



IDENTIFYING DATA

(*)Proxectos gráficos dixitais

Subject	(*)Proxectos gráficos dixitais			
Code	P01G010V01908			
Study programme	(*)Grao en Belas Artes			
Descriptors	ECTS Credits	Choose	Year	Quadmester
	6	Optional	4th	1st
Teaching language	Spanish Galician Others			
Department				
Coordinator	Castro Muñiz, Jose			
Lecturers	Castro Muñiz, Jose			
E-mail				
Web	http://grupodx5.es			
General description	(*)A materia de "Proxectos gráficos dixitais", encádrase dentro dos procedementos de creación de obra artística xerada desde os sistemas electrónicos e numéricos. Desenvolve o labor creativo del alumno en tres vertentes: estéticas contemporáneas e pensamento actual das obras de arte múltiples; tecnoloxías aplicables á produción; posprodución e exhibición das obras e proxectos artísticos do ámbito gráfico. Establece un enlace coas materias impartidas no segundo ano de grao en "Técnicas gráficas" e prepara os proxectos de investigación que se desenvolverán nos mestrados e doutoramentos do posgrao.			

Competencies

Code	
A1	(*)Comprensión crítica da historia, teoría e discurso actual da arte. Comprender de xeito crítico a historia, teoría e discurso actual da arte. Asimilación analítica dos conceptos nos que se sustenta a arte
A2	(*)Comprensión crítica da evolución dos valores estéticos, históricos, materiais, económicos e conceptuais. Analizar a evolución dos valores da arte desde unha perspectiva socioeconómica e cultural
A5	(*)Coñecemento da teoría e do discurso actual da arte, así como o pensamento actual dos artistas a través das súas obras e textos. Actualizar constantemente o coñecemento directo da arte a través dos seus propios creadores
A7	(*)Coñecemento do vocabulario e dos conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Coñecer a linguaxe creativa específica
A9	(*)Coñecemento de métodos de produción e técnicas artísticas. Analizar os procesos de creación artística
A19	(*)Capacidade para identificar e entender os problemas da arte. Establecer os aspectos da arte que xeran procesos de creación.
A20	(*)Capacidade de interpretar creativa e imaxinativamente problemas artísticos. Desenvolver os procesos creativos asociados á resolución de problemas artísticos
A31	(*)Capacidade para xerar e xestionar a produción artística. Saber establecer a planificación necesaria nos procesos de creación artística.
A32	(*)Capacidade de aplicar profesionalmente tecnoloxías específicas. Utilizar as ferramentas apropiadas para as linguaxes artísticas propias
A34	(*)Capacidade de colaboración con outras profesións e especialmente cos profesionais doutros campos. Identificar os profesionais adecuados para desenvolver adecuadamente o traballo artístico
A42	(*)Habilidades para a creación artística e capacidade de construír obras de arte. Adquirir as destrezas propias da práctica artística
A43	(*)Habilidade para establecer sistemas de produción. Desenvolver estratexias aplicadas ao exercicio sistemático da práctica artística
A44	(*)Habilidade para realizar, organizar e administrar proxectos artísticos innovadores

Learning aims

Expected results from this subject	Training and Learning Results
(*)Coñecemento das manifestacións actuais dentro do campo da imaxe gráfica e a estampa dixitais.	A1 A5

(*)Coñecemento dos códigos e conceptos inherentes ao ámbito da gráfica dixital.	A7
(*)Coñecemento dos principais recursos técnicos e visuais da infografía.	A9
(*)Coñecemento do estado actual do pensamento artístico en relación á multiplicidade e á imaxe dixital.	A1 A2 A5
(*)Capacidade de desenvolvemento de proxectos creativos neste ámbito.	A19 A20
(*)Capacidade de integración creativa de recursos propios do campo da imaxe gráfica dixital.	A31 A32
(*)Capacidade para manexar dispositivos e ferramentas específicos en procesos creativos.	A31 A32
(*)Habilidade no uso de ferramentas infográficas e de impresión dixital.	A42 A43
(*)Habilidade para desenvolver proxectos no ámbito da gráfica e a edición dixitais.	A42 A43 A44
(*)Habilidade para integrar procesos gráficos dixitais na creación multidisciplinar.	A34 A43

Contents

Topic	
(*)TEMA 1 Que significa multiplicidade hoxe. A idea de gráfica dixital actual. A- A estampa dixital. As novas estéticas da discretización na gráfica contemporánea.	(*)SUBTEMA 1 A noción de pegada no campo expandido da gráfica actual. A matriz intanxible fronte ao soporte material. Estéticas contemporáneas da gráfica electrónica.
(*)TEMA 2 Máquinas de debuxar/imprimir: gravar sen incidir e imprimir sen presión. Redefinicións do contacto por impresión. A- Dixitalidade e analogía na creación de imaxes para impresión. Orixinal e copia. B- Discrepancias, resolución y acutancia na captación e escaneamento de orixinais. C- Maquinarias e útiles aplicables á obra de arte gráfica contemporánea. D- Perfís cromáticos, espectrofotometría, tramado, análise de cor e separacións tonais, fotolitos,etc. E- O traballo con arquivos, interpolación, tratamento, compresores e extensións dixitais para a súa impresión. F- Soportes para impresión: composición e enfebrado, coatings, sizings, aparellos. Coeficientes de absorción. Influencia do recubrimento nos perfís cromáticos. G- Tinturas. Dyes, water base, ecosolvent. Solvent. ROM. Ultraviolet. H- Post-producción. Relevos, cuños, preparacións e proteccións finais.	(*)SUBTEMA 2 O pensamento derivado do maquinismo. Evolución da ferramenta á máquina. A impresión da luz. Métodos derivados da acción fotovoltaica fronte á impresión química. Os sistemas alfanuméricos e a colorimetría. Análise da cor-luz e a cor impresa. Soportes lumínicos e soportes materiais na gráfica actual.
(*)TEMA 3 O múltiple como proxecto artístico. A- Reprodución, similitude, imitación, seriación, escalabilidade. B- O orixinal múltiple. Monoprint e Monotype.	(*)SUBTEMA 3 Especularidade e direccionalidade. A obra única reproducíble. Estéticas do múltiple e o imprimíble. Orixinalidade multiplicada. O sentido da complexidade.

(*)TEMA 4

Ideas estéticas relacionadas cos conceptos de estampa dixital, orixinal e copia. Redefinicións e cuestionamento da autoría (Copy-Left) na multiplicación e difusión da obra de arte impresa por medios dixitais.

A- Infografía e arte gráfica. Mapas dixitais e gráficos vectoriais. A arte da estampa e os novos medios expositivos. A arte como espectáculo/consumo e a multiplicidade como difusión/tridimensionalidade da impresión. A gráfica dos grandes formatos.

B- O libro ilustrado e o libro de artista na era da reproducibilidade mecánica. A edición de estampas e ilustracións en soporte dixital.

C- Collage e photomontage dixital/analóxico. Recursos de fotocomposición, alternancia e duplicación.

(*)SUBTEMA 4

Estruturalismo e pensamento serial. A deconstrución como punto de partida da desaturación. Gilles Deleuze e a estética das diseminacións. Rosalind Krauss e o campo expandido da arte. Principais teóricos do significado da obra de arte múltiple actual: Walter Benjamin, Marshal McLuhan, Alan Sokal, Humberto Ecco.

(*)TEMA 5

Ilustración, collage, apropiación. Exploración dos límites escultóricos dos ámbitos gráficos. O pensamento gráfico e a súa relación coa perpetuación da memoria.

A- Instalacións, recorte, medios adhesivos e lumino-transparentes.

B- O gravado dixital sobre materiais metálicos, plásticos e pétreos. Creación de matrices non destinadas á estampaxe.

(*)SUBTEMA 5

Aplicacións dos métodos numéricos na creación de obras de arte impresas. O orixinal múltiple e a produción. Procedementos creativos da repetición, repetibilidade e iteración.

(*)TEMA 6

Recursos de estampaxe mixta sobre distintos soportes.

A- Tolerancias e interaccións entre soportes/tintas de impresión. Relevo e gofrados. Métodos indirectos e recubrimento e preparación de soportes para multiestampaxe e reposicionamento.

(*)SUBTEMA 6

Produción e sistemas mixtos de estampaxe. Impresión mecanizada. Reposicionamento e incompatibilidades do soporte final. Cuños e decoupées.

(*)TEMA 7

Formulación e posta en práctica de proxectos de investigación/expositivos de impresión dixital.

(*)SUBTEMA 7

Non hai subtema.

Planning

	Class hours	Hours outside the classroom	Total hours
Introductory activities	2	6	8
Projects	15	32	47
Group tutoring	6	0	6
Master Session	9	9	18
Laboratory practises	20	49	69
Portfolio / dossier	2	0	2

*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies

	Description
Introductory activities	(*)O sistema de proxecto persoal aberto ás necesidades de consecución dos obxectivos propostos pola materia establécese como un método óptimo para desenvolver durante o curso. Libros de artista, instalacións, estampaxe dixital, collage e impresións industriais encontradas: metodoloxías actuais que se inserirán nos ditos medios. O proxecto inicial documentado bibliograficamente será revisado e cualificado durante o primeiro mes do curso ata chegar a unha madurez óptima que permita a súa posta en escena en forma impresa, estampada ou xerada por calquera dos medios e tecnoloxías actuais dixitais/mixtas coas que se elaboran as obras da artes gráfico nos nosos días.
Projects	(*)Presentación do preproxecto. Discusión, revisión e cualificación do proxecto que se desenvolverá durante o cuadrimestre. Presentación e defensa do proxecto en público usando un modelo de presentación audiovisual ou multimedia. Aprobación e posta en acción do proxectado.

Group tutoring	(*A titorización en grupo é unha das estratexias e metodoloxías que se contemplan nesta materia como un bo vehículo de guiado e docencia, baseadas na interacción dos alumnos entre si, fomentando a súa capacidade indagadora acompañada coas achegas e suxestións aportadas polo profesorado. A discusión e debate das propostas enriquecése, deste modo, con presentacións simultáneas, o que permite que os procesos de asimilación se realicen de maneira sincrónica co traballo individualizado no seu proxecto persoal. Serve, ademais, de orientación para o profesorado acerca do nivel do grupo de alumnos e da súa homoxeneidade e dispersión de forma comparada. Fomenta a capacidade que desenvolverá o alumnado de elaborar un discurso coherente na presentación das súas ideas e proxectos xerando, á súa vez, sinerxías para compartir información que nutran o grupo enteiro. A titorización en grupo prové de ferramentas docentes fundamentais nos procesos de obtención de seguridade persoal, capacidade de liderado, información compartida, desenvolvemento e motivación para a indagación, vehiculización e toma de decisións nos procesos de aprendizaxe do alumno.
Master Session	(*)Forma parte das achegas xeradas interactivamente na aula de formación teórico-práctica que se sitúan no primeiro período de traballo do cuadrimestre. Compóñense de postas en escena de carácter audiovisual nas que o profesor sitúa o alumno no ámbito dos medios empregados na materia de <input type="checkbox"/> Proxectos gráficos dixitais <input type="checkbox"/> . Así mesmo, mostra obras e propostas, realizadas por artistas gráficos, tanto desde a formulación conceptual como aqueles aspectos de desenvolvemento técnico, ata a súa posprodución e exhibición. Faise unha revisión histórica razoada das artes gráficas baixo un punto de vista creativo, que desembocaron nos novos medios gráficos dixitais, o emprego da infografía e a edición e ilustración dixital destinados a xerar obras de arte e difundir os movementos artísticos actuais, principais eventos, artistas e obras destacadas, tecnoloxías e medios, especificacións e metodoloxías de traballo. As sesións son abertas ás achegas do alumnado. Inclúense, ademais, as incursións realizadas polos alumnos nas súas buscas de información e enriquecemento dos seus proxectos persoais que son expostos e discutidos en grupo e guiados polo profesor.
Laboratory practises	(*As prácticas no laboratorio de <input type="checkbox"/> Técnicas gráficas <input type="checkbox"/> englobarán as tarefas formativas dos alumnos ao redor da práctica e utilización das ferramentas, os dispositivos e as estratexias necesarias para a consecución e posta en práctica dos proxectos persoais. Os útiles, a maquinaria de impresión e os métodos de estampaxe e confección de obras de arte impresa polos diferentes medios e maquinaria desde a captación e xeración de orixinais e múltiples ata a súa transformación tanto física como virtual nos medios gráficos electrónicos susceptibles da súa publicidade e difusión. É, ademais, un vehículo de familiarización e de disciplina dun bo uso dos ditos elementos que dota e lle dá profesionalidade ao alumno de cara ao seu traballo en grupo en obradoiros de arte gráfica e entidades dedicados ao labor de creación e difusión infográfica, dotados de medios e maquinarias afíns co labor creativo e difusor da cultura e a arte contemporánea. Ofrece, ademais, o entendemento de todos aqueles detalles construtivos dos que se compoñen os procesos gráficos dixitais que posibilitan a creación, tanto para a impresión e difusión de obras de estampa dixital, como para a presentación de proxectos destinados a seren difundidos polos medios electrónicos nos nosos días.

Personalized attention

Methodologies	Description
Projects	

Assessment

Description	Qualification
Projects (*)Formulación do preproxecto, discusión, revisión e cualificación do proxecto que se desenvolverá durante o cuadrimestre. <input type="checkbox"/> Presentación e defensa do proxecto en público usando un modelo de presentación audiovisual ou multimedia. <input type="checkbox"/> Aprobación e posta en acción do proxectado.	50%
Master Session (*)Sesión maxistral: Forma parte das achegas xeradas interactivamente na aula de formación teórico-práctica que se sitúan no primeiro período de traballo do cuadrimestre. Compóñense de postas en escena de carácter audiovisual nas que o profesor sitúa o alumno no ambiente dos medios que se empregarán na materia de <input type="checkbox"/> Proxectos gráficos dixitais <input type="checkbox"/> . Así mesmo, mostra obras e propostas, desenvolvidas por artistas gráficos, tanto desde a formulación conceptual como aqueles aspectos de desenvolvemento técnico, ata a súa posprodución e exhibición. Faise unha revisión histórica razoada das artes gráficas baixo un punto de vista creativo, que teñen desembocado nos novos medios gráficos dixitais, o emprego da infografía e a edición e ilustración dixital destinados á xeración de obras de arte e difusión dos movementos artísticos actuais, principais eventos, artistas e obras destacadas, tecnoloxías e medios, especificacións e metodoloxías de traballo. As sesións son abertas ás achegas do alumnado. Inclúense, ademais, as incursións realizadas polos alumnos nas súas buscas de información e enriquecemento dos seus proxectos persoais que son expostos e discutidos en grupo e guiados polo profesor.	50

Other comments on the Evaluation

Sources of information

Brunner, Felix, **A HANDBOOK OF GRAPHIC REPRODUCTION PROCESS.**, Verlag. Editeur.,

Carr, F, **A Guide to screen Process Printing**, Studio Vista,

Castro, Kako, **Mapas invisibles para una gráfica Electrónica. De la huella impresa al grabado con luz**, Ed. Comanegra,

Castro, Kako y Soler, Ana, **Impresión piezoeléctrica, la estampa inyectada. Algunas reflexiones entorno a la gráfica digital.**, Ed. Bitácora,

Esteve Botey, Francisco, **Historia del Grabado**, Clan,

Hayter, S. W., **ABOUT PRINTS**, Oxford University Press,

Ivins, William, **Imagen impresa y conocimiento: Análisis de la imagen prefotográfica.**, Gustavo Gili,

Johnson, U. E., **American Prints and Printmakers**, Doubleday & Co.,

Krauss, Rosalind, **El inconsciente óptico**, Ed. Tecnos,

Pastor Bravo, Jesus, **Electrografía y Grabado**, caja de Ahorros Vizcaína,

Vives, Rosa, **Del Cobre al Papel, la imagen multiplicada**, Icaría,

Recommendations
