

Projectes. Impressió Digital

Eloi Puig Mestres i Montse Carreño Delgado

montsecarreno@ub.edu

GIGA :200217

Crèdits : 15

Caràcter :Obligatòria

Tipus : TP

Objectius :

La cultura digital reuneix part del paradigma de l'art gràfic en quant a la multiplicitat sense límits i movilitat immediata sense barreres. En aquest espai immaterial sense fronteres hem de pensar en nous conceptes de matriu, procès i obra, allunyats de la pràctica tradicional de creació. Aquesta assignatura presenta el contexte existent entre les possibilitats del mitjà digital i les seves aplicacions en l'obra gràfica actual. L'objectiu és aprendre les múltiples formes en les que s'ens presenta el nou llenguatge, entendre els canvis de percepció que aquest ens produeix i plantejar nous objectes artístics que reflecteixin aquesta nova i complexa realitat que ens aporta la cultura digital. Aprendre a utilitzar el software específic o relacionat amb la impressió.

Metodología:

1-Vocabulari específic.

Resolució de la imatge (dpi/ppp) /Resolució de pantalla (dpi/ppp)

Formats d'arxiu (jpg / tif / pict / psd / bmp / gif / eps...)

Trames (lineatura / àngul / forma)

Tamanys. Resolucions, tipus.

Tractament i separacions del color (CMYK / RGB / Duotono / bitmaps / escala de grisos / color indexat...).

Ajustaments (nivells/contrast/curves/...)

2-De la imatge a l'original.

Diferents i múltiples formes d'elaboració d'un original.

Acetat per fotocòpia làser, Fotolit fotomecànic, Fotolit per filmadora, per impressora làser, per plotter.

3-Captació de la imatge:

Scàner (tambor, de taula, manual...)

Càmera digital_-Video digital_-Red (www.)

4-Modificació de la imatge. Tractament infinit_Fotolit fotomecànic: Càmera repromàster. El per què la substitució pel fotolit digital.

Els diferents punts de trama segons el treball a realitzar.

Ampliació i reducció. Contrast. Resolució...

Les infinites variacions que ens proporcionen els diferents programaris:
FreeHand Photoshop Illustrator Pagemaker Quarkxpress ...

5-Resultats de la imatge. Impresión Digital.

La pantalla física. L'empremta en el monitor.

Impressora. Làser, raig de tinta, plotter.

Foto pantalla._Vídeo_Filmació poscript

Diferenciació del món gràfic i fotogràfic. Tècniques digitals aplicades a litografia i serigrafia.

Continguts:

A/ impressió - context fisico-social

Del cartell a les intervencions urbanes. Entendre les relacions entre impressió i l'espai on es mostra.

Anàlisi els diversos codis utilitzats en la impressió i els diferents espais físics: de les postures radicals de Fluxus a l'actualitat de les intervencions urbanes.

L'estudiant ha de manipular les pautes de relació entre els diferents llenguatges utilitzats i la realitat a la que responen.

Ha de saber incorporar als seus recursos propis de llenguatge els coneixements adquirits en l'estudi documental. Ha de generar un corpus de referències.

B/ impressió - cos-suport-extensió

La utilització del cos com suport per a la impressió.

Entendre el paper del cos en la configuració de la imatge impresa i les relacions que estableix amb la cultura digital.

Stelarc, Antúnez, Orlan, Aziz&cucher...

El cos, l'ortopedia i la màquina. Relació entre genètica, informàtica i art. El codi binari com a nexa.

C/ impressió - moviment

La relació entre dos medis estretament oposats.

Entendre les relacions entre l'impressió i el moviment a través dels canvis tecnològics que afecten als sistemes de representació i als llenguatges expressius.

Anàlisi dels diversos llenguatges utilitzats: de l'aparició de la fotografia, del cine, del vídeo i les primeres animacions creades per ordinador i les seves relacions amb la imatge estàtica reproduïda.

D/ impressió - autoria_Orígens de la reproductibilitat i de l'obra reproduïda.

Open source vs copyright

Música: Mushaup. Creative Commons. Bookcrossing. archive.org_

E/ impressió - error i atzar. L'estètica glitch.

L'aprofitament de l'error i l'atzar com recursos creatius.

Bibliografía:

A-a mínima. Publicación de arte actual. Espacio Publicaciones. Oviedo. nº 8, 9 y 10.

C-BONET, Eugeni. Movimiento aparente. Catálogo de la exposición. Espai d'Art Contemporani de Castelló. Generalitat Valenciana. 2000

C-BURROUGHS, William; HARING, Keit. Apocalypse. Catálogo de la exposición. Centro Saramago. Granada. 2003.

-BREA, José Luis. La era postmedia. 2003.

-CASACUBERTA, David. Creación Colectiva. Gedisa. Barcelona, 2003.

A-CASACUBERTA, David, Campaña, JosepM., Llop, Rosa. "Jodi". Revista GRRR nº12.

A-CASACUBERTA, David. "Oto Neurath y el Isotype". Revista GRRR nº10.

A-CASACUBERTA, David. "Design by numbers". Revista GRRR nº7.

-DELAWARE. Designi'n in the Rain. Actar. Barcelona. 2004.-DE MICHELI, Mario. Las vanguardias artísticas del siglo XX, Alianza, Madrid, 1979.

-DERY, Mark. Velocidad de escape", Siruela, Madrid, 1998.

-FONTCUBERTA, Joan. El beso de judas. Fotografía y verdad. Barcelona: Ed. Gustavo Gili,SA, 1997.

-FONTCUBERTA/FORMIGUERA. Fauna. Sevilla: Photovision, 1999.

-HOME, Stewart. El asalto a la cultura. Virus ed. Barcelona 2002.

-IVINS JR., W.M., Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica. G. Gili. Barcelona, 1975

-LANDOW, George P. (compilador). Teoría de hipertexto. Paidós Multimedia. Barcelona. 1997.

-LISTER, Martin (compilador). La imagen fotográfica en la cultura digital. Paidós multimedia. Barcelona. 1997.

-MAEDA, John. Meda&Media. Thames&Hudson. London, 2000.

-MAEDA, John. Design by Numbers , MIT press.

-McLUHAN, M. Comprender los medios de comunicación. Paidós comunicación. Barcelona. 1996.

-McLUHAN, M. La galaxia Gutenberg. Círculo de lectores. Barcelona 1993.

-McLUHAN, M. El medio es el masaje. Un inventario de efectos.Paidós Studio.Barcelona. 1998.

-POLITE, Pablo G., SÁNCHEZ, Sergi (coord.). El sonido de la velocidad. Apha Decay. Barcelona. 2005.

-RAMIREZ, J.A., Medios de masas e historia del arte . Cátedra. Madrid,1976.

C-Sonar 2004. 11º Festival Internacional de Música Avanzada y Arte Multimedia. Catálogo Barcelona 2004

-SUPPER, Martin. Música electrónica y música con ordenar. Alianza música. Madrid 2004.

-VVAA. Reflections On and By Marshall McLuhan. Benedetti&DeHart. Massachusetts, 1996_-VVAA. Lo tecnològic en el Arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg. Virus Ed. Barcelona.1997.

C-VVAA. Estampa Digital, La tecnología digital aplicada al arte gráfico. Calcografía Nacional. Madrid. -VVAA. Luces, cámara, acción (...) ;corten!. IVAM Centre Julio Gonzalez. Valencia. 1997.

-VVAA. Generative design: Beyond photoshop. G.Levin, Lia, Meta, A.Ward. Friends of. Birmingham. 2001.

C-VVAA. Code-Tehe language of our time. Arts electronica 2003. Osetrfildern-Ruit. Germany. 2003.

-VVAA. Arte y pensamientos en la era tecnològica. Univ. Pais Vasco. Bilbao. 2004.

C-VVAA. Proceso sónico. Una nueva geografía de los sonidos. Catálogo para la exposición. Actar. Barcelona. 2002.

-WAGENSBERG, Jorge. Si la naturaleza es la respuesta ¿Cuál era la pregunta? Tusquets. Barcelona, 2002

-WESCHER, H. "La historia del collage", Gustavo Gili, Barcelona, 1976.

-WILSON, Stephen. Infomation arts. Intersections of art, science, and technology. The MIT Press, Cambridge MA. 2003.

Criteris_avaluació:

L'alumne haurà de dedicar:

150 hores al treball de taller, practicant els mitjans gràfics explicats.

30 hores de treball dirigides que consistiràn en la visita a 5 exposicions en Museus i galeries de la ciutat (MACBA, Caixa Forum, Fundació Tàpies, CCCB, Santa Mònica, etc..) suggerides pel professor i un breu comentari escrit de dues d'elles.

50 hores a l'aprenentatge autònom que consistirà en la realització d'un "book" personal (dibuixos, notes...), com a suport del projecte de curs.

20 hores de consulta bibliogràfica. D'acord amb la bibliografia recomanada, l'alumne haurà de fer una captura de dades actualitzades a través d'internet, relatives al temari.

Es valorarà l'actitud i capacitat creativa de l'alumne en front al mitjà, així com la seva comprensió. Es valorarà també la seva capacitat de risc, a més de tenir present les seves qualitats i interès per a la investigació. És una avaluació formativa i continuada mitjançant un seguiment individualitzat. És necessària per a aquestes pràctiques l'assistència al taller.

L'alumne haurà de dedicar:

150 hores al treball de taller, practicant els mitjans gràfics explicats.

30 hores de treball dirigides que consistiràn en la visita a 5 exposicions en Museus i galeries de la ciutat (MACBA, Caixa Forum, Fundació Tàpies, CCCB, Santa Mònica, etc..) suggerides pel professor i un breu comentari escrit de dues d'elles.

50 hores a l'aprenentatge autònom que consistirà en la realització d'un "book" personal (dibuixos, notes...), com a suport del projecte de curs.

20 hores de consulta bibliogràfica. D'acord amb la bibliografia recomanada, l'alumne haurà de fer una captura de dades actualitzades a través d'internet, relatives al temari.

Es valorarà l'actitud i capacitat creativa de l'alumne en front al mitjà, així com la seva comprensió. Es valorarà també la seva capacitat de risc, a més de tenir present les seves qualitats i interès per a la investigació. És una avaluació formativa i continuada mitjançant un seguiment individualitzat. És necessària per a aquestes pràctiques l'assistència al taller.