



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Producción artística: Imagen II

Asignatura	Producción artística: Imagen II			
Código	P01G010V01602			
Titulación	Grado en Bellas Artes			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	12	OB	3	2c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Dibujo Pintura			
Coordinador/a	Heyvaert , Ann			
Profesorado	Heyvaert , Ann Núñez Jiménez, Marina Santiago Iglesias, José Andrés Seoane Suárez, Ana			
Correo-e	annheyvaert@uvigo.es			
Web				
Descripción general	La materia de Producción Artística: Imagen 2 está diseñada para que confluyan en ella contenidos comunes de diseño gráfico y editorial, ilustración, fotografía y técnicas gráficas aplicadas al arte contemporáneo. Tomando como hilo conductor la obra de arte múltiple se pretende desarrollar un trabajo artístico propio, alrededor de un proyecto gráfico seriado.			

## Competencias

Código	
B1	Capacidad de gestión de la información.
C1	Comprensión crítica de la historia, teoría y discurso actual del arte. Comprender de manera crítica la historia, teoría y discurso actual del arte. Asimilación analítica de los conceptos en los que se sustenta el arte.
C6	Conocimiento del vocabulario, códigos, y de los conceptos inherentes al ámbito artístico. Conocer el lenguaje del arte.
C7	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje creativo específico.
C9	Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.
C12	Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas que se asocian a cada lenguaje artístico.
C14	Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte. Aprendizaje de las metodologías creativas asociadas a cada lenguaje artístico.
C19	Capacidad para identificar y entender los problemas del arte. Establecer los aspectos del arte que generan procesos de creación.
C20	Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos. Desarrollar los procesos creativos asociados a la resolución de problemas artísticos.
C22	Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
C25	Capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo artístico.
C31	Capacidad para generar y gestionar la producción artística. Saber establecer la planificación necesaria en los procesos de creación artística.
C32	Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.
C33	Capacidad de colaboración con otras disciplinas. Desarrollo de vías de relación e intercambio con otros campos de conocimiento.
C37	Capacidad de identificar los problemas artísticos y/o socio-culturales así como los condicionantes que hacen posible discursos artísticos determinados. Describir los condicionantes que inciden en la creación artística. Análisis de las estrategias de producción artística.
C38	Capacidad heurística y de especulación para la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción artísticas. Desarrollar la comprensión y especulación de los problemas artísticos en su totalidad.

- C42 Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.
- C43 Habilidad para establecer sistemas de producción. Desarrollar estrategias aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística.

### Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
El estudiante será capaz de conocer los métodos de producción y técnicas artísticas.	C7 C9 C12
El estudiante será capaz de conocer los procedimientos y procesos propios de las disciplinas relacionadas con la elaboración de obra *reproducibile.	C7 C9 C12
El estudiante será capaz de conocer los sistemas de reproducción de la imagen digital y analógica.	C9 C12 C14
El estudiante será capaz de conocer el vocabulario, código y conceptos inherentes a los campos del diseño, la edición, la ilustración y la imagen múltiple.	C6 C7
El estudiante será capaz de desarrollar propuestas creativas con extensión.	C31 C32 C37
El alumno será capaz de abordar problemas creativos en un conjunto de obras artísticas.	C31 C37 C38
El estudiante será capaz de comprender en su máxima intensidad a experiencia del taller de producción y creación.	C20 C22 C31 C32
El estudiante será capaz de ver y analizar cualquier imagen.	B1 C1 C25
El estudiante será capaz de aplicar con creatividad procesos de diseño, reproducción y edición gráficos.	C19 C20 C31 C32
El estudiante será capaz de manejar métodos de producción específicos.	C31 C32
El estudiante será capaz de manejar herramientas y métodos propios en la creación de la imagen digital.	C42 C43
El estudiante estará capacitado para experimentar con la imagen	C42 C43
El estudiante será capaz de integrar disciplinas distintas en la producción y reproducción de imágenes.	C33 C42 C43
El estudiante será capaz de aplicar de manera creativa procesos de diseño, reproducción y edición gráficos.	C37 C42 C43

### Contenidos

Tema

## CONTENIDOS GENERALES

Dado el carácter multidisciplinar de esta materia y la transversalidad que requiere, se establecen varios bloques de trabajo.

Se impartirán contenidos teórico-prácticos relacionados y en continuo diálogo con el proyecto final, alrededor de un proyecto de arte múltiple seriado.

## CONTENIDO TEMÁTICO.

Características del arte múltiple contemporáneo: Multiplicación - variación - repetición - transformación.

Confluencia e integración de disciplinas. Hibridación.

Métodos relacionados con la elaboración de obra reproducible: Imagen analógica y digital; Técnicas gráficas tradicionales, experimentales, industriales, mixtas; Fotografía; Ilustración; Diseño gráfico.

Del grabado de ilustración al proyecto seriado contemporáneo: el Libro de Artista, Foto Libro y/o Carpeta editada .

Ámbitos de difusión y consumo de la obra múltiple hoy: mercado, edición, centros de difusión, certámenes, ferias, internet

## CONTENIDO DEL PROYECTO.

Arte múltiple: Proyecto gráfico seriado; Libro de Artista.

Concepto / idea: narración, códigos visuales, función comunicativa, colección, archivo, el concepto libro...

Formato: dimensiones, relación del todo y sus partes, obras independientes o unidas, número de piezas...

Estructura: fragmentación, secuencialidad, ritmo, bucle, transversalidad...

Procesos: Técnicas de reproducción, técnicas gráficas tradicionales (xilografía, calcografía, serigrafía, técnicas aditivas...), procesos digitales, fotografía...

Materiales: papeles, otros soportes.

Presentación: carpeta, caja, libro (portada, tapa, cubiertas, solapas, contraportada, guardas...), créditos, ficha técnica.

Investigación paralela. Búsqueda de referentes. Lectura de textos.

Presentación del proyecto.

## I. GRABADO Y ESTAMPACIÓN

I.1. PROYECTO Y MEDIO. Elección del proceso técnico más adecuado a la idea de pre-proyecto. Combinación de procesos. Experimentación. Matriz evolutiva. Plancha perdida. Recursos de estampación (viscosidad de tintas, colores, rodillos, collage...). Relaciones de permeabilidad entre procesos tradicionales y digitales.

I.2. GRÁFICA Y SERIACIÓN. Repetición / transformación. De la estampa a la página.

I.3. SOPORTE. Papeles, telas, otros.

I.4. PRESENTACIÓN. Carpetas, Libro manual o digital.

## II. DISEÑO GÁFICO / EDITORIAL. MAQUETACIÓN

II.1. LA TIPOGRAFÍA: tipos, estilos, tamaños

II.2. MAQUETACIÓN BÁSICA: Composición en la página: organización, jerarquía visual, codificación, relaciones entre texto e imagen.

II.3. La RETÍCULA. Partes de una retícula, definición de la retícula, márgenes.

II.4. PARTES DE UN LIBRO. La página, la doble página y el todo.

II.5. ENCUADERNACIÓN. Tipología de la encuadernación.

## III. DIBUJO E ILUSTRACIÓN

III.1. EL DIBUJO COMO MEDIO TRANSVERSAL A TODAS LAS DISCIPLINAS.

III.2. GRABADO E ILUSTRACIÓN.

III.3. CUADERNOS DE CAMPO.

III.4. FANZINE Y CÓMIC.

## IV. FOTOGRAFÍA

IV.1. CONCEPTOS, CREATIVIDAD Y MODOS DE EXPRESIÓN EN LA FOTOGRAFÍA.

IV.2. LA IMAGEN ANALÓGICA Y DIGITAL. Recursos de manipulación y transformación.

IV.3. INPUT DE LA IMAGEN DIGITAL. Escaneado. Resoluciones de entrada en relación con los formatos y dimensiones finales.

V.4. PRODUCCIÓN. Impresoras digitales y soportes adecuados.

## V. INTERDISCIPLINARIEDAD

V.1. COMBINACIÓN DE PROCESOS. MESTIZAJE: Justificación. Adecuación entre concepto y medio.

V.2. DESDIBUJAMIENTO DE LAS DISCIPLINAS: Arte / Comunicación. Diseño / Arte. Imagen digital / Imagen tradicional. El Libro de Artista como proyecto mixto.

V.3. PRODUCCIÓN. Relación entre idea y soporte.

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	30	42	72
Aprendizaje basado en proyectos	46	134	180
Prácticas de laboratorio	15	15	30
Seminario	6	0	6
Salidas de estudio	5	0	5
Resolución de problemas y/o ejercicios	3	4	7

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Clase magistral con apoyo multimedia. Concatenación de la teoría con la práctica: temas teóricos y ejercicios prácticos. Lección magistral, exposición de contenidos y demostraciones prácticas por parte del profesor. Recursos de visualización de imágenes y procesos. Observación directa de trabajos realizados por alumnos de cursos precedentes. Análisis de imágenes reproducidas tanto en libros o revistas como en diferentes medios audiovisuales.
Aprendizaje basado en proyectos	El estudiante, de manera individual o en grupo, trabajará en el desarrollo de un proyecto y presentará el resultado de su trabajo ante el profesor y un grupo de estudiantes. Desarrollo del proyecto: Definición; Concreción del marco conceptual del proyecto en formato de Libro de Artista o Carpeta editada; Revisión y Calificación del pre-proyecto que se va a desarrollar; Bosquejos, esquemas, secuencia, presentación de estructura, partes del libro y retícula; Exposición de los trabajos teóricos y prácticos de clase; Aprobación y puesta en acción del proyecto; Producción y elaboración física; Elaboración de memoria final; Presentación del proyecto.
Prácticas de laboratorio	Los estudiantes trabajarán individualmente o en grupo bajo supervisión del profesor. Ejercicios prácticos de aprendizaje de subtemas. Tutorías y correcciones. Elección progresiva: ofrecerle al alumno la posibilidad de elegir diferentes opciones de trabajo en función de sus intereses, preferencias, capacidades, etc. Consideración de ritmo y metodología de trabajo personal. Orientación crítica del trabajo que se esté realizando respetando el desarrollo creativo personal.
Seminario	Curso de corta duración con una fuerte carga práctica a cargo de un profesor o un especialista invitado ad-hoc. Toma de contacto con profesionales del ámbito artístico, invitados nacionales o extranjeros para ver en qué y cómo se está trabajando de una manera práctica en el campo de las creaciones de obra múltiple editorial. Charlas-coloquio, entrevistas a artistas, conferencias, seminarios, etc.
Salidas de estudio	Visitas a exposiciones, museos, instituciones, empresas, etc. Visitas a otros centros de enseñanza o laborales (imprentas industriales).

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Aprendizaje basado en proyectos	Tutorías, seguimiento y correcciones de ejercicios de aula y proyectos personales prácticos y teóricos. Elección progresiva: ofrecer al alumno a posibilidad de elegir diferentes opciones de trabajo en función de sus intereses, preferencias, capacidades, etc. Consideración de ritmo y metodología de trabajo personal. Orientación crítica del trabajo que se esté realizando respetando el desarrollo creativo personal.
Seminario	Tutorías, seguimiento y análisis de los seminarios propuestos. Adaptación de los contenidos impartidos en los seminarios propuestos al proyecto personal de cada alumno. Consideración del ritmo personal de trabajo y metodología empleada por cada alumno.
Salidas de estudio	Tutorías, seguimiento y correcciones sobre aquellos resultados obtenidos en las salidas de estudio y prácticas de campo propuestas. Puesta en común y análisis de conclusiones. Orientación crítica del proyecto que se esté realizando respetando el desarrollo creativo personal.
Prácticas de laboratorio	Tutorías, seguimiento y correcciones de prácticas de taller. Tutorías y correcciones individualizadas y/o en grupo de los ejercicios planteados. Ofrecer al alumno a posibilidad de elegir diferentes opciones de trabajo para su Proyecto Final en función de sus intereses, preferencias, capacidades, etc. Consideración del ritmo personal de trabajo y metodología empleada por el alumno. Orientación crítica y razonada del Proyecto Final que se esté realizando respetando el desarrollo creativo personal.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	Tutorías, seguimiento y correcciones de problemas y ejercicios de taller. Tutorías, seguimiento y correcciones de problemas de índole conceptual. Consideración de planteamientos personales en la resolución de ejercicios. Consideración del ritmo de trabajo personal y metodología empleada por el alumno. Orientación crítica de los ejercicios realizados por los alumnos.

<b>Evaluación</b>	
Descripción	Calificación Resultados de Formación y Aprendizaje

Lección magistral	Asistencia a clase. Interiorización de conocimientos básicos de la materia aplicados al proyecto final.	11	B1	C20 C22 C31 C32
Aprendizaje basado en proyectos	<p>El sistema de evaluación será continuo y se regirá en base a los siguientes criterios:</p> <p><b>CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN</b></p> <p>El interés artístico de los ejercicios y del proyecto final. C12</p> <p>Cumplimiento de los objetivos propuestos y capacidad de culminación del trabajo. C14 C19</p> <p>Evolución y progresión en el proceso de aprendizaje. C20</p> <p>La calidad, originalidad, creatividad y el grado de desarrollo de las entregas y del proyecto final. C22 C25</p> <p>La capacidad investigadora del alumno. C31</p> <p>La capacidad de experimentación del alumno. C32</p> <p>La metodología, planificación y coherencia del trabajo a lo largo del curso. C33</p> <p>El trabajo de reflexión y estudio previo al proceso de elaboración de cada proyecto. C37 C38</p> <p>La ampliación de los conocimientos impartidos en clase. C42</p> <p>Capacidad de análisis y de interrelación entre los diferentes contenidos de la materia en relación a la confluencia en el proyecto global final. C43</p> <p>Asistencia a clase: actitud positiva y activa en los talleres.</p> <p>Participación en la dinámica de clase (limpieza y buen uso de materiales colectivos, etc.).</p> <p>Comprensión y utilización correcta de los medios técnicos y la adecuación al lenguaje personal del procedimiento que se utilice, es decir, que la concepción de la imagen o ejercicio se lleve a cabo desde una comprensión en profundidad de las posibilidades expresivas propias del procedimiento que se emplee.</p> <p><b>CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN.</b></p> <p><b>EJERCICIOS PRÁCTICOS PARCIALES:</b></p> <p>1. Gráfica. La adecuación de la técnica a la imagen y al proyecto global seriado. Se valorará la complejidad técnica de la estampación y la correcta utilización de los procesos técnicos (ajustes de registros, superposiciones de tintas, ajuste de la fluidez-viscosidad de las tintas, presentación adecuada, limpieza, etc.).</p> <p>2. Ilustración. Peso conceptual de las ilustraciones realizadas, correcta elección de la técnica y de los medios empleados. Ejecución, desarrollo del proceso de ilustración (esbozos a producción final) y adecuada presentación.</p> <p>3. Diseño: Fases del proyecto (idea, aplicación/materialización de la idea, aplicación informática, producción a escala, producción final). Uso correcto de la tipografía, de la retícula. Comprensión y correcta distribución y uso de las partes de documento editado. Legibilidad aplicada al proyecto creativo.</p> <p>4. Fotografía. Uso correcto y creativo de imágenes fotográficas. Resoluciones y pixelado.</p> <p><b>PROYECTO PERSONAL FINAL:</b> proyecto gráfico seriado o libro de artista.</p> <p>1. Formalización del proyecto. Idea y proceso.</p> <p>2. Progresión y ampliación de los conocimientos impartidos en clase.</p> <p>3. Capacidad de análisis e investigación en el tema elegido.</p> <p>4. Originalidad y creatividad en el planteamiento del tema.</p> <p>5. El aspecto y la presentación: selección de imágenes, textos, materiales (papeles), color, composición lineal y transversal, individual y global, secuenciación, etc.</p> <p>6. La presentación.</p>	75		C1 C6 C7 C9 C12 C14 C19 C20 C22 C25 C31 C32 C33 C37 C38 C42 C43
Prácticas de laboratorio	<p>La evaluación será continua, por lo que se realizará un seguimiento individualizado del alumnado, así como de su progresión.</p> <p>La asistencia a clase es muy importante, ya que se efectuará una observación constante del proceso de trabajo en el taller.</p> <p>El alumno tendrá que entregar una serie de ejercicios y trabajos de aula relacionados con el temario de la materia. Estos trabajos serán revisados al finalizar los ejercicios correspondientes de cada unidad temática, considerando la comprensión, asimilación y aplicación de la propuesta de trabajo, junto con el grado de complejidad, creatividad, experimentación y evolución.</p> <p>El diálogo alumno-profesor y una dinámica interactiva del colectivo de la clase facilitará una mejor valoración de todos los aspectos señalados.</p>	10		C1 C19 C20 C22 C25 C31 C32 C33 C37 C38 C42 C43

Seminario	Asistencia a los seminarios propuestos, asimilación de contenidos y entrega de informe.	2,5	C1 C6 C7 C9 C12 C14 C25
Salidas de estudio	Asistencia a las salidas de estudio y prácticas de campo, asimilación de contenidos y entrega de informe.	2,5	C1 C6 C7 C9 C12 C14 C25

### Otros comentarios sobre la Evaluación

Examen - Convocatoria Ordinaria:

Entrega del proyecto final y de todos los ejercicios propuestos durante el curso que no fuesen calificados.

El profesorado se reserva el derecho de realizar pruebas puntuales teóricas o prácticas de modo individual de aquellos contenidos de la materia que considere que deba mejorar cada alumno.

Convocatorias extraordinaria de julio y fin de carrera: Entrega del proyecto final y de todos los ejercicios propuestos durante el curso que no fuesen calificados.

Pruebas de evaluación de convocatorias extraordinarias. Ver página principal del Grado:  
<http://belasartes.uvigo.es/bbaa/index.php?id=31>

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

AAVV, **Impact 10 Encuentro internacional multidisciplinar de gráfica**, SM Pro Art Circle, 2018

#### Bibliografía Complementaria

Barthes, Roland, **La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía**, Ediciones Paidós, 1992

Blackwell, Lewis, **Tipografía del siglo XX**, 3ª Edición, Gustavo Gili, 2004

CHAMBERLAIN, W., **Aguafuerte y grabado**, H. Blume, 1988

Crimp, Douglas, Editorial Gustavo Gili, 2004

D'ARCY HUGHES, Ann, VERNON-MORRIS, Hebe, **La impresión como arte: técnicas tradicionales y contemporáneas**, Ed. Blume, 2010

DIDI-HUBERMAN, Georges, **ATLAS. ¿Cómo llevar el mundo a cuestras?**, TF Editores / Museo Reina Sofía, 2010

GRABAWZKI, Beth; FICK, Bill, **El grabado y la impresión. Guía completa de técnicas, materiales y procesos**, Ed. Blume, 2009

Jardí, Enric, **Veintidós consejos sobre tipografía**, Actar, 2004

Moeglin-Delcroix, Anne, **Esthétique du livre d'artiste : 1960-1980**, Ed. Bibliothèque nationale de France, 1997

NOYCE, Richard, **Printmaking at the edge / Critical mass**, A&C Black, 2006 y 2010

Luid, Philip, **Tipografía básica**, Ed. Campgràfic, 2004

Poynor, Rick, **No más normas, Diseño Gráfico y posmoderno**, Gustavo Gili, 2003

RAMOS GUADIX, J.C, **Técnicas aditivas en el grabado contemporáneo**, Universidad de Granada, 1992

Samara, Timothy, **Diseñar con y sin retícula**, 3ª Edición, Gustavo Gili, 2004

Zeegen, Lawrence / Crush, **Principios de ilustración**, 3ª Edición, Gustavo Gili, 2006

AAVV, Comisario: Michael Tarantino, **Repetición/Transformación**, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1992

AAVV, **On minded prints, on prints minded**, Grupo dx5, Universidad de Vigo, 2004

AAVV, **The Print Factory I**, Ed. Grupo dx5. Universidad de Vigo, 2009

AAVV, **The Print Factory II, El espacio del libro**, Ed. Grupo dx5. Universidad de Vigo, 2013

AAVV, **De la huella a lo numérico**, Ed. Grupo dx5, Universidad de Vigo □ Princeps, ESS, 2010

AAVV. (Vela, A., Vilà, A., Agustí, E., □): **Libros de artista/Ediciones especiales/ Revistas Objetuales/ Proyectos Editoriales. Volumen: IMPASSE Número: 10**, Ed. Centro de Arte La Panera, 2011

### Recomendaciones

#### Asignaturas que continúan el temario

Proyectos de diseño/P01G010V01905

Proyectos fotográficos/P01G010V01907

Proyectos gráficos digitales/P01G010V01908

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

---

Informática: Técnicas informáticas/P01G010V01103

Técnicas fotográficas/P01G010V01204

Técnicas gráficas/P01G010V01305

---

**Otros comentarios**

---

**HORARIO DE TUTORÍAS**

MARINA NÚÑEZ

Lunes: 15:00 - 21:00 (despacho Departamento Pintura)

ANNE HEYVAERT

Jueves: 10:30 - 14:30 (taller de gráfica o Decanto)

Viernes: 10:30 - 12:30 (taller de gráfica o Decanto)

ANA SOLER

Jueves: 9:30 □ 10:30 y de 13:30 a 14:30 (taller de gráfica)

Viernes: 9:30 - 10.30 y de 13:30 a 14.30 y de 16:30 a 18:30 (taller de gráfica)

IGNACIO PÉREZ-JOFRE

Jueves: 18:30 - 21:30 (taller de gráfica)

Viernes: 12:30 - 15:30 (taller de gráfica)

NONO BANDERA

Lunes: 9:30 a 12:30 (despacho ESDMGA)

Martes: 9:30 a 12:30 (despacho ESDMGA)

---