

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Código: 104709

Créditos: 12

Carácter: FORMACIÓN OBLIGATORIA

Materia: LENGUAJES Y CREACIÓN

Curso: PRIMERO

Semestre: ANUAL

EQUIPO DOCENTE

Audiovisual: Daniel Pitarch & Edu Valderrey

Fotografía: Elisabet Insenser & Jordi Mascarell

Arquitectura Gráfica: Paloma González

Impresión Gráfica: Marta Fuertes

Artes de la materia A: Santiago Planella

Artes de la materia B: Maria Diez & Teresa Lanceta

Moldes y prototipos: Rosa Ferrer

Construcciones digitales: Raúl Nieves & Pep Tornabell

Coordinadora: Silvia Puig & Marta Fuertes

Horas de dedicación: 300h

Horas lectivas: 210h

Horas autónomas: 90h

DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA

Esta materia está formada por tres asignaturas obligatorias, de tipo práctico, vinculadas a la definición de los lenguajes transversales a las artes y a los diseños: la Representación Gráfico- Plástica, el Lenguaje Audiovisual, la Creación Digital, las Artes de la Materia, el Objeto y el Espacio, la Edición y la Escritura.

El/la alumna parte del conocimiento de los medios de expresión a través de la práctica y la experimentación, hasta llegar a asumir plenamente las habilidades y metodologías de trabajo que permiten desarrollar un lenguaje propio y de forma autónoma. Tal progresión se apoya en una atención preferente al proceso de trabajo, el estímulo de la hibridación de lenguajes y la propia división de la asignatura en siete espacios de taller (uno por lenguaje) optativos.

Asignaturas de la materia:

LABORATORIO O DE LENGUAJES: LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN

LABORATORIO O DE LENGUAJES: HERRAMIENTAS, MATERIALES I PROCESOS DE TRABAJO

LABORATORIO DE LENGUAJES: POSICIONAMIENTO Y ESTRATEGIAS DE CREACIÓN

LABORATORIO DE LENGUAJES: LENGUAJES Y EXPERIMENTACIÓN.

El laboratorio de Lenguajes de primero es un espacio de trabajo centrado en la experimentación a partir de un primer contacto con las herramientas, materiales y procesos de trabajo. Se trata de que este primer contacto ponga las bases y permita, posteriormente desplegar procesos técnicos de más larga duración con el fin de encontrar diferentes recursos expresivos dentro de la creación artística y del diseño.

El alumno de primero está obligado a pasar por los 8 laboratorios presentados, 4 en el primer semestre y los otros 4 en el segundo.

DESCRIPCIÓN DE LOS 4 ÁMBITOS DEL PRIMER SEMESTRE:

Audiovisuales

Esta área introduce los principios del lenguaje audiovisual (audio / vídeo) mediante la experimentación, la práctica y el conocimiento de las herramientas de la representación de la imagen en movimiento y el sonido.

Fotografía y imagen digital:

Introducción al lenguaje fotográfico y la imagen digital a partir de los conceptos básicos para la toma y la reproducción de fotografías.

Arquitectura gráfica

Introducción teórico-práctica sobre la estructuración de los diferentes elementos de una publicación.

Impresión gráfica

Es una asignatura que introduce al alumnado en las técnicas de estampación y impresión, descubriendo sus posibilidades gráficas de comunicación y su capacidad de reproducción múltiple.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

DESCRIPCIÓN DE LOS 4 ÁMBITOS DEL SEGUNDO SEMESTRE:

Artes de la materia A:

Se propone experimentar las posibilidades expresivas de las Artes Aplicadas. Es una inmersión, a través de la manipulación de la materia y procedimientos específicos, en los procesos creativos que permiten al alumnado descubrir, experimentar, materializar y formalizar en el marco de cada taller.

Artes de la materia B:

Se propone experimentar las posibilidades expresivas de las Artes Aplicadas. Es una inmersión, a través de la manipulación de la materia y procedimientos específicos, en los procesos creativos que permiten al alumnado descubrir, experimentar, materializar y formalizar en el marco de cada taller.

Moldes y prototipos

Dedicada al aprendizaje de técnicas y procedimientos que permiten la creación de modelos tridimensionales y la realización de sus réplicas mediante procesos sencillos.

Construcciones digitales

Generar percepción y experimentar con los lenguajes que emergen de los nuevos medios relacionados con la computación digital y tangible.

OBJETIVOS

Genéricos:

- Desarrollar la capacidad de realizar procesos de trabajo partiendo de la propia materia y/o técnica.
- Ser capaz de tomar una posición de investigación material, técnica sin un objetivo o una idea preestablecida.
- Experimentar con materiales y técnicas específicas en los talleres especializados de la escuela.

COMPETENCIAS

E07. Aplicar las técnicas y las tecnologías adecuadas en función del trabajo que se realiza en el campo de las artes y/o los diseños.

E08. Analizar e investigar las propiedades de los materiales y sus procesos de transformación.

E10. Integrar la experimentación, tanto guiada como autónoma, en la metodología de trabajo.

E11. Trabajar de forma coherente con diferentes metodologías para afrontar situaciones diversas en el desarrollo del proyecto propio.

E13. Organizar de forma coherente el uso de medios de expresión gráfica y sistemas de representación bidimensionales y tridimensionales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

T01. Escuchar activamente las aportaciones ajenas para la construcción de los propios posicionamientos.

T03. Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.

T05. Comunicar i expresarse eficazmente, teniendo en cuenta el destinatario y el medio.

T06. Trabajar de forma colaborativa, multidisciplinar y transdisciplinar.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1 (E07.8). Analizar los procedimientos, materiales y herramientas en los espacios de trabajo propios de los lenguajes de la representación gráfica, el objeto y espacio, las artes de la materia, el audiovisual, la construcción digital y la edición, transversales a las artes y los diseños.

RA2 (E08.1). Analizar la forma a través de la observación y el análisis del entorno material, tanto natural como cultural.

RA3 (E10.1). Experimentar e integrar los resultados así obtenidos en la construcción formal i y en la propuesta final.

RA4 (E11.5). Combinar lenguajes en una síntesis expresiva y comunicativa.

RA5 (E13.5). Explorar la dimensión expresiva y comunicativa de la forma a través de la construcción, la representación y la narración.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE TRANSVERSALES

T01.1. Construir posicionamiento y criterios propios tanto a partir de su trabajo como a partir del dialogo con otras propuestas o agentes.

T01.2. Reconocer las cualidades del trabajo de los demás como fuente de aprendizaje.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

- T03.1. Organizar y gestionar de forma autónoma los tiempos en los procesos de aprendizaje y en su itinerario formativo en el grado.
T03.2. Gestionar de forma eficiente los recursos que están implicados en los procesos de aprendizaje, tanto los que le han sido facilitados como los que de forma autónoma adquiere.
T05.1. Organizar las ideas y transmitir las con eficiencia y creatividad.
T05.2. Elegir el medio adecuado a cada situación comunicativa.
T06.1. Distribuir los roles en un entorno colectivo de trabajo derivado de un proyecto según habilidades y disciplinas implicadas.
T06.2. Trabajar de forma horizontal y cruzada en entornos colaborativos como fuente de desarrollo personal y grupal.

CONTENIDOS

La asignatura se organiza a través de 8 ámbitos de trabajo; 4 durante el primer semestre y los otros 4 durante el segundo semestre. El/la alumno/a cursa cada uno de estos 8 ámbitos.

Audiovisual

Introducción al lenguaje audiovisual (elementos -puesta en escena, captura y montaje-, el concepto de *raccord* y vocabulario básico). La cámara de vídeo: principios fotográficos, controles y formato. Introducción a la edición de vídeo: la imagen. Introducción a la edición de vídeo: el sonido. Fases de un trabajo audiovisual (preproducción, rodaje y edición) Visionado de ejemplos heterogéneos (cine de ficción, experimental, videoclips, animación, publicidad, etc.).

Fotografía y imagen digital

Conceptos básicos de la Fotografía. Registro de la imagen analógica y digital: funcionamiento de la cámara réflex. Reproducción analógica (copiado y revelado B/N). Bases de la iluminación natural y artificial (plató y exterior). Imagen digital: Descripción y aplicación de las resoluciones, formatos, dominantes y color, integración de la imagen, creación de animaciones stop-motion, fusión de imágenes, creación de mockups a partir de fotografías capturadas por el alumno.

Arquitectura gráfica

Análisis y desarrollo de cada uno de los conceptos y elementos que forman parte de una publicación. Uno de los objetivos más importantes será asimilar metodologías de trabajo digital para poder crear y gestionar composiciones con elementos básicos y plantillas. Se trabajará tanto con retículas armónicas, como con estructuras más libres y experimentales.

Impresión gráfica

Familiarización con taller de artes gráficas. Toma de contacto con las técnicas de estampación (grabado en relieve, en vacío). Iniciación en el proceso de impresión/estampación (conceptos de matriz, estampa, entintado, registro, tirada,...). Experimentación con los lenguajes específicos de esta técnica.

Artes de la materia A (Prácticas Cerámicas i Vitrofundició)

A partir de ejercicios de corta duración pero vinculados entre ellos, para poder desarrollar todo el ciclo del proceso cerámico, el alumnado se introduce en las siguientes técnicas :

Cerámica: torno, modelado, churros, placas, engalbes y esmaltes.

Vitrofundició: Fusing y termoformado.

Este aprendizaje sirve para que el alumno pueda experimentar y conocer los lenguajes de las Artes Aplicadas.

Artes de la materia B (Prácticas de Joyería y de Textil)

A partir de ejercicios de corta duración, el alumnado se introduce en las siguientes técnicas :

Joyería: Calar, recocer y forjar.

Textil: tejido y fieltro..

Este aprendizaje sirve para que el alumno pueda experimentar y conocer los lenguajes de las Artes Aplicadas.

Moldes y prototipos

El conocimiento de materiales, herramientas y máquinas básicas posibilitará que el alumno sea capaz de experimentar con la construcción de modelos físicos y réplicas a través de diferentes tipos de moldes.

Trabajando y experimentando a partir de materiales y técnicas sencillas (escayola, barro, plastilina, espuma de poliuretano, termoformado, etc.) el alumno podrá diferenciar entre modelo, maqueta, prototipo, producción única y seriada, así como desarrollar conocimientos de análisis y comprensión del objeto-volumen.

Construcciones digitales

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Generar percepció i experimentar amb els llenguajes que emergent de los nuevos medios relacionados con la computació digital y tangible.

Sistemas complejos, interactivos, autoorganizados, la fabricació digital y las tecnologías con las que convivimos pròpies del capitalismo de plataforma.

METODOLOGÍA

La metodología utilizada se define desde el equilibrio entre las actividades dirigidas (5%), supervisadas (60%) y autónomas (30%). Este equilibrio pasa por reforzar el carácter de laboratorio en el curso del ejercicio y, por tanto, de la práctica supervisada en el aula. Las actividades de evaluación con un 5% de los créditos cogen una importancia colectiva, de visualización conjunta de los resultados.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicació: 300h

Horas actividades dirigidas: 15h (5%)

Horas actividades supervisadas: 180h (60%)

Horas aprendizaje autónomo: 90h (30%)

Horas actividades de evaluación: 15h (5%)

Actividad dirigida:

Presentación y discusión de contenidos teóricos, referencias y casos de estudio y/o visitas y/o presentaciones de expertos.

Metodología de aprendizaje: Valoración y discusión crítica colectiva y/o exposición de contenidos prácticos y debate.

Descripción: Al iniciar cada trabajo se hace una pequeña presentación por parte de cada ámbito a nivel interno en la que se presenta el enunciado del trabajo a realizar así como la organización de las diferentes sesiones semanales.

Resultados de aprendizaje:

Actividad supervisada:

Seguimiento supervisado por el profesor. Discusión y puesta en común de contenidos. Realización de ejercicios en el aula o el taller.

Metodología de aprendizaje: Asesoramiento sobre los procesos de formalización del trabajo propio del alumno. Seguimiento y tutorización de los procesos metodológicos y de los resultados parciales del trabajo propio del alumno. Presentación pública y discusión crítica colectiva.

Descripción: Los trabajos se desarrollarán en los diversos talleres. Se realizará un seguimiento directo de los procesos de trabajo para poder conocer el nivel conseguido por el alumnado y poder incidir en aquellos que tengan más dificultades.

Resultados de aprendizaje:

Actividad autónoma:

Búsqueda de documentación: fuentes primarias, bibliografía, casos de estudio y referentes. Lectura de textos. Trabajo práctico autónomo.

Metodología de aprendizaje: Tratamiento de la información, y/o lectura comprensiva de textos, y/o lectura comprensiva de elementos formales y matericos.

Descripción: El alumno complementará su trabajo con estas horas autónomas en los diferentes talleres de recursos.

Esto complementado, si es necesario, con la investigación de diferentes referentes de soporte.

Resultados de aprendizaje:

Actividad de evaluación

Presentaciones de los ejercicios de los resultados parciales y/o finales.

Metodología de aprendizaje: Comentario y revisión, individual o en grupo, de ejercicios y resultados parciales o finales.

Descripción: Presentaciones parciales y finales de los procesos llevados a cabo por los alumnos.

Resultados de aprendizaje:

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación se realiza a través del seguimiento del proceso de trabajo llevado a término en el aula y en 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, de la misma manera la valoración del proceso se realiza mediante el seguimiento continuo en el aula taller.

Un requisito indispensable para ser evaluado, ya que estamos hablando de una evaluación continua, es una asistencia mínima del 80%. La participación activa en la clase también será un elemento que determinará la puntuación final.

También, se pedirá al alumnado:

—Formalización de un trabajo de resultados o de la experimentación que deberán de desarrollar en el aula y en el taller con la supervisión de los profesores.

—Presentación de la experimentación y/o propuesta a la clase acompañado de los recursos que cada subarea considerará adecuados y evaluará en función de estos.

La nota no es aritmética en relación a los trabajos presentados, sino que también depende de la supervisión del proceso de trabajo llevado a término 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, de todas maneras, la valoración del proceso se realiza mediante la supervisión continua en el aula y en el taller.

SISTEMA DE EVALUACIÓN COMÚN A LA MATERIA

Evaluación continua a través del seguimiento del proceso de aprendizaje. (30%)

Evaluación continua de la exposición y/o realización de ejercicios y trabajos. (60%)

Evaluación puntual a través de seminarios, debates, visitas y/o otras actividades colectivas. (10%)

Recuperaciones:

Hay tres condiciones indispensables para poder optar a recuperación:

1. Estar en la condición de asignatura suspendida con una nota entre 4,00 i 4,99 (queda excluida la voluntad de subir nota).
2. Deben entregarse el 100% de los trabajos, en las condiciones que cada subarea determina.
3. 80% de asistencia mínima en el horario lectivo.

BIBLIOGRAFIA

AUDIOVISUALES

BORDWELL, David i THOMPSON, Kristin (2006): *El arte cinematográfico: Una introducción*. Barcelona: Paidós. [última edició anglesa actualitzada: 2019]

PAINE, Frank (1988). *Sound Mixing in Apocalypse Now*. An Interview with Walter Murch. En Elizabeth Weis i John Belton (Eds), *Film Sound:: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press.

Guía de usuario de Adobe Premiere disponible en línea a <https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/user-guide.html>

FOTOGRAFIA

KELBY, Scott. *Lo mejor de la fotografía digital*. Ed. Anaya/Foto. Barcelona 2016. ISBN:978-84-415-3821-4

Michael LANGFORD, Anna FOX, Richard SAWDON SMITH, *Fotografía Básica*. Ediciones Omega, S.A., 2007.

ARQUITECTURA GRÀFICA

AMBROSE, Gavin; Harris, Paul. *Bases del diseño- layout*. Barcelona: Parramon, 2013

LUPTON Ellen. *Pensar con tipus*. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Barcelona: Gustavo Gili, 2011.

MÜLLER-BROCKMANN, Josef. *Sistemas de retículos*. Un manual para diseñadores Barcelona: Gustavo Gili, 2013 (6ª ed.)

MARSCHAL, Lindsey I; MEACHEM, Lester. *Cómo utilizar la tipografía*. Esplugues de Llobregat: Blume, 2016

SENDPOINTS. *Layout Now: The Arrangement of Text & Graphics* Beijing: SendPoints, 2018.

IMPRESIÓN GRÁFICA

KLANTEN, Robert; MISCHLER, Mika; BILZ, Silja (2008) El pequeño sabelotodo. Sentido común para diseñadores. Barcelona: Index Book.
PUJAGUT, Jaume; GARCÍA, Sergi B. (2010) Desarrollo de un proyecto gráfico. Barcelona: Index Book.
RIAT, M. (2006) Técnicas Gráficas. Una introducción a las técnicas de impresión y su historia. Versión 3.00. Burriana. En línea <http://www.riat-serra.org/tgraf.html>
CATAFAL, Jordi; OLIVA, Clara. El gragado. Barcelona: Parramón Ediciones, s.a.

ARTES DE LA MATERIA A Y B:

SHENTON, Jan (2014). *Diseño de Tejidos*. Barcelona: Editorial Blume.
KUONI, Bignia (1995). *La cestería tradicional ibérica*. Barcelona: Ediciones El Serbal.
BIRKS, Tony (1995). *Guía completa del ceramista*. Barcelona: Ed. Blume.
CODINA, Carles (1999). *La Joyería*. Barcelona: Parramón Ediciones, 1999.
DOMENECH, Ignasi; BEVERIDGE, Philippa; PASCUAL, Eva. *El vidrio: técnicas de trabajo de horno*. Barcelona: Ed. Parramón, 2015. ISBN: 978-8434-225-54-1

MOLDES Y PROTOTIPOS:

HUDSON, Jennifer (2009). *Proceso. 50 productos de diseño. Del concepto a la fabricación*. Barcelona: Ed. Blume.
HALLGRIMSSON, Bjarki (2012), *Diseño de producto: Maquetas y prototipos*. Ed. Promopress
NAVARRO LIZANDRA, José Luis (2011). *Maquetas, modelos y moldes: materiales para dar forma a las ideas*. Castellon de la Plana: Ed. Universidad Jaume I. Servicio de comunicacion y publicaciones.

CONSTRUCCIONES DIGITALES:

Analogico y digital, Otl Aicher de Gustavo Gili
Form+Code <http://formandcode.com/>
Fusion 360 for Makers: Design Your Own Digital Models for 3D Printing and CNC Fabrication. 1st Edition. Lydia Sloan Cline
Learning Processing <http://learningprocessing.com/>

PROGRAMACIÓN

La asignatura se desarrolla semanalmente durante 36 semanas, es decir, sesión por semana siguiendo esta distribución:

PRIMER SEMESTRE (18 SESIONES)

Sesión 1

Presentación en el 202/203. Se explicarán la estructura y las características mas relevantes de los 8 ámbitos de que consta la asignatura. Se distribuirán los alumnos en las primera 4 subareas para empezar a trabajar en los talleres correspondientes.

Sesión 2

Inicio del primer y segundo ámbito.

Sesión, 3, 4, 5, 6, 7

Desarrollo del proceso de trabajo en los ámbitos correspondientes.

Sesión 8

Entrega final de los ejercicios del primer y segundo ámbito y presentación interna en cada taller.

Cada alumno presentará su propuesta acompañada de un documento, archivo, dossier, etc, en donde constará el título, la síntesis de la propuesta, la experimentación realizada y el proceso evolutivo del trabajo, todo ello documentado fotográficamente

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Sesió 9

Inicio del tercer y cuarto ámbito.

Sesiones 10, 11, 12, 13, 14 y 15

Desarrollo del proceso de trabajo en los ámbitos correspondientes.

Sesió 16

Entrega final de los ejercicios del primer y segundo ámbito y presentación interna en cada taller.

Cada alumno presentará su propuesta acompañada de un documento, archivo, dossier, etc, en donde constará el título, la síntesis de la propuesta, la experimentación realizada y el proceso evolutivo del trabajo, todo ello documentado fotográficamente.

Sesió 17

Presentación/exposición pública de los ejercicios del tercer y cuarto ámbito respectivamente. Esta actividad dependerá de la organización final decidida por el conjunto del profesorado.

SEGUNDO SEMESTRE (18 SESIONES)

Sesió 18

Inicio del quinto y sexto ámbito.

Sesiones 19, 20, 21, 22, 23 y 24

Desarrollo del proceso de trabajo en los ámbitos correspondientes.

Sesió 25

Entrega final de los ejercicios del 5º y 6º ámbito y presentación interna en cada taller.

Cada alumno presentará su propuesta acompañada de un documento, archivo, dossier, etc, en donde constará el título, la síntesis de la propuesta, la experimentación realizada y el proceso evolutivo del trabajo, todo ello documentado fotográficamente.

Sesió 26

Inicio del séptimo y octavo ámbito.

Sesiones 27, 28, 29,30,31 y 32

Desarrollo del proceso de trabajo en los ámbitos correspondientes.

Sesió 33

Entrega final de los ejercicios del 7º y 8º ámbito y presentación interna en cada taller.

Cada alumno presentará su propuesta acompañada de un documento, archivo, dossier, etc, en donde constará el título, la síntesis de la propuesta, la experimentación realizada y el proceso evolutivo del trabajo, todo ello documentado fotográficamente.

Sesió 34

Presentación/exposición pública de los ejercicios del 7ºy 8º ámbito respectivamente. Esta actividad dependerá de la organización final decidida pel conjunto de profesorado.

Sesió 35

Recuperación

Sesió 36

SESIÓN DE CERRAMIENTO. Cerramiento de la asignatura con entrevistas individuales.