

# ASSIGNATURES

## Projectes 3 - Cultura del disseny (Grup 3)

Espais encantats? Objectes animats? Dissenys posseïts? Wicked problems? Aquesta assignatura es deixa influir per la literatura gòtica de terror, i proposa una mirada més enllà del món físic. Invocant la idea d'allò fantasmal i aplicant-la al disseny, podem revelar els atributs immaterials que floten sobre els objectes i els rastres espectrals que alteren els espais.

Formant part de la menció de Cultura del Disseny, aquesta assignatura no es limita a les disciplines tradicionals del disseny sinó que vol relacionar-se amb altres pràctiques i altres àrees de coneixement, com ara l'art, les tecnologies digitals, el cinema, la literatura o l'antropologia. Alternant sessions teòriques i pràctiques, està encaminada a desenvolupar un projecte final que ens permeti fer visible que els objectes de disseny tenen vida, ombra i voluntat; no habiten un món desencantat, sinó tot el contrari.

### OBJECTIUS FORMATIUS

- ✗ Integrar conceptes i procediments propis d'altres disciplines, com ara la literatura i els estudis literaris, per ampliar l'esfera de coneixement pròpia del disseny.
- ✗ Considerar les diferents dimensions de l'objecte a fi de portar al disseny més enllà de l'acció marginal de dotar de qualitats estètica a un conjunt restringit de bens de consum.
- ✗ Establir noves formes de relació entre experts, practicants no-experts i els utilitzadors actius del disseny (superant els clixés excloents de professionals i usuaris).
- ✗ Estendre el compromís del disseny a esferes no només regulades pel mercat (mutualitat, redistribució, reciprocitat).
- ✗ Articular, des del disseny, aportacions originals als debats socials i culturals oberts.
- ✗ Desenvolupar capacitats crítiques i analítiques per a la valoració de tota mena d'obres i projectes, propis o aliens.

### Codi

106037

### Crèdits

6 ECTS

### Curs

2

### Semestre

1

### Matèria

## Continguts de l'assignatura

### **BLOC 1. EL FANTASMA DEL PASSAT: REFERENTS.**

- ✗ No hem sigut mai moderns: persistència del gòtic, l'animisme i el paranormal.
- ✗ Els exclosos del racionalisme: Charles Fort i *The Book of the Damned*.
- ✗ Textos encantats: «The Mezzotint» de M. R. James, «La invención de Morel» de Bioy Casares i «Terminal Beach» de Ballard.
- ✗ Referents encantats: Fantasmagoria, Hauntologia i Weird; Benjamin, Derrida i Fisher.
- ✗ Altres presències: Doris Salcedo, Louise Lawler i Rachel Whiteread.

### **BLOC 2. EL FANTASMA DEL PRESENT: RECERQUES.**

- ✗ Abracadabra: tecnologia de l'encantament i encantament de la tecnologia.
- ✗ Objectes animats: objectes amb agència.
- ✗ Domòtica: la casa encantada de la IoT.
- ✗ Aura, luxe i distinció: valors immaterials.
- ✗ Telemàtica, virtualitat, memòries i aparicions.
- ✗ Vade retro: gràfica apotropaica i talismans.
- ✗ Ruin porn: persistència del passat en l'arquitectura.
- ✗ Demolir, restaurar o sacralitzar.
- ✗ Sents? Disseny i arquitectura aural.
- ✗ Sigilística: gràfica i màgia de segells.

### **BLOC 3. EL FANTASMA DEL FUTUR: PROJECCIONS.**

- ✗ *Render ghosts*, horrors i projeccions futures.
- ✗ *Ruinenwert* o Com deixar unes ruïnes boniques.
- ✗ Rastres contaminants dels objectes i petjada ecològica.
- ✗ Futurs avortats i especulacions fallides.
- ✗ Senyalètica futura i memorials.

## Metodologia docent i activitats formatives

### **METODOLOGIA DOCENT**

Les activitats s'organitzen en tres categories: dirigides, quan es tracti de contingut teòric que el docent proporciona a l'alumnat; supervisades, aquelles en què es treballa i es discuteix en grup; i autònomes, quan els projectes es desenvolupin individualment.

Atesos els imprevistos relacionats amb la COVID-19, part de la docència pot impartir-se telemàticament o de forma deslocalitzada, en espais fora de les instal·lacions de l'escola.

## **ACTIVITATS FORMATIVES**

- ✖ Activitats dirigides: classes teòriques. ECTS: 30%
- ✖ Activitats supervisades: tutories obertes, valoracions conjuntes, recerca i debat en grup. ECTS: 35%
- ✖ Activitats autònomes: conceptualització i desenvolupament de projectes. ECTS: 35%

# **Avaluació**

## **SISTEMA D'AVALUACIÓ**

### **Avaluació continuada**

L'objectiu de l'avaluació continuada és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo. A partir de la segona matrícula, l'avaluació de l'assignatura podrà consistir, a decisió del professor, en una prova de síntesi, que permet l'avaluació dels resultats d'aprenentatge previstos en la guia docent de l'assignatura. En aquest cas, la qualificació de l'assignatura correspondrà a la qualificació de la prova de síntesi.

### **Normativa general d'avaluació**

Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0.

Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.

Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

## **CRITERIS D'AVALUACIÓ**

Els criteris d'avaluació específics de cada un dels treballs de curs seran concretats en la descripció detallada de cada exercici i debatuts a classe amb els estudiants.

L'avaluació serà continuada. La nota es repartirà de la següent manera:

- ✖ Exercicis: projectes creatius curts (30%)
- ✖ Projecte final: disseny i realització d'un projecte a partir de la idea d'allò fantasmal (45%)

✕ Assistència i participació a classe (25%)

## Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat corresponent i es realitzarà durant la setmana indicada al calendari lectiu.

## Procés de reavaluació

No es contemplen sistemes de reavaluació en els casos de les pràctiques externes, els TFG, i les assignatures / activitats formatives que, pel seu caràcter eminentment pràctic, no ho permeten.

Per participar en la reavaluació l'alumnat ha d'haver estat prèviament avaluat en un conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de dues tercers parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

L'avaluació serà sumativa i formativa, amb treballs pràctics i teòric-pràctics que es recolliran en un portafoli i que, junt amb una presentació final, suposaran el 90% de la nota. Cada fase de treball tindrà el seu termini de lliurament, establint-se dues dates d'avaluació intermitja per a la recuperació dels treballs suspesos o no finalitzats dins dels terminis.

La presentació final es realitzarà davant la professora de l'assignatura i altres docents de l'àrea de Projectes de Cultura del disseny que intervindran en la valoració del treball presentat.

Les visites, lectures, assistència a les classes, així com el lliurament puntual dels treballs, seran obligatoris.

L'actitud participativa, el treball en (i pèl) grup, la iniciativa i les aportacions espontànies, i les presentacions individuals i col·lectives contribuiran a l'avaluació i comptaran un 10% de la qualificació.

La no presentació total o parcial dels treballs així com l'absència reiterada i injustificada a les sessions presencials, conduiran a la qualificació de "no presentat".

## Bibliografia i enllaços web

Ballard, J. G. 2010. *The Complete Stories of J. G. Ballard*. London: W. W. Norton.

Bioy Casares, Adolfo. 2012. *La invención de Morel*. Madrid: Alianza Editorial.

Botting, Fred. 2013. *Gothic (The New Critical Idiom)*. London: Routledge.

Botting, F., & Spooner, C. (Eds.). 2015. *Monstrous media/spectral subjects: Imaging gothic fictions from the nineteenth century to the present*. Manchester: Manchester University Press.

Clutes, John. 2006. *The Darkening Garden: A Short Lexicon of Horror*. Payseur & Schmidt.

Fisher, Mark. 2014. *Ghost of My Life: Writings on Depression, Hauntology & Lost Futures*. London: Zero Books.

Fisher, Mark. 2017. *The Weird & The Eerie*. London: Repeater Books.

Fort, Charles. 1975. *The Complete Works of Charles Fort*. New York: Dover Publications.

Galloway, A., Thacker, E. & Wark, M. 2014. *Excommunication. Three Inquiries in Media & Mediation*. Chicago: The University of Chicago Press.

Gell, Alfred. 1998. *Art & Agency. An Anthropological Theory*. Oxford: Clarendon Press.

James, M. R. 2006. *Count Magnus & Other Ghost Stories*. London: Penguin.

Thacker, Eugene. 2011. *In the Dust of This Planet: Horror of Philosophy (Volume 1)*. London: Zero Books.

## **Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura**

### **COMPETÈNCIES BÀSIQUES**

CB2 - Que els i les estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.

CB4 - Que els i les estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

CB5 - Que els i les estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

### **COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES**

#### **Competència**

CE1. Analitzar els objectes, comunicacions i espais habitables per a detectar-hi problemes de disseny, aportar solucions alternatives i avaluar la viabilitat social, tecnològica i econòmica.

#### **Resultats d'aprenentatge**

CE1.8. Observar i valorar críticament els problemes d'ús de un element de l'entorn immediat per a realitzar un anàlisis previ al desenvolupament de un projecte de disseny.

#### **Competència**

CE2. Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

#### **Resultats d'aprenentatge**

CE2.2. Dissenyar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte de disseny.

#### **Competència**

CE10. Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

## **Resultats d'aprenentatge**

CE10.5. Emprar intencionadament els recursos gràfics per a sintetitzar i millorar la comunicació.

## **Competència**

CE17. Exposar i raonar, de forma oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny propis.

## **Resultats d'aprenentatge**

CE17.2. Realitzar una memòria escrita del projecte i defensar-la oralment

## **Competència**

CE19. Demostrar conèixer els mètodes d'investigació rellevants per a la projecció i la teoria, l'anàlisi i la crítica del disseny i de l'art.

## **Resultats d'aprenentatge**

CE19.6. Formular un anàlisi de disseny que condueixi a un programa d'actuació a partir de la recollida de dades quantitatives i qualitatives, tests experimentals, entrevistes i interpretació de dades preexistents.

CE19.7. Avaluar críticament els resultats i l'eficiència del projecte a partir dels objectius definits pel programa utilitzant l'anàlisi comparatiu amb la realitat preexistent.

## **COMPETÈNCIES TRANSVERSALS**

CT2. Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.

CT3. Demostrar conèixer i utilitzar correctament les fonts documentals i la bibliografia necessària tant per a la projecció com per a l'anàlisi i crítica raonada del disseny.

CT10. Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.

CT12. Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.

CT13. Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.

CT14. Valorar i fomentar l'ús social de l'entorn i de la comunicació amb atenció especial a l'accessibilitat per a grups d'usuaris i receptors diferents.

CT15. Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.

CT16. Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.

CT19. Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats