de grado en:

http://www.escolamassana.es/site/files/146/Calendari-Grau-AAD-2016_17_versio- setembre.pdf

semana I

Presentación en la Sala de Actos. Se explicará cada una de las subáreas que conforman la asignatura. Se hará la distribución de los / las alumnos en cada subárea para poder empezar a realizar el 1º Ejercicio del semestre.

semana II

Inicio del primer ejercicio

semana IX

Presentación y entrega del primer ejercicio. El primer ejercicio se presenta a los alumnos / as y profesores / as de la subárea, durante las dos primeras horas de clase, es decir, de 8 a 10 h. Cada alumno / a presentará su propuesta acompañada de un escrito donde constará el título, la síntesis de la propuesta, el proceso evolutivo del trabajo y dos o tres fotografías de calidad. Los / las profesores / as específicos de la subárea

seleccionarán un par de trabajos, los que sean más representativos del área. Durante la segunda parte de la clase, o sea, de 10,30 a 14,30 h se reunirán todos los profesores / as y alumnos en la Sala de Actos y los alumnos / as elegidos / as harán su presentación. Seguidamente se procederá a realizar la elección de la siguiente subárea de cara a desarrollar el segundo ejercicio.

semana X

Inicio del segundo ejercicio

semana XVI

Presentación y entrega del segundo ejercicio. El segundo ejercicio se presentará a la última clase con los alumnos / as y profesores / as de la subárea. Se debe entregar el trabajo realizado junto con un dossier y fotografías de calidad. Los profesores específicos de la subárea seleccionarán un par de trabajos, los que crean más representativos del área.

semana XVII

Presentación de los trabajos seleccionados en las diferentes subáreas. Todos los / las profesores / as y alumnos de la asignatura se reunirán en la Sala de Actos para seguir y valorar la presentación que harán los alumnos / as de los trabajos seleccionados, o sea, los más representativos de cada subárea.

semana XVIII

Semana de cierre, comentario de notas en el aula o entrevistas individuales.

— Competencias y resultados de aprendizaje. competencias específicas

CE03 - Demostrar que conoce, comprende y relaciona las teorías necesarias para las aplicaciones técnicas y tecnológicas propias de las artes visuales, el diseño y los oficios artísticos. RA01 (CE03.6) - Distinguir y contextualizar las técnicas y tecnologías de los medios artísticos, del diseño y las artes aplicadas.

RA02 (CE03.7) - Aplicar las diferentes técnicas según los requerimientos del lenguaje. CE04- Demostrar que conoce y comprende de manera experimental, racional e intuitiva el comportamiento y las propiedades de los materiales y los procesos de transformación de los mismos.

RA03 (CE04.1) - Manipular y experimentar los materiales. RA04 (CE04.2) - Discriminar los diferentes procesos de tratamiento de los materiales. CE11 - Aplicar los conocimientos adquiridos para formalizar un pensamiento y / o un sentimiento a partir de la percepción, la expresión, el lenguaje, el contexto cultural y / o los valores estéticos. RA05 (CE11.3) - Generar la visualización de las ideas mediante la formalización y / o materialización, comunicando el proceso creativo. RA06 (CE11.4) - Relacionar los componentes procesuales y contextuales para poder materializar y visualizar las ideas. CE15 - Aplicar las técnicas, los procedimientos, los

instrumentos, las herramientas y los materiales propios de las artes visuales, el diseño y los oficios artísticos en la resolución de problemas. RA07 (CE15.5) - Emplear adecuadamente cada una de las técnicas y las herramientas. CE17- Producir obras que pueden generar un placer estético. RA08 (CE17.1) - Identificar las cualidades y las virtudes de la sensibilidad estética. CE20 - Manifestar y aceptar una actitud crítica en los trabajos personales y colectivos mostrando capacidad negociadora para favorecerlos. RA09 (CE20.9) - Valorar el diálogo, la negociación y el debate como acciones implícitas en la definición del trabajo de autor. CE21- Entender la transgresión como motor de la creatividad de forma responsable. RA10 (CE21.6) - Identificar los límites materiales y conceptuales de los diferentes medios y ámbitos de la creación. CE23 - Mostrar sensibilidad y respeto en la formulación de juicios estéticos de carácter personal, tanto para la producción propia, como para la valoración de la obra de los demás. RA11 (CE23.3) - Hacer un buen uso de actitudes ponderadas en la formulación de juicios estéticos. CE24 - Valorar, constatar y tomar decisiones sobre la elección de los métodos, los instrumentos y los materiales adecuados a cada situación y contexto.

RA12 (CE24.9) - Identificar las particularidades de las diferentes situaciones y contextos de trabajo. RA13 (CE24.10) - Utilizar adecuadamente los métodos, instrumentos y materiales en los diferentes ámbitos de trabajo. CE25 - Organizar de manera apropiada a cada circunstancia el uso de los medios de expresión gráfica y de los sistemas de representación bidimensional y tridimensional con eficacia y fluidez, teniendo en cuenta el destinatario, el medio y las diferentes situaciones formales. RA14 (CE25.4) - Valorar, hacer un buen uso y dominar los medios de expresión gráfica y sistemas de representación, para poder comunicar con precisión y adecuadamente segundo las requerimientos.

CE30 - Desarrollar y aplicar las capacidades creativa, intuitiva y sensible. RA15 (CE30.3) - Reconocer los requerimientos del acto artístico y de creación, contrastándolos y comparándolos con otros actos personales o colectivos.

competencias transversales

CT 04 - Desarrollar los conocimientos y las habilidades necesarias para participar en trabajos en equipo y / o multidisciplinares, enriqueciendo el trabajo de un proyecto común a través de la interacción con los demás valorando sus aportaciones y sus puntos de vista.

RA 16 - Entender lo que hacer creativo como una experiencia rica y compleja. RA 17 - Aproximarse a los procesos de manipulación de la materia, aprenden de la experiencia propia y del conocimiento de experiencias ajenas. CT09 - Adaptar, interpretar y valorar las realidades cambiantes. RA18-Emplear adecuadamente cada una de las técnicas, los procedimientos y herramientas con imaginación y creatividad.