

Laboratorios de Creación 2

Profesor: Javi Fernández

Código: 106070
Créditos. 3 ECTS
Curso Tercer Curs
Semestre 1r Semestre
Tipología OBLIGATORIO
Materia Medios de expresión
Fecha 6/9/2023 12:56

Esta asignatura se imparte en: Catalán/ Castellano
Las tutorías se podrán realizar en: Catalán/ Castellano / Inglés

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Competencias i Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción

En este laboratorio se plantea investigar y las interferencias entre la expresión artística y el contexto social a través del *fanzine* y la *protopublicación*. El objetivo de la asignatura es reflexionar sobre problemáticas de la actualidad social plasmándolo a través del lenguaje gráfico y artístico. La asignatura se plantea como taller a partir de proyectos dirigidos donde lxs estudiantes dispondrán de un amplio margen de acción con los que experimentarán las posibilidades que les ofrecen las técnicas de estampación sobre papel y el formato del *fanzine*.

Objetivos Formativos

El principal objetivo es reflexionar sobre la utilización de diferentes técnicas de estampación empleadas en el mundo de la creación de obra gráfica seriada como son la serigrafía, la risografía o la fotolitografía y vincularlas con el mundo del *fanzine*. De esta forma se especulará con los procesos, creando nuevos tipos de imágenes y herramientas de comunicación y divulgación.

Contenidos

La asignatura se plantea como taller a partir de proyectos dirigidos donde lxs estudiantes dispondrán de un amplio margen de acción con los que experimentarán las posibilidades que les ofrecen las técnicas de estampación sobre papel y el formato del *fanzine*.

Este Laboratorio de Creación se enfoca, específicamente sobre la creación de fanzines. Primero, con una consideración de l'estampación sobre papel y a posteriori en la consideración del *fanzine* como medio de expresión y divulgación.

El fanzine como medio de expresión:

El *fanzine* es, originalmente, una publicación independiente, gratuita, autoeditada y socialmente agitadora. En base a esta tipología de publicación, a una introducción teórica de su recorrido a lo largo de la historia reciente y a la visita de un archivo de fanzines, se trabajarán conceptos tales como:

- Dinámicas de creación gráfica
- Elección y desarrollo de conceptos
- Formalización a través de tratamiento de imagen, texto y formato acorde con la elección libre de distintos temas de actualidad social
- Producción seriada y planteamiento de colecciones

Metodología

Metodología docente

Entendido como un espacio de creación y especulación se combinarán sesiones teóricas, de visionado de referentes y sesiones prácticas en las que desarrollarán ejercicios dentro y fuera del Taller de Creación Gráfica de EINA Bosc.

Actividades dirigidas

- Actividad: Clases teóricas: clases magistrales y participación colectiva

Resultados de aprendizaje: CE3, CE 22

- Actividad: Taller técnico: introducción a diferentes procesos de estampación y asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas.

Resultados de aprendizaje: CE4, CE9.

- Actividad: Visita externa: contacto real con el sector de la obra gráfica, recopilación de referentes y trabajo analítico.

Resultados de aprendizaje: CE3, CT10.

- Actividad: Taller de representación: asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE4, CE 9,

- Actividad: Presentación de trabajos: presentación de resultados, parciales y finales y ronda de valoraciones.

Resultados de aprendizaje: CE 3,2, CE 9,3, CE22,1.

Actividades supervisadas

- Actividad: Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto.

Resultados de aprendizaje: CE 3,2, CE 4,1, CT 10, CT 15, CT 19

- Actividad: Desarrollo de los proyectos y aprendizaje de los procesos de estampación. CE 3,2, CE 4,1, CE9,3, CE 22,1, CT 10, CT 15, CT 19

Actividades autónomas

- Actividad: Información y documentación: trabajo autónomo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma.

Resultados de aprendizaje: CT19.

- Actividad: Elaboración de proyectos: trabajo autónomo de formulación de programas de diseño y su desarrollo a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE 4, CE 9, CT10, CT15, CT19

Actividades formativas

El *fanzine* es, originalmente, una publicación independiente, gratuita, autoeditada y socialmente agitadora. Se reflexionará sobre este formato con el objetivo de generar obra gráfica con impacto social basada en el contexto actual.

Ejercicios – 90%

Práctica de clase – Dinámica de creación (5%)

En este primer ejercicio se experimentará por parejas mediante la creación de un fanzine con un concepto y un formato ya estipulado, creando así una colección de fanzines.

Visita Archivo de Fanzines (5%)

Con esta actividad los estudiantes entrarán en contacto con una amplia colección de fanzines que podrán analizar y clasificar, obteniendo de esta forma múltiples referentes. Deberán realizar un pequeño ejercicio de análisis de contenido y forma de una pieza a escoger.

Proyecto 1 – Fanzine individual (40%)

En este primer proyecto se crearán las dos primeras entregas de una colección de fanzines de tema y formato libres:

- Elección de un tema, búsqueda de referentes, análisis y conceptualización. (5%)
- Investigación, experimentación en tratamiento de imagen, texto y formato (5%)
- Prototipado y maquetas (5%)
- Elaboración de los dos primeros números de una colección de fanzines de tema i formato libre (20%)
- Presentación presencial y memoria digital del proyecto (5%). El proyecto no se admitirá a evaluación sin dichas presentaciones

Proyecto 2 – Fanzine colectivo (40%)

En este segundo proyecto se creará un fanzine grupal de tema y formato libres.

- Elección de un tema, búsqueda de referentes, análisis y conceptualización. (5%)
- Investigación, experimentación en tratamiento de imagen, texto y formato (5%)
- Prototipado y maquetas (5%)
- Elaboración de los dos primeros números de una colección de fanzines de tema i formato libre (20%)
- Presentación presencial y memoria digital del proyecto (5%). El proyecto no se admitirá a evaluación sin dichas presentaciones

Participación en clase y tutorías (10%)

Asistencia mínima para ser evaluadx: 80%

Evaluación

Sistema de Evaluación

El objetivo de la evaluación continuada es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitir mejorarlo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor(es), en una prueba de síntesis, que permita la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

Normativa General de Evaluación

// Para considerar superada la asignatura, se deberá obtener una calificación mínima de 5,0.

// Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.

// Se considerará "No Evaluable" (NE) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no se ha asistido.

// En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan distintas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final será de 0.

Proceso de Revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado y se realizará según calendario lectivo.

Proceso de Reevaluación

Normativa general

No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.

Para participar en la reevaluación, el alumnado debe a ver estado previamente evaluado en un conjunto de actividades, el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Criterios de Evaluación

En este laboratorio serán de especial relevancia para la evaluación los siguientes puntos:

- Calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño
- Combinar las técnicas artísticas tradicionales con los medios digitales de manipulación de la imagen
- Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas
- Asistir al Taller de Creación Gráfica tanto en horario de clase como en horario de taller abierto.
- El proceso de trabajo y el desarrollo del proyecto a lo largo de este.

Bibliografía y Recursos

<http://fanzinoteca.net/>

<https://fanzinesbdm.tumblr.com/>

<http://www.fanzineologia.net/>

<https://www.fanzino.org/>

<https://zinesofthezone.net/>

<https://fatbottombooks.com/>

<https://apaapacomics.com/>

<https://shop.jumbo-press.com/collections/frontpage>

<https://cangrapes.bigcartel.com/>

Competencias i Resultados de Aprendizaje

Competencias

CE3. Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

CE3.2. Aplicar las cualidades plásticas y expresivas en la formalización de los proyectos de diseño.

CE3.3. Aplicar los diferentes procedimientos fotográficos en función de las necesidades comunicativas y expresivas del proyecto de diseño.

CE3.4. Utilizar los diferentes procedimientos y técnicas de dibujo adaptándolos a los requerimientos del proyecto.

Competencia

CE4. Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Resultados de aprendizaje

CE4.1. Describir los condicionantes técnicos y los potenciales expresivos de las diferentes técnicas de creación gráfica (grabado, litografía, serigrafía, impresión digital, etc.).

CE4.2. Utilizar los recursos expresivos de la fotografía para la generación de imágenes.

CE4.3. Desarrollar proyectos artísticos en diferentes formatos: ediciones, instalaciones, piezas para exposición, etc.

Competencia

CE9. Demostrar que conoce el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción del mismo.

Resultados de aprendizaje

CE9.3. Combinar las técnicas artísticas tradicionales con los medios digitales de manipulación de la imagen.

Competencia

CE22. Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados de aprendizaje

CE22.1. Relacionar los lenguajes plásticos con las posibilidades comunicativas y expresivas de las diferentes técnicas artísticas.

Competencias transversales

CT10. Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

CT15. Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.

CT19. Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.