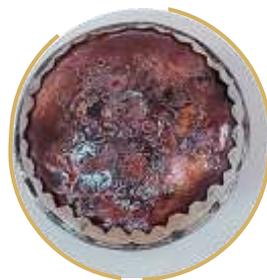




# CURSILLO INTRODUCTORIO A LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS

TECNICATURA  
UNIVERSITARIA  
EN ARTES DEL FUEGO



**CIEU**

**Cursillo presencial y obligatorio**

19 al 25 de Febrero | 2025

14 a 18hs.

Esc. Sup. de Cerámica F. Arranz

FAD | UPC



ESCUELA SUPERIOR  
DE CERÁMICA  
Fernando Arranz



FACULTAD DE  
ARTE Y DISEÑO



UNIVERSIDAD  
PROVINCIAL  
DE CÓRDOBA

**UNIVERSIDAD PROVINCIAL CÓRDOBA  
FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO  
ESCUELA SUPERIOR DE CERÁMICA FERNANDO ARRANZ  
TECNICATURA UNIVERSITARIA EN ARTES DEL FUEGO  
CURSO DE INGRESO 2024**



Escuela Superior  
de Cerámica  
**Fernando Arranz**

## **Historia**

La Escuela se crea en 1936 sobre la base de un taller fundado por Don Fernando Arranz, es la primera Escuela en la especialidad. Funcionaba en los predios colindantes al Parque Sarmiento.

En sus inicios la enseñanza abarcó la alfarería y se producían los esmaltes que se empleaban. Las piezas esmaltadas, de carácter único y de notable valor artístico, se emplearon para embellecer el Parque Sarmiento (revestimiento de los asientos, las escalinatas y el grupo-fuente en el Coniferal, que aún subsisten).

Prestigiosos ceramistas como José Albert, Pedro Hernández, Roberto Puig y Gaspar de Miguel, catalanes y compañeros de Don Arranz, integraron el cuerpo docente en el inicio.

En 1947, asume la dirección el escultor ceramista Miguel Ángel Budini. Se comienzan a confeccionar piezas cerámicas en producción seriada, por medio de la técnica de colada, en moldes de diseño propio.

Se integran al Plan de Estudios asignaturas como Práctica de Taller, y Matricería y Moldes.

En 1975 se incorporan al Plan, materias Pedagógicas, con lo cual se obtiene un grado académico de Maestro y Profesor.

En 1980 se inauguran los Talleres de Expresión Plástica Infanto Juvenil, los Talleres para jóvenes y adultos; y el Taller de capacitación en Alfarería con dos años de duración.

Entre 2003 y 2005 la Escuela tiene sede en el Ex Batallón 141.



ESCUELA SUPERIOR  
DE CERÁMICA  
Fernando Arranz



FACULTAD DE  
ARTE Y DISEÑO



UNIVERSIDAD  
PROVINCIAL  
DE CÓRDOBA

En 2005 se inaugura la sede definitiva en Ciudad de las Artes, con instalaciones diseñadas de acuerdo a las necesidades académicas, salas de informática, sala de talleres, sala de hornos para cerámica, vidrio y porcelana.

Se generan nuevas carreras de Grado, expandiendo conocimiento sobre las Artes del Fuego.

La Escuela se ha convertido en el Centro de Capacitación más importante de la Provincia a través de Jornadas, Seminarios y Cursos.



## Asignatura: Dibujo y Diseño

**Profesora: Luna Inés**

### Objetivos.

- Introducir al estudiante en la problemática del dibujo y el diseño
- Explorar las distintas posibilidades de los elementos visuales en la construcción de una imagen gráfica.
- Conocer el concepto, comportamiento y modos de aplicación de los elementos básicos de la representación en el campo visual.

### Contenidos:

- El punto y la línea como elementos básicos de la composición.
- Modos de diseñar y diagramar el soporte del dibujo

### EL PUNTO

Las principales características del punto son:

- Tiene un gran poder de atracción visual, creando tensión sin dirección.
- Cuando se sitúan próximos dos puntos pueden producir sensaciones de tensión o de dirección, creando en la mente del espectador una línea recta imaginaria que los une.
- Si se sitúan diferentes puntos en prolongación sugieren una dirección, un camino, más acentuada cuanto más próximos estén los puntos entre sí.

Es un elemento muy importante, en las artes gráficas y en la imagen. El punto es el más elemental de los signos gráficos, es la unidad más simple, irreductiblemente mínima de comunicación visual. No tiene dimensiones, solo tiene posición. El punto es

consecuencia del encuentro del instrumento con la superficie material, la base o el soporte. Para que el punto se perciba como tal, **su tamaño debe ser adecuado en relación con el plano que lo contiene** y los elementos que lo rodean.

**Tipología del punto:** su forma externa es variable:

Puede adoptar cualquier configuración, sea circular, triangular, cuadrado, ovalado, gota, estrellado, irregular; relleno de color o vacío, trapezoidal, o como simple mancha sin características geométricas, etc.

El resultado visual depende del tipo de instrumento utilizado para realizarlo, del soporte y del material o técnica empleados.



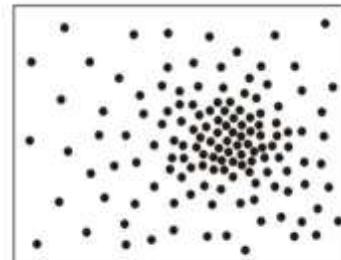
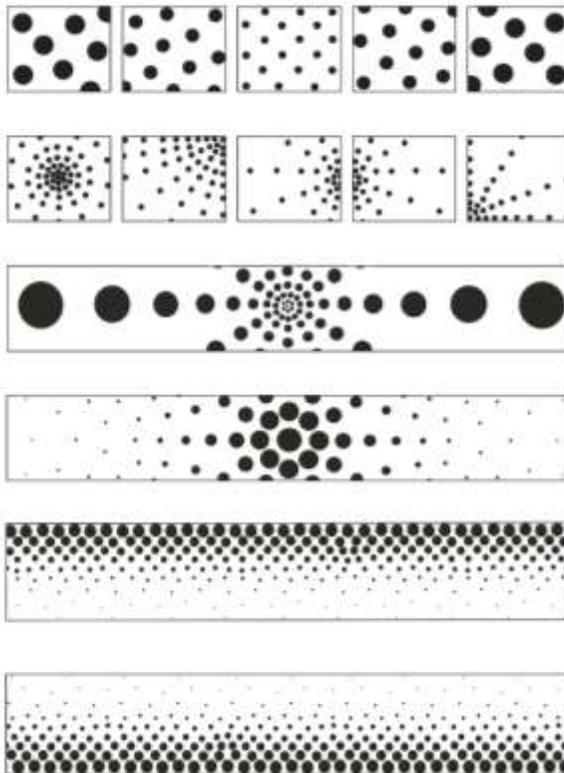
El punto puede ser:

- a) como mancha,
- b) como elemento de configuración y
- c) como elemento abstracto.

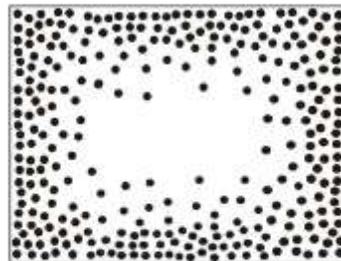
El punto es la base de toda composición plástica, es el elemento de expresión más elemental y pequeño.

El punto puede tener tamaños muy variados, pero si sobrepasa cierto tamaño pasa a considerarse plano.

Los puntos se pueden situar muy cerca, concentración, o disponerse alejados, dispersión, de esta manera podemos producir sensación visual de volumen.



Concentración



Dispersión



Puede expresar: **Precisión, intersección, interrupción. Puede configurar formas (puntillismo), texturas y ornamentaciones.**

Como elemento plástico el punto tiene gran atracción sobre el ojo y por lo tanto adquiere una determinada fuerza visual según sea su ubicación en una superficie dada. Esta fuerza o atracción se corresponde no solo con el lugar dispuesto en un sitio determinado, sino con otros factores como la relación:

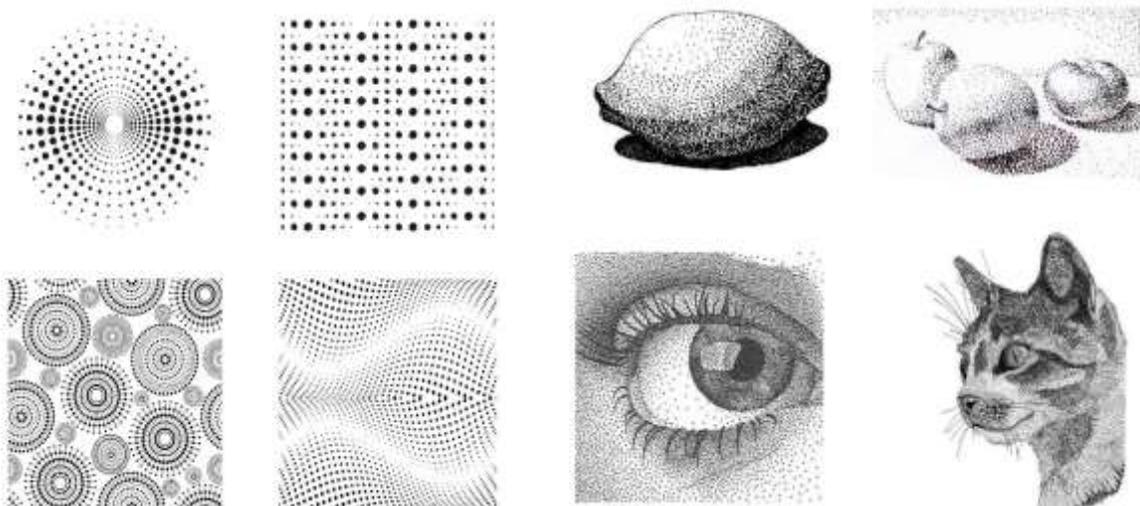
- Del punto y el plano que lo contiene
- Del punto con las formas que lo rodean y contiene el plano
- Que establece la vecindad de otros puntos
- Del color o valor del punto con respecto al conjunto de la composición

**Tamaño.** El tamaño y las formas de punto varían, y por consiguiente varía también el valor o sonido relativo del punto abstracto. El punto puede desarrollarse, convertirse en superficie e inadvertidamente llegar a cubrir toda la base o todo el plano. ¿Cuál sería entonces el límite entre el concepto de punto y el de plano?

- Tamaño del punto en relación al del plano.
- Tamaño del punto en relación con otras formas existentes sobre el plano.

Los puntos agrupados o dispersos en una superficie son recibidos de diferentes maneras, pueden provocar sensación de planos transparentes, o percibirse como una superficie texturada.

La **densidad** refiere a la cantidad de unidades en una determinada superficie.





## LA LÍNEA

La línea geométrica es un ente invisible. Es la traza que deja el punto al moverse y es por lo tanto su producto. Surge del movimiento al destruirse el reposo total del punto. Hemos dado un salto de lo estático a lo dinámico.

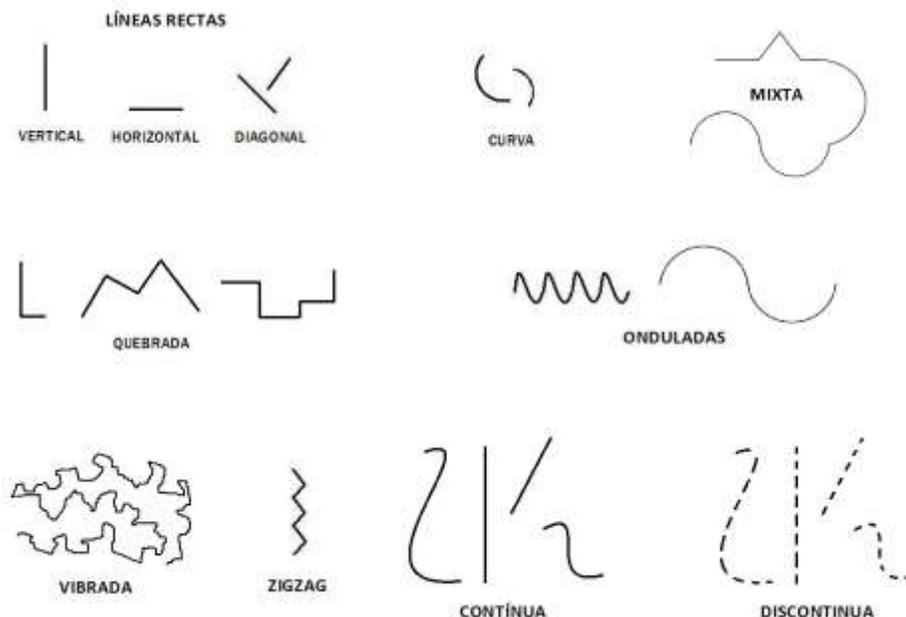
La línea es la absoluta *antítesis* del elemento pictórico primario: el punto. Es un elemento derivado o secundario.

Las fuerzas que provienen del exterior y que transforman el Origen punto en línea varían: la diversidad de las líneas depende del número de estas fuerzas y de sus combinaciones.

*Cuando una fuerza procedente del exterior desplaza el punto en cualquier dirección, se genera el primer tipo de línea; la dirección permanece invariable y la línea tiende a prolongarse indefinidamente.*

Se trata de la recta, que en su tensión constituye la *forma más simple de la infinita posibilidad de movimiento.* (Kandinsky, V. "Punto y Línea sobre el plano")

Hay tres tipos de rectas de las que se derivan otras variantes: La recta más simple es la horizontal. En la percepción humana corresponde a la línea o al plano sobre el cual el hombre se yergue o se desplaza. La línea opuesta totalmente a la anterior es la Vertical que forma con ella un ángulo de 90°. La diagonal es la recta que esquemáticamente se separa en ángulos iguales de las dos anteriores. Constituye el tercer tipo de recta.





### Atributos: grosor, intensidad, color y uniformidad

Si desplazamos un punto sobre un plano o superficie con un inicio y un fin, un sentido y una dirección obtenemos una línea. Es el resultado de una sucesión de puntos que se desplazan conformando una dirección.

La línea geométrica, se representa de manera uniforme y se define como la intersección de dos planos.

La línea sensible o libre, es un instrumento de gran versatilidad y escapa a las normas: adopta gran variedad de formas, colores y texturas y su trazo puede ser de infinitas maneras.

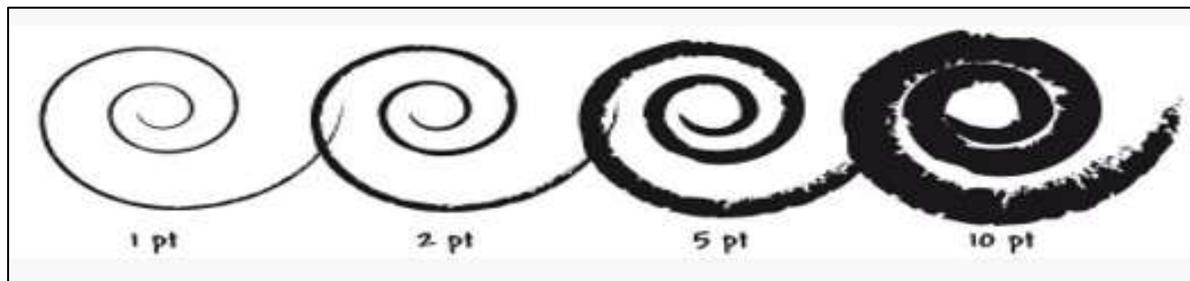
Así podemos distinguir en la línea plástica diferentes configuraciones atendiendo a su grosor, intensidad, color y uniformidad.

**La intensidad:** Depende de la presión mayor o menor que apliquemos sobre la superficie con el instrumento que estemos dibujando.

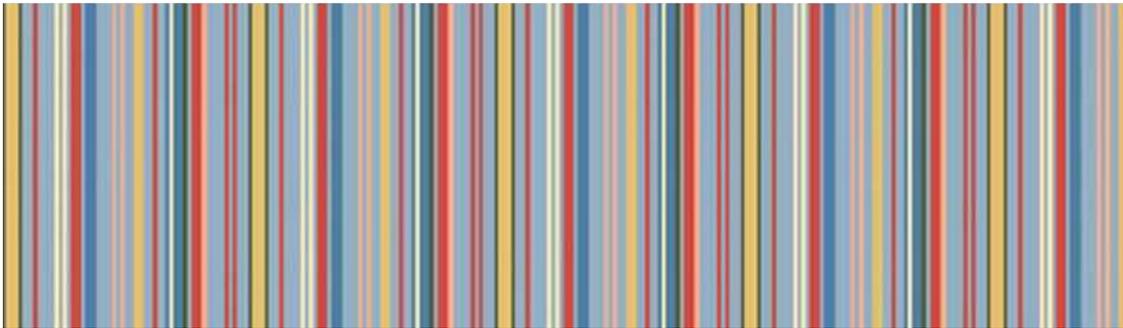
**El Grosor:** está relacionado con la intensidad del trazo, a más presión del gesto gráfico sobre el soporte, más intensa será la línea y más gruesa.

**La uniformidad:** es la capacidad de mantener un aspecto o patrón en su desplazamiento por el espacio produciendo una especie de trama continua.

### Diferente grosor



## Uniformidad



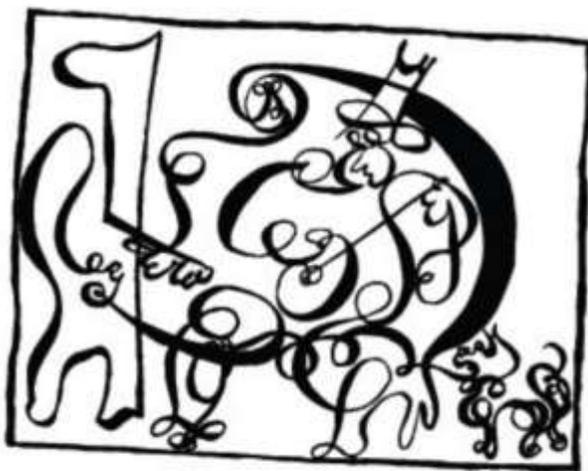
### **Tipos de líneas y su resultado de expresividad: movimiento, dirección, posición.**

Si el trazo se realiza en una sola dirección tenemos una línea recta, que puede ser horizontal, vertical, oblicua o quebrada. Si la dirección varía continuamente tenemos una línea curva que puede ser circular, ondulada, libre, quebrada o zigzagueante. Está claro que la línea como cualquier otro signo puede trazarse con diversos instrumentos y sobre diversos materiales. Y de acuerdo a sus características, materiales con las que la realicemos, superficies etc, podremos conseguir diferentes connotaciones o sensaciones. La línea suele responder a un reflejo espontáneo y está siempre relacionada a la persona que la realiza (gesto caligráfico)

Si nos referimos a un conjunto de líneas en una composición también las connotaciones o sensaciones varían. Una composición en la que predominen las líneas horizontales expresará sensación de reposo, tranquilidad, quietud y frialdad.

Una composición en la que predominen las líneas verticales dará sensación de fuerza, elegancia, ascensión, espiritualidad.

Las líneas oblicuas expresan inestabilidad. Si son además concurrentes, sensación de profundidad. Las líneas curvas expresan dinamismo y movimiento. La línea geométrica por definición es un arte invisible. Surge de la alteración del reposo total del punto.





ESCUELA SUPERIOR  
DE CERÁMICA  
**Fernando Arranz**



FACULTAD DE  
**ARTE Y DISEÑO**



UNIVERSIDAD  
**PROVINCIAL**  
DE CÓRDOBA

# 1 Los lenguajes visuales en las Artes del Fuego



## Contenidos

1. Lenguaje visual y comunicación.
2. Lectura de imágenes.
3. Análisis de imágenes.
4. Medios de comunicación de masas.
5. Interacción entre diferentes lenguajes.
6. La imagen fija.
7. La imagen en movimiento.
8. La imagen digital
9. El sonido en la imagen
10. El diseño



## Aprenderás a:

Desde los inicios de la humanidad, las personas se han comunicado utilizando el lenguaje visual, es decir, a través de imágenes. Con el tiempo, la imaginación y la creatividad de los seres humanos han desarrollado un lenguaje visual más complejo y elaborado.

El lenguaje visual ha sido uno de los canales de comunicación que más ha cambiado las formas de expresión y han variado según las épocas, los artistas y la tecnología.

En este lenguaje se han utilizado diferentes niveles de representación para crear imágenes representativas y simbólicas con diferentes soportes y recursos como el cómic, la fotografía, el cine, el vídeo, la televisión, el diseño, el dibujo y las nuevas tecnologías digitales.

Actualmente, la tecnología digital permite que las telecomunicaciones, datos, radio y televisión se fusionen en uno solo. Esta convergencia global está cambiando drásticamente la forma en que se comunican tanto las personas como los dispositivos.

**Las Artes del Fuego y la joyería forman parte de esta realidad.**



## Una web

<http://vimeo.com/9417096>

En esta página encontraras el cortometraje realizado por los co-directores: Johanna Bessiere, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cecile Dubois-Herry, Yvon Jardel, Simon Roubye de 2007. Su duración es de 3'16" y se titula «Punto ciego».

Se trata de una animación donde se utilizan diferentes encuadres y ángulos de visión. Observa los efectos que estos recursos producen en la narración de la historia.

Si cambian la dirección de la página puedes meterte en vimeo y buscar «blind spot».



## Una película

**Scan, Ridley, *Blade Runner*, 1982.**

Esta película está basada en la novela de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*), de 1968. Aunque se ha convertido en un clásico de la ciencia-ficción y precursora del género *cyberpunk*, en realidad es una mezcla de géneros: *western*, acción, suspense, ciencia-ficción e incluso comparte un poco la estética del *videoclip*.



## Un libro

**GIRAUD «Moebius», Jean (2006): *Mayor Fatal 1: El garaje hermetico*. Barcelona, Norma.**

Este dibujante se hizo celebre por *Las aventuras del teniente Blueberry* con un dibujo pulcro y realista. *El garaje hermetico* es un trabajo transgresor e imaginativo, de una historia desenfadada. Se trata de varios personajes que intentan encontrar a Jerry Cornelius mediante un extraño juego: cada jugador dispone de un piano para avanzar en un laberinto con niveles interconectados.



## Competencias básicas

En esta unidad trabajaremos las siguientes competencias:

2. Matemática.
4. Tratamiento de la información y competencia digital.
6. Cultural y artística.
7. Aprender a aprender.
8. Autonomía e iniciativa personal.

# 1. Lenguaje visual y comunicación

Para que se produzca la comunicación es necesario que tanto el emisor como el receptor del mensaje conozcan los códigos utilizados. El lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual; con él podemos emitir y recibir mensajes percibidos mediante el sentido de la vista.

## 1.1 Imagen y realidad

En el proceso de comunicación visual intervienen, por un lado, la realidad, y por otro, la imagen, el emisor que construye la información gráfica y el espectador que la recibe.

La **realidad** es todo aquello que es y que existe verdaderamente, mientras que una **imagen** es una apariencia realizada mediante el lenguaje visual.

Para comunicarse, el **emisor** crea una imagen que sustituye a la realidad, transformándola con el fin de darle un significado concreto y aportando su conocimiento personal. El **espectador**, a su vez, asocia lo que sabe a la imagen recibida, por lo que **la imagen no es la realidad** sino la apariencia de una realidad representada en un soporte físico, donde se mezclan las experiencias comunes de varias personas.

Así, dependiendo de los intereses del emisor, este utilizará imágenes con diferentes grados de semejanza con la realidad. Por ejemplo, la fotografía o los informativos de televisión tienen una alta parecido a la realidad, se trata de un nivel de iconicidad alto (Fig. 1.1). Cuando el emisor no desea que se produzca semejanza entre el objeto representado y la realidad utilizará una imagen con un grado de iconicidad más bajo para evitar confundirlo con la realidad. Esto ocurre en el cómic (Fig. 1.2), donde la representación permite reconocer la realidad pero no es idéntica a ella.

## 1.2 Códigos y contextos



La utilización de una imagen por personas de diferentes culturas implica una serie de intereses comunes que se definen en sus elementos gráficos y su significado. Estos valores dependen de un código y de su contexto.

En la transformación de la realidad, o creación de una imagen, se deben tener en cuenta los códigos, que son los conocimientos comunes o normas que varían la forma de los objetos representados y el tipo de signos utilizados. El código de circulación por ejemplo, establece el color rojo para prohibir (Fig. 1.3), mientras que en publicidad es utilizado para indicar rebajas en el precio de un producto (Fig. 1.4).

Este proceso de significación de una imagen depende también de la asociación de ideas que se establecen en una comunidad (Fig. 1.5), y de los convencionalismos que condicionan las circunstancias y los lugares donde se produce. Por ejemplo, un abeto en invierno señala la llegada de la Navidad (Fig. 1.6), y en verano indica naturaleza. Algunas formas se consolidan en nuestra sociedad por su simplicidad para ser reconocidas, convirtiéndose en conceptos universales (Fig. 1.7). Es imprescindible que estas formas perduren en el tiempo para que se conviertan en un símbolo o concepto universal.



Figura 1.3.



Figura 1.4.



Figura 1.5.



Figura 1.6.



Figura 1.7.

## 1.3 Formación y función sociocultural de las imágenes

La imagen constituye uno de los fenómenos culturales más importantes del entorno humano y cumple diferentes funciones en relación directa con las normas sociales, políticas, culturales o económicas de una sociedad.

Se ha asociado a sucesos cotidianos, como en las pinturas románicas donde se representan a personajes con diferentes oficios (Fig. 1.8), y también en nuestro entorno cercano, como una tarta de cumpleaños con velas en una fiesta. La representación de batallas o acontecimientos importantes son testigos de momentos históricos (Fig. 1.9).



Figura 1.8.



Figura 1.9.  
Eugène Delacroix,  
*La libertad guiando al pueblo*, 1830.

La imagen también tiene un valor didáctico, y se utiliza para motivar con imágenes exhortativas que, por su expresividad, produzcan emociones de aceptación o de rechazo, para informar sobre las distintas fases de un proceso o ilustrar conceptos mediante diagramas y esquemas que simplifican realidades complejas difícilmente comprensibles a simple vista (Fig. 1.10). A través de la imagen podemos realizar comparaciones de diferentes aspectos de una misma realidad, describiendo paisajes y objetos, o identificar personajes, países, etc. (Fig. 1.11).

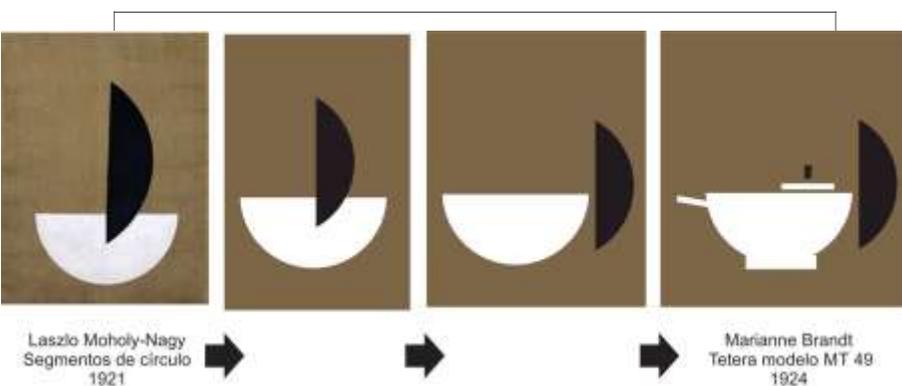


Figura 1.10.



Figura 1.11.

## 1.4 Percepción visual y efectos visuales

La percepción visual es la que organiza las formas que aparecen en una imagen. Se trata de un proceso en el que se informa al cerebro de lo que vemos.

En ocasiones, nuestro cerebro puede falsear la información percibida produciendo efectos visuales. Esto se debe a varias circunstancias: por un lado, la retina es incapaz de situar como estáticos determinados objetos, que por su configuración dan la sensación de movimiento; y por otro, el proceso perceptivo tiende a compensar los cambios de tamaño que sufren las formas debido a su colocación y distancia, produciendo distorsiones de la realidad representada.

Un ejemplo de la limitación de la retina es la obra de Riley, *Catarata 3* (Fig. 1.12). Si observamos la obra se comprueba que surgen pequeños movimientos ondulantes debido a la imposibilidad de mantener la mirada en un punto fijo durante mucho tiempo.

La ilusión de Zöllner (Fig. 1.13) se basa en la necesidad de compensar los espacios vacíos; esto hace que las líneas paralelas parezcan distorsionadas cuando se cruzan con pequeñas líneas paralelas en posición vertical y horizontal.

Un ejemplo de compensación de distancias nos hace creer que las dos diagonales del romboide en la ilusión de Sander son diferentes cuando en realidad miden lo mismo (Fig. 1.14).

Esta capacidad de la percepción para falsear la información visual puede ser desarrollada por algunos artistas para crear sus obras. Un ejemplo de modificaciones en la interpretación es el uso del tatuaje simulando una joya (Fig. 1.15) o la representación de tres travesaños que forman una figura sin errores visuales, pero imposible (Fig. 1.16).

### Recuerda

La percepción se produce cuando somos capaces de identificar una imagen y su significado.

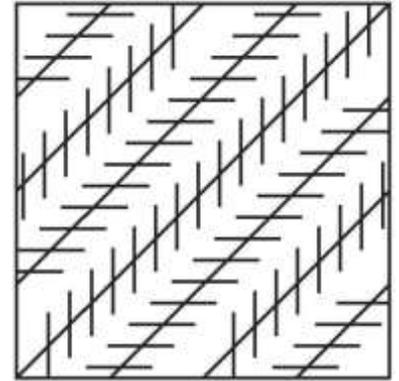


Figura 1.13.

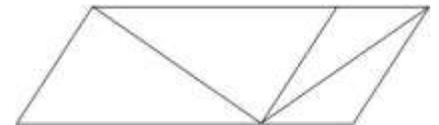


Figura 1.14.

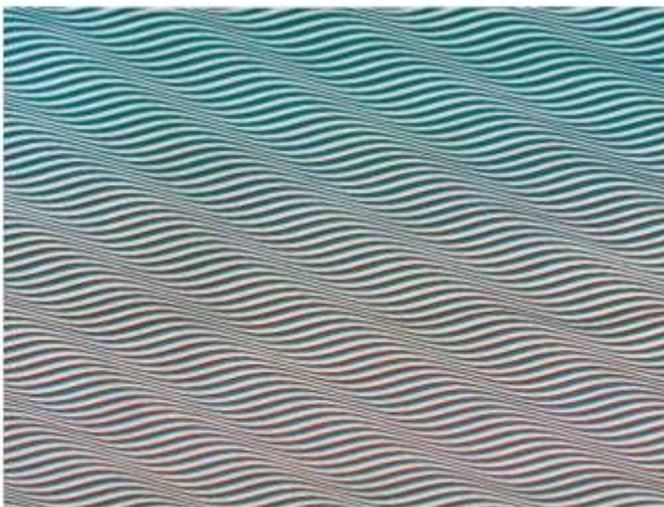


Figura 1.12. Bridget Riley, *Catarata 3*, 1967.

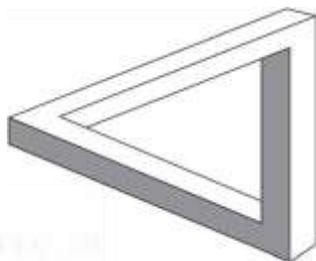


Figura 1.16.



Figura 1.15.

## 2. Lectura de imágenes

us

En la sociedad actual consumimos imágenes de manera indiscriminada sin reflexionar sobre su dimensión estética o informativa. La lectura de imágenes pretende educar y elevar el grado de exigencia del espectador para que pueda disfrutar o defenderse de la manipulación que los medios ejercen. Leer una imagen supone aprender a ver las características básicas de la misma y comprender su mensaje.

### 2.1 Tipos de imágenes

u

Las imágenes tienen la capacidad de reproducir la apariencia de las cosas que existen en la realidad o mostrar otras que nunca han existido. El creador de una imagen representa e interpreta algo que no está presente y que va a transmitir una serie de sensaciones concretas; pero es el espectador quien le atribuye significados concretos, que pueden o no estar relacionados con la finalidad de su realizador.

#### Q Imágenes representativas y simbólicas

Las imágenes representativas son aquellas que reproducen la realidad mediante formas fácilmente reconocibles. A medida que la imagen deja de parecerse a la realidad percibida, se empiezan a plantear problemas para conocer su posible significado. A cada uno de nosotros nos representan muchas cosas, nuestra fotografía, el tipo de ropa que vestimos, un *piercing* o tatuaje, pero también, para alguien que nos conoce mucho, un objeto o una canción puede servir como signo que nos identifique, aunque este apenas parezca tener relación con nosotros. Así, la imagen representativa, a través de los signos se vuelve simbólica. Para llegar a una imagen simbólica, es necesario perder por completo las características formales de aquello con lo que se la identifica. Por ejemplo, la fotografía de una paloma (Fig. 1.17) es una imagen representativa que simboliza la paz; el símbolo de esta idea puede ir perdiendo parecido con la realidad a medida que pierde su grado de iconicidad. La *Paloma de la paz* dibujada por Picasso (Fig. 1.18) tiene menor grado de iconicidad que la fotografía y más que el símbolo de la paz (Fig. 1.19).



Figura 1.17.



Figura 1.19.

Figura 1.18.

Pablo Picasso, *Paloma de la paz*, 1961.

## 2.2 Aspectos denotativos y connotativos de las imágenes

Todas las imágenes tienen dos niveles de lectura: por un lado, la lectura objetiva en la que se enumeran y describen los elementos que aparecen en ella, sin incorporar valoraciones personales y por otro, la interpretación subconsciente y subjetiva que de esos elementos se desprende.

Los **aspectos denotativos** de la imagen hacen referencia al significante, es decir, a lo que literalmente muestra una imagen, y es similar para todas las personas que la observan. Por ejemplo, el cuadro de Xiaogang, *Gran familia* (Fig. 1.20), nos muestra la imagen de tres personajes: a los lados una mujer y un hombre en blanco y negro, en medio un niño con la cara y la corbata roja.

Los **aspectos connotativos** hacen referencia al significado, es decir, al valor que le pueden dar los convencionalismos sociales y personales. No es observable en una primera lectura y cambia dependiendo de la persona y del contexto donde se lea. Por ejemplo, el título *Gran familia* nos indica que se trata de una madre, un padre y un niño, por los rasgos faciales de los cuales se puede determinar que son chinos. El centro de interés visual es el niño. Probablemente, el color rojo es utilizado como símbolo del comunismo chino, por lo que el artista puede querer transmitir el mensaje de que China seguirá siendo comunista. El significado de la obra sería diferente si el cuadro estuviese pintado en blanco y negro o con otros colores.

## 2.3 Relación entre imagen y contenido

En todas las imágenes podemos encontrar un elemento que nos lleva a conectar con nuestras propias experiencias y sensaciones, esto nos hace pasar del significante (aspecto denotativo) al significado (aspecto connotativo), consiguiendo que podamos aportar un nuevo sentido a la imagen, en obra de Kac, el color verde es el elemento que nos hace preguntarnos sobre posibles significados, y relaciona la imagen con su contenido.

En la obra *Pasar, no pasar*, de George Segal (Fig. 1.21), vemos unas esculturas frente a un indicador que dice «No pasar». El elemento principal que nos hace reflexionar sobre su posible significado es el cartel luminoso que aparece con poder para detener el tiempo. El segundo elemento que nos lleva al mensaje son las figuras de yeso y su aspecto fantasmagórico. La obra puede transmitirnos que la humanidad está esperando



Figura 1.20. Zhang Xiaogang, *Gran familia*, 1995.



Figura 1.21. George Segal, *Pasar, no pasar*, 1976.

una señal ajena que le permita seguir su camino.

---

15.



Los lenguajes visuales

## '''-3. Analisis de imagenes us

### 3.1 Descripción: lectura objetiva

1. **Contemplación:** consiste en seguir observando la obra después de recibir un primer impacto. Por ejemplo, en la Figura 1.22a vemos la escena exterior de una ciudad con un personaje sentado sobre un muro. Si la contemplamos, nos recreamos en la niña, los edificios, el suelo con la mochila y el muro.
2. **Identificación** del autor, de su trayectoria, del título de la obra, la técnica utilizada y el año de realización, así como su localización y dimensiones. Por ejemplo, la obra de Weng Fen es la fotografía de la ciudad Guangzhou realizada en 2002, desde una azotea, en la que aparece una niña que parece contemplar la ciudad.
3. **Clasificación de la imagen:** consistente en determinar las **características del soporte** (diferenciando si es bidimensional o tridimensional, si es una imagen fija o en movimiento), su **grado de iconicidad** (su parecido con imágenes reales) y su **función** (diferenciando si es artística, informativa, etc.). La obra de Weng Fen es una imagen fija, bidimensional con un alto grado de iconicidad, cuya función es artística.
4. **Descripción de objetos y personajes:** consiste en definir todo lo que aparece en la imagen, incluyendo la acción y el espacio donde se desarrolla sin hacer valoraciones. En la imagen del ejemplo vemos una niña con uniforme de colegio, la mochila en el suelo de la azotea y edificios muy modernos al fondo.



Figura 1.22a. Weng Fen, *On the wall-Guangzhou (II)* (Sobre el muro Guangzhou, 11), 2002.

## 3.2 Analisis: lectura subjetiva

### S. Analisis iconografico:

- **Elemento de significación:** se trata de descubrir el elemento clave que nos lleva al significado de la imagen. En este caso es la niña sobre el muro.
- **Elementos narrativos:** consiste en describir los significados individuales de cada elemento de la imagen. La niña es el personaje de la imagen, y salvo la mochila el resto de los elementos son arquitectónicos y están lejos. Los edificios son altos y parecen recientemente construidos.
- **Herramientas del lenguaje visual:** se trata de definir las características que presentan las formas, colores, texturas y organización espacial de la imagen. La fotografía está tomada desde un punto medio (frontal) con una visión de conjunto mediante un gran plano general. Así, la perspectiva de los edificios nos señala el centro de interés visual, que está compuesto por la niña, el edificio central y la mochila (Figura 1.22b). El color predominantemente rojo refuerza la sensación de ciudad joven y en crecimiento, ya que los tonos azulados se pueden asociar a algo nuevo, por estrenar, al tiempo, que marca la distancia con respecto a la chica. La luz picada separa al personaje de la escena aumentando la sensación de observación. La niña aparece de espaldas, sentada y observando.

### Recuerda

Analizar una imagen consiste en diseccionar cada una de sus partes por separado para posteriormente reconstruir la información obtenida. Esta propuesta de análisis consta de tres partes: descripción, análisis e interpretación.

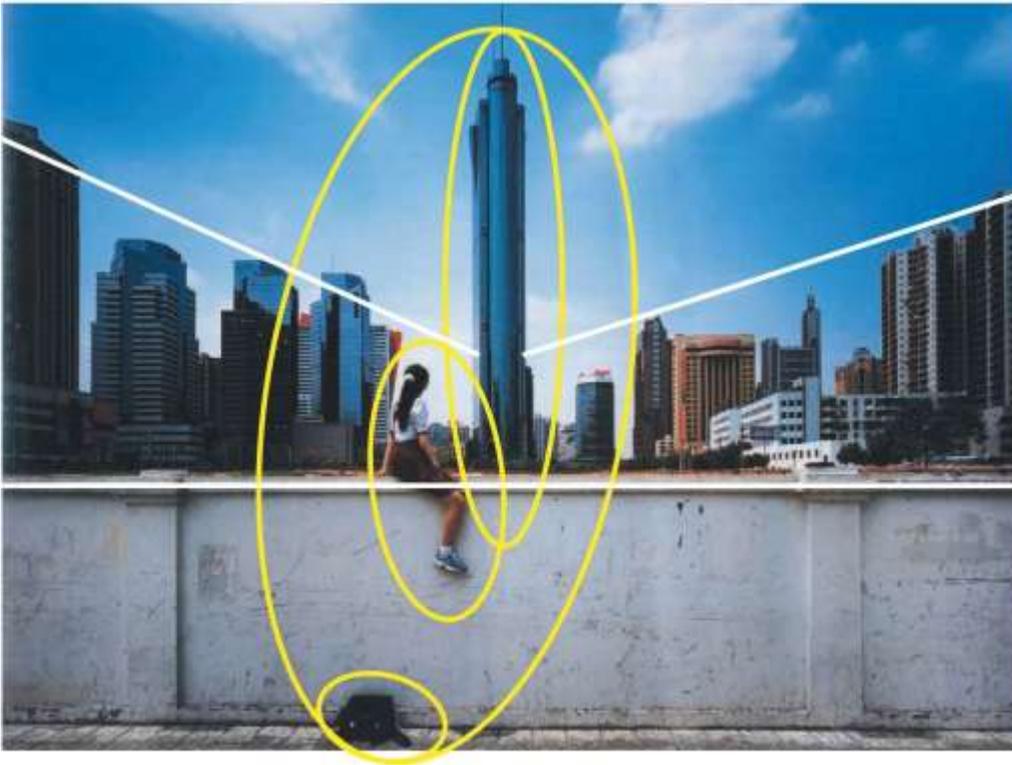


Figura 1.22b.

## 3.3 Interpretación: conclusión

6. **Significado:** consiste en reorganizar la información hasta aquí obtenida para describir el mensaje implícito de la imagen. Este mensaje es la verdadera información recibida, y no es visible en un principio. Tras hacer el recorrido visual se deduce que la niña ha salido del colegio, ha llegado a la azotea de un edificio y, tras dejar la mochila en el suelo, se ha sentado en el murete para contemplar la panorámica de la ciudad donde reside. La niña puede ser un elemento simbólico del futuro que crece junto a la ciudad y que ahora son testigos pero que en el futuro formarán parte de él.

## 4. Medios de comunicaci6n de masas

Los medios de comunicaci6n de masas son aquellos que no tienen un receptor concreto sino que difunden los mensajes de manera masiva a una gran parte de poblaci6n (Figs. 1.23 y 1.24).



Figura 1.23. Anuncio televisivo.



Figura 1.24. Protagonista de *Aguila roja*.

### 4.1 Características

Este tipo de comunicaci6n, llamada tambien *Mass media*, tiene una serie de caracterfsticas que la diferencian de los medios de comunicaci6n interpersonal:

- **El anunciante:** son las empresas que organizan una campana de comunicaci6n para vender sus productos.
- **El emisor:** suelen ser agencias o entidades formadas por varios profesionales.
- **El receptor:** el mensaje es recibido por una gran numero de receptores que no tienen por que conocerse entre sf, ni recibir la informaci6n de manera simultanea.
- **El mensaje:** van dirigidos a la difusi6n, campana y comercializaci6n de productos y servicios, y llegan a cualquier persona que tenga acceso a ellos.
- **El c6digo:** de caracter masivo, utiliza normas claras y asequibles para una amplia audiencia.
- **El canal:** utilizan todos los lenguajes, tanto impreso (prensa y revistas) como sonoro (radio), visual (cartel, fotograffa, etc.) y audiovisual (television, video, cine). Es decir, todos los medios que llegan a un gran numero de receptores.

### 4.2 Imagenes comerciales

Si miramos a nuestro alrededor comprobamos que estamos invadidos por imagenes comerciales: en el desayuno con envases de leche, mantequilla, zumos, cereales, en la ducha por geles, cremas, nuestra ropa con marcas, en la calle por el mobiliario urbano con carteles, vallas publicitarias, etc.

La principal funci6n de las imagenes comerciales es la venta de un producto, servicio o consejo institucional (Fig.1.25), y comienza con la promoci6n, que consiste en comunicar el producto a la poblaci6n.

Las imagenes comerciales son instantaneas, breves (de poca duraci6n) y rapidas de ver y leer, son effmeras y persisten solo durante la campana.



Figura 1.25. Consejo institucional.

## .. 5. Interacci6n entre diferentes lenguajes

..

La necesidad humana de expresar ideas y sentimientos ha motivado formas de comunicacion que emplean diferentes lenguajes de manera simultanea. Esto es asf en el teatro, la opera, el *ballet* o la gimnasia artfstica, donde se combinan el lenguaje corporal, el musical, el gestual y otros. Tambien algunas manifestaciones artfsticas utilizan diferentes lenguajes para comunicar ideas y conceptos.

### .. 5.1 El teatro y la opera

..

Tanto en el teatro como en la opera se combinan diferentes lenguajes de comunicacion, escrito y oral, visual, musical, grafico, de expresion facial y corporal, etc. Al igual que ocurre con la obra *West Side Story* (Fig. 1.26), antes del estreno, el conjunto de profesionales realizan un ensayo general.

A partir de una obra escrita, se crea la escenograffa, la iluminacion, los personajes, etc. En los procesos de creacion del montaje teatral, el estudio de la escenograffa es uno de los que reúne mas conceptos plasticos. Observa los disenos escenograficos disenados por Valery Jakoblevich Levental para la obra de Giuseppe Verdi *Otelo*, se trata de dos escenas diferentes en un mismo espacio (Figs. 1.27a y 1.27b). Antes de construir la escenograffa, se realiza una maqueta para realizar un estudio de la obra (Fig.1.28).

Dentro del espacio escenico se ordenan los elementos, los materiales, se distribuyen los recorridos de los personajes, etc. La caracterizacion, el vestuario y el maquillaje completan la definicion de los personajes. Un ejemplo de estudio de vestuario para una mujer, es el que hace Picasso para la obra «El Tricornio». (Fig. 1.29).



**Figura 1.26.** *West Side Story*, ensayo general al aire libre en el 58.º Festival de Bregenz, Alemania, 2003.



**Figura 1.27a.** Valery Jakoblevich Levental, Etapa diseno. Pintura de 1980 para la obra



**Figura 1.27b.** Valery Jakoblevich Levental, Etapa diseno. Pintura de 1980.



**Figura 1.28.** Maqueta-representación de *Polifemo* (obra de Calderon de la Barca).



**Figura 1.29.** Pablo Picasso, diseño de vestuario para una mujer en *Le tricorne*, 1919.

1



**Figura 1.31.** Christo Javacheff, *Cortina def Valle*, 1970-1972.

**Figura 1.32.** Carsten Nicolai, *Kerne*, 1998.

Los lenguajes visuales



**Figura 1.30.** Hermann Nitsch, *Acción en Prinzenhof*, 1984.

escritos, envíos por correo y otros materiales poco habituales en el arte gráfico.

## ... 5.2 Últimas tendencias del siglo

XX

II

Algunas manifestaciones artísticas del siglo XX han utilizado la interacción de diferentes lenguajes para expresar las ideas y sentimientos de sus creadores.

### D **Happening**

El «arte de acción» tuvo sus precedentes en las veladas futuristas y dadaístas. No pretendía ser una representación, sino una vivencia sin un comienzo o final claramente estructurados. El cuerpo, sus gestos y sus movimientos son el vehículo de interpretación artística. El público es parte del espectáculo, y juega su papel en la acción.

### D **Arte conceptual**

En esta corriente artística, lo esencial es la idea que da lugar a la obra de arte. Una de sus tendencias utiliza como referencia el texto y su significado. El artista emplea fotografías, películas, cintas grabadas, conversaciones telefónicas, documentos

### Q **Body Art**

El arte corporal se desarrolló a partir de las propuestas artísticas relacionadas con el *happening*. En esta corriente, el cuerpo es el elemento central, que se manifiesta en procesos rituales o en acciones que pretenden romper las normas establecidas por la sociedad. La obra *Acción en Prinzenhof*, de Hermann Nitsch (Fig. 1.30), utiliza la sangre de un animal sacrificado para banarse con ella y simular un ritual religioso a modo de crucifixión cristiana.

### Q **Land Art**

Esta tendencia artística parte de las reflexiones y propuestas de los ecologistas, en las que plantean las influencias del hombre en la naturaleza, los daños que se producen sobre ella y las alteraciones que se realizan en el entorno natural. La obra *Cortina del Valle*, de Christo Javacheff (Fig. 1.31), se realiza con tela de nailon en un valle de Colorado entre dos montañas de Riffle.

### D **Instalaciones y videoarte**

Los avances técnicos han permitido crear otras formas de manifestaciones artísticas, que emplean nuevos recursos audiovisuales. En la instalación *Kerne*, de Carsten Nicolai (Fig. 1.32), interaccionan el sonido, el movimiento y los objetos. Las «bolas» de cristal están llenas de agua que vibra cuando el visitante se mueve por la instalación; este efecto se produce gracias a unos altavoces situados en el suelo que emiten sonidos pulsantes, ya dos superficies de madera agujereadas situadas en dos paredes opuestas de la habitación.

## 6. La imagen fija

La imagen fija se basa en una escena inmóvil realizada con soportes visuales como la fotografía y el cómic entre otros.

### 6.1 Narrativa de la imagen fija

Todos los lenguajes visuales tienen aspectos comunes utilizados para transmitir mensajes. A continuación estudiaremos sus aspectos comunes en la narración de historias mediante secuencias.

#### Encuadre

El **encuadre**, denominado **piano**, es la manera de seleccionar el tamaño y la distancia desde la cual se muestra la escena tomando como referencia la figura humana. Recuerda que generalmente se utilizan seis tipos de pianos (Fig. 1.33): **gran piano general (GPG)**, **piano general (PG)**, **piano americano (PA)**, **piano medio (PM)**, **primer piano (PP)** y **piano detalle (PD)**.

En el cómic, el dibujante utiliza estos recursos para dar más dinamismo a la narración.

#### Punto de vista

El **punto de vista** es el ángulo de visión con que el autor fotografía, graba o dibuja la secuencia, y también toma como referencia la figura humana, es decir, la altura adoptada con respecto a la mirada del espectador. Estos ángulos pueden ser (Fig. 1.34):

- **Cenital (A):** vista desde arriba, el punto de vista se sitúa en la vertical del personaje.
- **Picado (B):** la acción se registra desde arriba con un pequeño ángulo.
- **Medio (C):** la imagen se representa a la altura hipotética de los personajes.
- **Contrapicado (D):** la acción se observa desde abajo.
- **Nadir (E):** el punto de vista se sitúa en la vertical del personaje visto desde abajo.
- **Aberrante (F):** el punto de vista se tuerce para ofrecer imágenes exageradamente desequilibradas.

#### La imagen secuenciada

Es la disposición de una serie de imágenes fijas encadenadas por la continuidad narrativa de una historia.

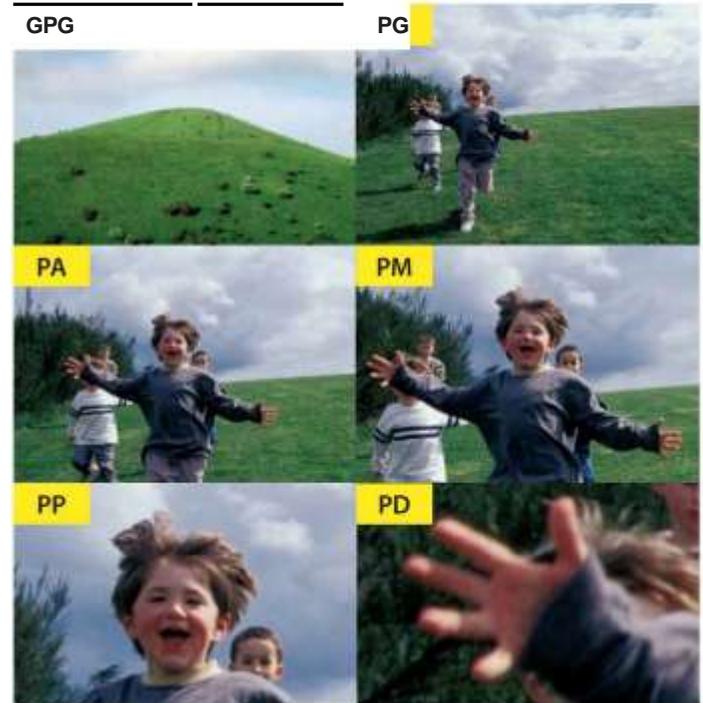


Figura 1.33.



Figura 1.34.

## 6.2 La fotografía

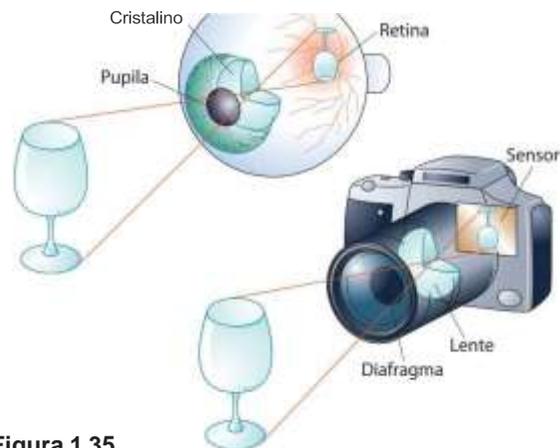


Figura 1.35.

Registro de píxeles  
con cada filtro

Resultado  
de la impresión



Figura 1.36.



Estandar  
(50mm)



Gran angular  
(20mm)



Teleobjetivo  
(800 mm)



La **distancia focal** es la distancia en milímetros desde el centro de la lente hasta el plano de la película o el CCD, y determina el **ángulo visual** de la lente. A mayor distancia focal, menor porción de campo visual aparece en el encuadre. Cuanto menor sea la distancia, mayor será el ángulo de visión registrado (Fig.1.37). Existen varios tipos de objetivos que corresponden a diferentes distancias:

sea la distancia, mayor será el ángulo de visión registrado (Fig.1.37). Existen varios tipos de objetivos que corresponden a diferentes distancias:

<b>Estandar (A)</b>	Tiene 50 mm de distancia focal y es la que más se aproxima al ángulo de visión humano.
<b>Gran angular (B)</b>	Con menos de 50 mm de distancia focal, tiene un mayor ángulo de visión. Las imágenes registradas dan sensación de amplitud.
<b>Teleobjetivo (C)</b>	De 85 a 1 000 mm de distancia focal, su ángulo de visión es menor y se utiliza para hacer retratos cuando el motivo de la imagen es muy lejano.
<b>Zoom</b>	Tiene varias distancias focales, generalmente desde 12 a 120 o 200 mm. Este objetivo permite modificar el ángulo de visión acercando y alejando un mismo motivo.

Figura 1.37.



**Q La luz y el diafragma**

El diafragma es un sistema de cortinillas semejante al iris del ojo humano que regula la cantidad de luz que registra la camara (Fig. 1.38). Cuanto mas abierto esta el diafragma mas luz se dejapasar.Esta abertura esta regulada por un numero *f*, que es la relaci6n entre el diametro de la lente y la distancia focal, y se establece mediante la siguiente formula:

$$n.^{\circ} f = \frac{\text{Distancia focal}}{\text{Diametro de apertura del diafragma}}$$

Por ejemplo, un diafragma *f*4 en un objetivo de 50 mm tendra un diametro  $50/4 = 12,5$  mm, por lo que cuanto mayor es el numero *f* menor es la cantidad de luz que entra en el objetivo.Un diafragma 8 deja pasar el doble de luz que el 11 y asf sucesivamente.La numeraci6n habitual que aparece en la camara es: 2,8 - 4 - 5,6 - 8 - 11 - 16 - 22.

**Velocidad y obturaci6n**

Una exposici6n de luz correcta es la que combina la abertura del diafragma con la velocidad ya que la cantidad de luz que atraviesa la lente depende tambi6n del tiempo de exposici6n.El obturador se abre y se cierra cuando se acciona el disparador, al tiempo que permanece abierto se le llama **velocidad de obturaci6n** y se mide en fracciones de segundo. Los valores que indican la velocidad est6n estandarizados con una relaci6n de doble o mitad: 1 seg - 1/2 - 1/4 - 1/8 - 1/15 - 1/30 - 1/60 - 1/125 - 1/250 - 1/500- 1/1 000. Cuanto mayor es la velocidad de obturaci6n menos tiempo queda abierto, por lo que, para realizar la instant6nea de un objeto en movimiento, elegimos una velocidad alta, que condiciona laelecci6n del diafragma m6s adecuado. (Fig.1.39). El valor **B** indica que el obturador permanecer6 abierto durante el tiempo que este oprimido el disparador y se utiliza para hacer fotografias nocturnas.

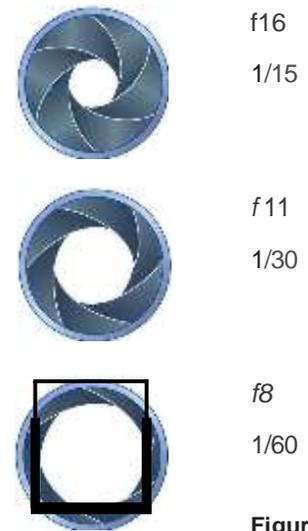


Figura 1.38.

Apertura/ diafragma	Tiempo/ exposici6n
<i>f</i> 2,8	1/250
<i>f</i> 4	1/250
<i>f</i> 5,6	1/125
<i>f</i> 8	1/60
fill	1/30
<i>f</i> /6	1/15
<i>f</i> 22	1/4

Figura 1.39.

**La profundidad de campo**

La profundidad de campo es la relaci6n entre la apertura del diafragma y la cantidad de espacio retratado que aparece n6tido y enfocado, de manera que a mayor diafragma tendremos menor profundidad de campo y viceversa (Figs. 1.40 y 1.41).

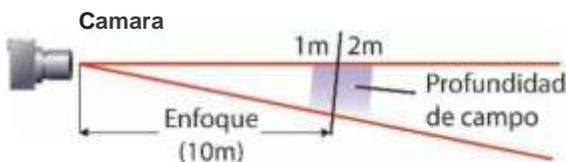


Figura 1.40.

**La luz**

Cualquier tipo de luz que se utilice para registrar una imagen se conoce como **luz disponible**. Para medir la luz y su color, se tiene en cuenta su temperatura. A una temperatura m6s alta, las luces tender6n a ser azuladas y fr6as, temperaturas m6s bajas dar6n colores rojizos. Para corregir las diferentes temperaturas de color de la luz se realiza **un balance de blancos** ajustando la c6mara al tipo de luz que se va a registrar mediante balance autom6tico (AWB) o eligiendo entre sol, sombra o tungsteno y asf se consigue, por ejemplo, que la luz amarillenta de unahabitaci6n se convierta en una luz blanca natural (Fig.1.42).



Figura 1.42.



Figura 1.43.

## 6.3 El comic



### Las viñetas

El lenguaje del comic utiliza una secuencia de **viñetas** para estructurar el relato compuesto por texto e imagen. La viñeta representa el tiempo y el espacio en el que sucede la acción. Tiene muchas posibilidades gráficas y expresivas. Aunque abundan los formatos rectangulares en horizontal también se pueden construir en forma de círculos, rombos, etc. e incorporarse textos o dibujos superpuestos. La línea que delimita la viñeta puede expresar diferentes significados, así, la línea continua hacer referencia al presente, la discontinua nos lleva al pasado y la curva o en forma de nube expresa algo imaginado, soñado o futuro (Fig. 1.43).

### Gestos y posturas

El comic tiene su propio código para expresar el sentimiento, estado o carácter del personaje.

- **Gestos:** Son símbolos faciales en los que se manejan el pelo, las cejas, la mirada y la boca. Así el miedo se expresa con el pelo erizado, las cejas arqueadas indican sorpresa, y enfado si están fruncidas. Los ojos con parpados cardos indican tristeza, cansancio o enfermedad, dibujando solo las pupilas indican enfado, etc. (Fig. 1.44).



Figura 1.44. Enfado y tristeza.

- **Posturas:** Son símbolos corporales establecidos. Por ejemplo, mirarse las unas significa disimulo, dibujar los brazos en el abdomen implica risa desatada, un personaje en el suelo golpeándolo muestra rabia, el dorso de la mano en la boca es señal de confianza (Fig. 1.45).



Figura 1.45. Enfado y duda.



Figura 1.41.

## 10. El diseño

Diseñar consiste en proyectar, representar y producir un objeto para satisfacer unas necesidades determinadas, con la máxima eficacia y calidad (Fig. 1.69). Una vez realizado el proyecto, se eligen los materiales más apropiados para su producción en serie.

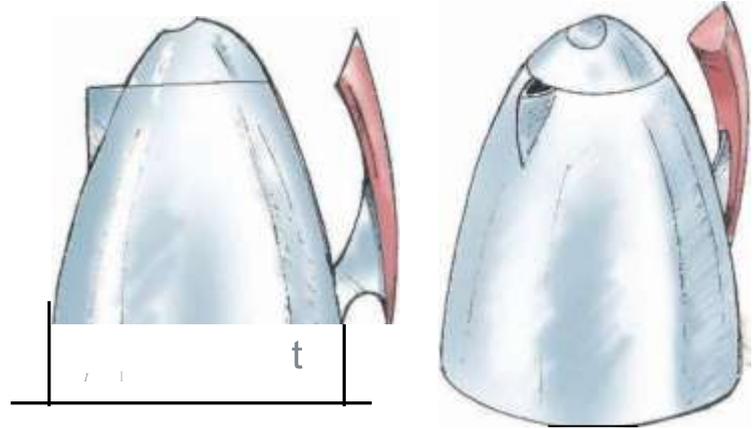


Figura 1.69.

### 10.1 Cualidades

El diseño actual debe cumplir los siguientes requisitos:

- **Funcionalidad**, para cumplir con el uso concreto al que va destinado.
- **Serialidad**, para poder fabricarse mediante un proceso industrial estandarizado.
- **Estética**, para atraer al usuario creando formas bellas y armoniosas.

### 10.2 Elementos estéticos y funcionales

El diseño no es una moda más y su estética no es el resultado de maquillar o dar colores a los objetos. La estética de un diseño surge cuando se integran las formas y los mecanismos que precisan su función. Cuando la forma de un objeto útil es la más simple (global) y la más adecuada (coherente) para cumplir su función es, consecuentemente, bella.

La **función** siempre determina la forma del producto. Esta surge de las necesidades humanas por lo que presenta dos aspectos: por un lado, el uso funcional concreto al que se destina un producto, y el otro, de tipo expresivo o formal.

En el proceso de diseño es necesario definir con coherencia la estructura interna y la **forma** (Fig. 1.70) externa del producto. Todas las formas están realizadas según su funcionalidad. La elección del color dependerá de los materiales empleados y del efecto expresivo deseado, y la textura cumplirá las necesidades de su uso. Por ejemplo, el diseño de un grifo tendrá la forma, el color y la textura adecuada para poder manipularse sin resbalar y obtener agua fría (color azul) o caliente (rojo).

El diseñador busca la **adaptabilidad** de la forma del producto a las características físicas y al movimiento de las personas (Fig. 1.71). Los objetos de uso humano son, por lo tanto, ergonómicos. Por ejemplo, la forma de una silla se adaptará a la postura sentada de las personas. Su forma será cómoda y su estructura segura.



Figura 1.70.



Figura 1.71.

## 10.3 Tipos de diseño

### Diseño bidimensional

Se trata de una forma de comunicación visual plana, cuya finalidad es llamar la atención sobre un mensaje determinado. Estos mensajes pueden ser para avisar, vender, informar, convencer o expresar ideas.

En el proceso de realización, se crean bocetos y estudios completos, previsualizando las diferentes soluciones para seleccionar la más satisfactoria, someterla a la opinión de los profesionales y así realizar la producción definitiva.

El **diseño gráfico** se realiza sobre un soporte impreso o digital, utiliza textos, dibujos y fotografías para llamar la atención sobre su mensaje (Fig. 1.72). Para que sean llamativos, se eligen minuciosamente todos los elementos del lenguaje visual: los signos, las imágenes (Unidad 2), la tipografía, su estructura y composición en el soporte (Unidad 4). Las áreas de trabajo son muy diversas: en empresas para crear su imagen corporativa a través de símbolos y logotipos, producciones impresas de libros, revistas o periódicos, envases y embalajes, diseños textiles, etc.

El **diseño publicitario** utiliza los *mass media* para su difusión, mediante carteles o anuncios. Su función es convencer sobre el consumo de un producto. Tanto los carteles como los anuncios se visualizan en un espacio muy breve, por lo que la imagen sintetiza mucha información, los textos basados en la brevedad del eslogan son persuasivos y el sonido es fácil de recordar (Fig. 1.73).

### CJ Diseño tridimensional

Se trata del diseño de prototipos de objetos en tres dimensiones que son reproducidos idénticamente y en serie por medios mecánicos e industriales. Incluye el diseño de utensilios, muebles y productos de uso cotidiano, y de la maquinaria que hace posible su producción. Para realizar el proyecto es necesario conocer las herramientas del dibujo, los sistemas de representación (Unidad 5), la normalización (Unidad 6) y su manipulación en soporte digital.

El **diseño industrial** utiliza la ciencia, la ingeniería y la tecnología para optimizar el correcto funcionamiento de un producto, su durabilidad y producción industrial (Fig. 1.74).



Figura 1.74.

Diseño industrial.

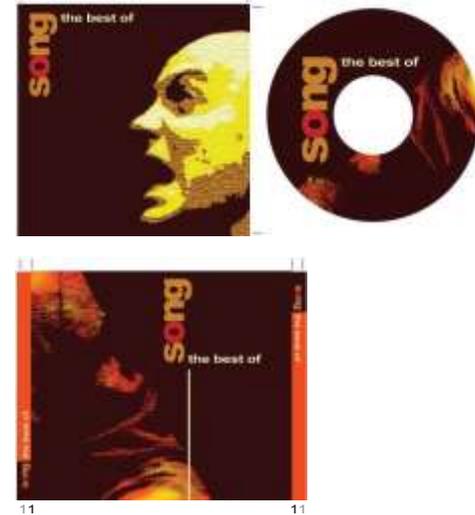


Figura 1.72. Diseño gráfico.



Figura 1.73. Diseño publicitario.



Figura 1.75. Diseño moda.

El **diseño de moda** (Fig. 1.75) tiene diferentes funciones que van más allá de la simple funcionalidad. Esta área del diseño abarca desde los uniformes utilizados en diferentes sectores profesionales, al vestuario ritual o festivo y la ropa de uso cotidiano. En la «alta costura» el diseñador tiene mayor libertad creativa y los aspectos estéticos son más importantes que los funcionales, aunque no se descuidan aspectos tales como la comodidad, la libertad de movimiento o la propiedad térmica de los tejidos.

El *pret-a-porter* es la producción en serie de diseños de temporada más cercanos al consumidor. Actualmente el *pret-a-couture* hace que el diseño de alta costura este industrializado. En todos los casos el proceso empieza por el dibujo del diseño, y la confección, donde se interpreta el figurín sacando los patrones para cortarlos sobre el tejido y coserlos posteriormente.

### Diseño espacial

Consiste en diseñar entornos habitables creando las condiciones biológicas y psicológicas adecuadas para que la vida humana se desarrolle de la manera más adaptada, confortable y cómoda posible.

El **Dis. arquitectónico** utiliza estructuras sólidas para ordenar los volúmenes y los espacios arquitectónicos, y además soluciona los problemas funcionales que plantea cada edificio y el terreno que ocupa (Fig.1.76). El diseñador de arquitecturas es un arquitecto que tiene conocimientos sobre estructuras, materiales, leyes físicas y técnicas de ejecución. Los aparejadores son aquellos que revisten la estructura interior de los edificios con el diseño de las diferentes instalaciones, agua, luz, calefacción, etc.

El **diseño de interiores** cubre las necesidades elementales de la actividad que se desarrolla dentro de un espacio (Fig. 1.77). Se encarga de organizar los elementos (objetos, muebles, electrodomésticos, etc.) siguiendo criterios prácticos y funcionales, sin olvidar los aspectos estéticos y afectivos. Los diseñadores de interiores se encargan de combinar los elementos indispensables con otros elementos «inútiles» que son los que dan personalidad y calidez al ambiente. Estos profesionales tienen en cuenta los colores, las texturas y la iluminación mas adecuada.

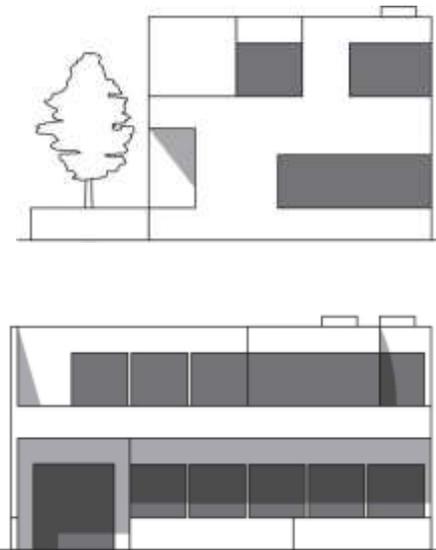


Figura 1.76. Diseño arquitectónico.



Figura 1.77. Diseño interiores.

## **Asignatura: Tecnología de los materiales**

### **Prof. Fantini Agustina**

En la actualidad, es fundamental crear conciencia sobre la importancia de la sostenibilidad y la preservación del medio ambiente en todas las áreas de nuestra vida, incluyendo el arte. En el caso específico de las artes de fuego, es vital reflexionar sobre el uso responsable de los recursos naturales y las prácticas sostenibles que pueden aplicarse en esta disciplina. Esta introducción tiene como objetivo ahondar en la ética y sostenibilidad en las artes de fuego, brindando a los estudiantes herramientas y conocimientos para llevar a cabo sus prácticas creativas de manera responsable y consciente

La sostenibilidad en las artes de fuego es una dimensión vital que los estudiantes deben tener en cuenta en su formación artística. Existe una necesidad creciente de promover prácticas sostenibles y conscientes del medio ambiente en el mundo del arte. Al implementar herramientas y conocimientos sobre ética y sostenibilidad, los estudiantes podrán contribuir activamente a la preservación del medio ambiente y crear un arte más responsable y consciente con nuestro entorno natural, desde el conocimiento de los materiales y la exploración de los mismos con técnicas alternativas ecológicas en la selección de materiales y sus posibilidades de trabajar de manera consciente con ellos evaluando la disponibilidad y renovabilidad de los recursos utilizados. En reflexión sobre la huella ecológica de las prácticas artísticas de las Artes del fuego. sensibilizando a las y los estudiantes sobre la problemática medioambiental a través del arte. Tomando un desafío para desarrollar nuevas formas creativas y sostenibles desde: Laboratorio, Vidrio y Esmaltado esta propuesta se establece en continuidad y de manera interrelacionada con las asignaturas de la carrera.

Se dará un recorrido por temas como:

Introducción a las artes de fuego: breve historia y evolución.

Seguridad en el laboratorio: manejo adecuado de herramientas y equipos.



Materiales básicos y sus propiedades: tipos de materiales utilizados en las artes de fuego y sus características.

Ideas sobre recursos naturales y su relación con las artes de fuego:

- Recorrido y análisis de los materiales utilizados en las artes de fuego y su origen.
- Evaluación de la disponibilidad y renovabilidad de los recursos utilizados.
- Reflexión sobre la huella ecológica de las prácticas artísticas de fuego.

Prácticas sostenibles en las artes de fuego:

- Exploración de alternativas ecológicas en la selección de materiales.
- Uso eficiente de la energía durante el proceso de creación.
- Manejo adecuado de los desechos y residuos generados.



Se recomienda ver:

<https://www.youtube.com/watch?v=FqZ3BSeu1d0&t=1s>

**Asignatura: Vidrio**  
**Prof. Enzo Valzacchi**  
**Prof. Sol Cortés**

**INTRODUCCION AL VIDRIO**

**¿Qué es el vidrio?**

El vidrio es un material sólido amorfo, transparente o translúcido, obtenido mediante la fusión a altas temperaturas de una mezcla de sílice (arena), carbonato de sodio y caliza u otros componentes. Es un material inorgánico que se enfría hasta un estado rígido sin cristalizar, lo que le otorga su estructura amorfa y su característica principal de transparencia.

La estructura molecular del vidrio no sigue un patrón cristalino regular como en otros sólidos, lo que significa que sus átomos están dispuestos de manera aleatoria, lo que da como resultado una estructura amorfa, aunque con propiedades físicas y químicas sólidas.

**Historia del Vidrio**



Numerosos autores de la antigüedad abordaron la temática del vidrio. Plinio el Viejo (23-79 d.C.), en su obra "Historia Natural", relató el posible origen del vidrio en Siria. Según su relato, mercaderes fenicios, probablemente en tránsito hacia Egipto, al no hallar piedras para soportar sus ollas, emplearon trozos de natrón de su carga. Al amanecer, descubrieron que estos trozos se habían fundido con la arena, dando lugar a un material brillante y vítreo, similar a una piedra artificial.

Estrabón (58 a.C.-25 d.C.) describe en su "Geografía" un sarcófago de vidrio con admiración, señalando un punto específico entre Tolemaida y Tiro como fuente de la arena adecuada para el vidrio. El historiador griego Herodoto (484-410 a.C.) menciona la costumbre de los etíopes de embalsamar a sus difuntos en sarcófagos de vidrio. Asimismo, Eliano, escritor del siglo III, relata cómo Jerges, hijo de Darío, halló el cuerpo de un líder asirio en un féretro de vidrio.

Referencias al vidrio también se encuentran en pasajes bíblicos, como en los Proverbios de Salomón y en la Historia de Job del Antiguo Testamento.

Estas menciones, aunque posteriores al surgimiento del vidrio, se transmitieron oralmente antes de ser plasmadas por escrito. Es importante considerar que estos relatos provienen de fuentes cuestionables, con un trasfondo de vencedores, lo que suscita cierta incertidumbre sobre su veracidad.

Además, las investigaciones históricas del siglo XIX sobre la antigüedad reflejan una visión romántica y poco científica sobre los orígenes de la cultura occidental, lo que conlleva un problema en la calidad de la información proporcionada por estas fuentes.

A pesar de las dudas que puedan suscitar los aspectos físicos, la información sobre los fenicios es innegable. Estos comerciantes eran conocidos por su pericia en el intercambio de bienes y por difundir conocimientos y costumbres en todo el Mediterráneo.

Los fenicios, al carecer de recursos naturales, se destacaron en el comercio y distribución de productos, incluido el natrón, altamente valorado por sus usos en el aseo personal y la limpieza. Su habilidad artesanal les permitió imitar piedras preciosas y semipreciosas con gran maestría, alcanzando fama en toda la región mediterránea.

## Técnicas de trabajo artístico del Vidrio



En el transcurso de la carrera, aprenderemos diversas técnicas, entre las que se incluyen:

**Fusión avanzada:** Comprende diversas técnicas escultóricas para trabajar el vidrio en volumen, como casting por laminado, casting por molde abierto y casting a la cera perdida. Se utilizan vidrios float y de producción importada, como bullseye y spectrum.

**Vidrio a la flama:** Esta técnica implica trabajar el vidrio caliente utilizando un soplete de gas y oxígeno para fundir y dar forma a pequeñas piezas de vidrio. También conocida como "lampwork" o "flameworking", se realiza típicamente con vidrio de varilla o tubo calentado en una llama de soplete ajustable.

**Vitral:** Se utiliza para unir piezas de vidrio coloreado con plomo, creando diseños y patrones. Además, se trabajará la técnica Tiffany con cinta de cobre. Los vitrales se emplean en ventanas, puertas y otros elementos arquitectónicos para generar efectos visuales coloridos e impactantes.

**Vidrio soplado:** Es una técnica antigua y tradicional que consiste en calentar el vidrio en un horno hasta que se vuelve maleable y luego se sopla a través de un tubo hueco. Esto permite al artista dar forma a la masa de vidrio caliente para crear diversas formas, como vasijas, jarrones, esculturas y más.

Fusión de vidrio: Esta técnica implica unir diferentes piezas de vidrio a altas temperaturas en un horno. Se utilizan vidrios float, tanto nuevos como descartados, empleando diversas técnicas decorativas.

**Aplicaciones artísticas del vidrio:**



**Esculturas:** El vidrio se utiliza para crear esculturas de diferentes tamaños y formas, desde piezas pequeñas hasta instalaciones monumentales.

**Instalaciones:** Los artistas a menudo crean instalaciones artísticas utilizando vidrio como medio principal, aprovechando su transparencia, refracción y versatilidad.

**Objetos decorativos:** Vasijas, jarrones, lámparas y otros objetos decorativos se elaboran comúnmente con vidrio, mostrando una amplia gama de estilos y técnicas.

**Arquitectura:** El vidrio se usa extensamente en la arquitectura moderna para fachadas de edificios, claraboyas, paredes divisorias, entre otros, ofreciendo transparencia y estética contemporánea.

#### **Impacto cultural y social:**



**Expresión artística y belleza:** El arte en vidrio ha sido una forma de expresión artística apreciada en diversas culturas, transmitiendo belleza y creatividad.

**Herencia histórica:** El vidrio ha tenido un impacto en la historia y la arquitectura, mostrando cómo las civilizaciones antiguas empleaban esta técnica en sus construcciones y arte.

Fomento de la creatividad: Las obras de arte en vidrio han inspirado a generaciones, fomentando la creatividad y el interés en esta forma de expresión artística. Además, las comunidades artísticas del vidrio a menudo fomentan la colaboración y el intercambio cultural.

Vidrio reciclado y sostenible: Los artistas están cada vez más interesados en el vidrio reciclado y en el uso de materiales sostenibles para sus obras.

## **Asignatura: Esmaltado de Metales**

### **Prof. Zurita Guadalupe**

Decorar metales con esmaltes es un arte milenario, sus raíces se remontan a los de la historia humana y ha llegado a nuestros días sin interrupción, pasando por diferentes períodos de esplendor y/o de decadencia. En la actualidad lo encontramos renovado y vigente, siendo utilizado para decorar orfebrería, objetos cotidianos, como así también esculturas o expresiones bidimensionales.

Raro entre las artes. El esmalte sobre metales es una técnica de decoración, un antiguo hallazgo que nos sumerge en una realidad física diferente.

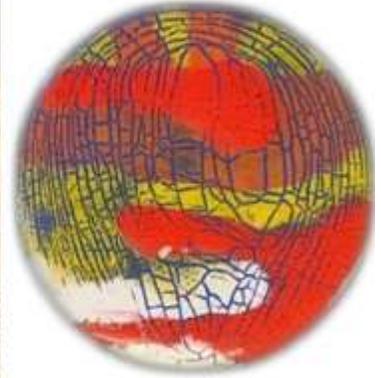
En otras manifestaciones artísticas, obra y autor comparten una misma atmósfera.

En las artes del fuego; la alquimia que se produce dentro del horno o mediante el uso del soplete, nos separa momentáneamente del rol de artífices. Sólo podemos intuir, forzar, ser sorprendidos....

Esmaltes Sobre Metales 1 perteneciente a la Tecnicatura Universitaria en Artes del Fuego, acercara al estudiante al mundo del arte milenario de la técnica de recubrir con una fina capa vítrea metales aptos para tal fin.

Para ello conoceremos sus orígenes y métodos de aplicación, los distintos metales utilizados como soporte, herramientas y formas de cocción.

Teniendo como objetivo de la cátedra capacitar a los estudiantes en el manejo apropiado de las herramientas y materiales utilizados para cada técnica. Promover a que el estudiante se apropie de una investigación y experimentación intensiva. Instar a la incorporación del color en el soporte metálico, desde el origen a los distintos momentos del proceso y construir una identidad estética propia de trabajo a través de la práctica.



## **Asignatura: Joyería**

### **Profs. Acosta Gustavo, Fantini Agustina**

Esta asignatura te sumergirá en el emocionante mundo de la creación de joyas, donde aprenderás a utilizar diversas máquinas, herramientas y técnicas para fabricar piezas únicas y hermosas.



#### **Maquinaria y herramientas:**

Individuales: Durante el ciclo lectivo, conocerás herramientas como el alicata, limas, pinzas y martillos, fundamentales para trabajos precisos.

Colectivas: Tendrás acceso a maquinaria especializada, como tornos, laminadoras y sopletes, que te permitirán realizar trabajos más complejos y detallados.

#### **Procesos principales:**

Soldadura: Aprenderás técnicas de soldadura para unir metales de manera precisa y segura.

Corte y calado: Dominarás la habilidad de cortar y calar piezas de metal con precisión y delicadeza.

Trafilado: Conocerás cómo estirar el metal para obtener alambres de diferentes grosores. Texturas:

Explorarás técnicas para crear texturas únicas y personalizadas en tus piezas.

#### **Procesos clave:**

**Aleaciones:** Estudiarás las distintas combinaciones de metales para crear aleaciones con propiedades específicas.

**Fundición:** Conocerás el proceso de fundición para moldear y crear nuevas formas con metales.

**Laminado:** Aprenderás a aplanar y reducir el grosor de los metales para diferentes aplicaciones.

**Terminaciones y pulidos:** Descubrirás cómo dar los toques finales a tus creaciones, desde acabados mate hasta brillantes, mediante técnicas de pulido y terminación.

**Recomendaciones finales:**

**Experimenta:** No temas probar nuevas técnicas y materiales.

**Practica la seguridad:** Siempre utiliza las herramientas de protección adecuadas. Consulta y

**colabora:** Aprovecha la experiencia de tus compañeros y profesores.

## **Asignatura: Moldería**

**Profesor: Re Mauro**

### **¿Qué es un molde de yeso?**

Cuando nos referimos a un molde de yeso estamos hablando de un molde multifuncional y de fácil manejo que permite elaborar todo tipo de piezas mediante el trabajo en serie.

Es utilizado para elaborar piezas a través de “moldeado por levigación”, que consiste en dividir los granos de una masa diluyéndolos en agua bajo un sistema de decantado que permite depurar las masas. Este proceso genera una mezcla llamada barbotina que no es más que la sustancia que queda en el fondo del envase utilizado para el decantado del yeso. Incluso se usa para elaborar piezas ornamentales o como pegamento en piezas de yeso ya elaboradas.

La elaboración de moldes con yeso no era muy utilizada por artesanos antiguos, ya que para ellos era restarle valor a piezas artesanales. Sin embargo, en la actualidad, se ha recurrido a la elaboración de estos moldes para avanzar en la fabricación de gran cantidad de piezas.

### **¿Qué es el yeso?**



El yeso es un material moldeable, es un “aglutinante hidráulico”, usado para fabricar diferentes moldes a través del colado con agua, lo que le da cierta porosidad a los mismos.

La durabilidad de un molde de yeso será proporcional a la calidad de la materia prima que se utilice para fabricar el molde y al cuidado en su proceso de fabricación.

Resistencia y durabilidad de un molde de yeso

La resistencia de la base del yeso para elaborar moldes está basada en varios elementos que definiremos a continuación:

Relación yeso/agua.

La resistencia y durabilidad de los moldes de yeso se incrementa mientras se aumenta la relación yeso / agua, siempre teniendo en cuenta el no desmejorar la maleabilidad de la preparación.

Tiempo de mezclado

Cuanto mayor es el tiempo de mezclado y batido de la preparación, mayor es también la resistencia. Esto debe realizarse sin excederse, puesto que si se sobre agita la mezcla los cristales de hidrato que se han formado se pueden quebrar, desmejorando el entramado cristalino, lo que lo resultaría en un molde de menor durabilidad.

Burbujas de aire atrapadas en la mezcla

A mayor cantidad de aire atrapado, mayor cantidad de burbujas y mayor será el factor de riesgo para que el molde se quiebre o cuartee. Esto se puede evitar removiendo de manera suave y continua la mezcla, y añadiendo el yeso espolvoreado poco a poco y sobre todo no vaciar la mezcla en un estado demasiado fraguado.



A continuación, describiremos el paso a paso para elaborar un molde de yeso. Lo primero que necesitamos son los materiales adecuados para la elaboración, los cuales son:



-El modelo o la pieza a la que se le quiere tomar molde

-Tablas con sus respectivos ganchos para encofrar y contener el yeso vaciado para realizar el tassel del molde

-Guantes / barbijo

- Arcilla para hacer camas de división
- Desmoldante/ jabón
- Valde y varilla de madera para preparar y batir el material
- Estacas afiladas y sierra para desbastar

### **Paso a paso para hacer un molde de yeso**

- 1)-La pieza que se va a utilizar deberá estar limpia, sin defectos y bien pulida. Se esparce por todo el objeto el desmoldante, de manera que quede bien cubierto, con una capa de desmoldante
  - 2)-El fondo de la caja que se utilizará para el vaciado se puede cubrir con arcilla para que, al colocar la pieza para el molde, este quede fijo. La cantidad de arcilla debe ser suficiente para que la pieza escogida quede dividida justo la mitad exactamente, quedando al descubierto la otra parte del objeto. En base a esto, el resultado será un molde de yeso en dos taseles.
  - 3)-Se realiza la mezcla de yeso de acuerdo a las instrucciones que tengamos, que pueden variar dependiendo de la marca del mismo. Lo recomendable es que su consistencia sea pastosa y no contenga burbujas. Para ello se puede golpear el bol donde se prepara la mezcla contra la superficie de trabajo hasta que no tenga burbujas.
  - 4)-Se procede a vaciar la preparación de yeso en el molde de vaciado hasta cubrir la pieza completamente. Es necesario dejar secar por completo el yeso antes de desmoldar la pieza.
- Se rectifica la superficie de división y se realizan las llaves de posición. 5)-
- Luego se repetirán los mismos pasos, por la otra cara de la pieza.
- 6)-Al retirar el molde ya elaborado y completamente seco se procede a lijar suavemente los lados que hayan quedado ásperos o grumosos



### Tipologías de moldes

Dentro de la mordería para cerámica podemos encontrar dos tipologías los moldes unitaselares , son aquellos moldes compuestos de un solo tassel y la característica se basa en que dicho tassel contiene por completo a la pieza, luego tenemos los moldes bitaselares y multitaselares, estos moldes están compuesto por varios taseles y eso depende de la complejidad del modelo a contener. La matricería abarca tanto moldes para producción seriada que serian toda la gama de piezas utilitaria como así también moldes artístico artesanales en este sentido encontramos toda la gama de piezas decorativa

### Molde unitaselar



### Molde multitaselar



### Generalidades de moldes

La mordería es aplicable a distintas ramas y oficios, si tenemos en cuenta que desde la mordería podemos reproducir objetos en forma seriada, este oficio adquiere una importancia relevante en lo que es la fabricación de herramientas para la producción de piezas., por ejemplo, en la elaboración de moldes para vidrio o joyería.

Dentro de la producción de moldes para vidrio a través de la disciplina de la matricería cerámica se pueden fabricar moldes refractarios para quema directa. Estos moldes están

compuesto de yeso y cuarzo y llevan un injerto de una malla de alambre para contener la forma en caso de rotura.



Otro tipo de mordería para vidrio que también aplica para joyería son los moldes de silicona para el vaciado a la cera perdida, este tipo de mordería se realiza para replicar el modelo en cera para luego confección el molde refractario que va a contener el vidrio. Este tipo de mordería es necesario cuando los modelos a reproducir tienen un grado de complejidad elevado, es decir piezas con muchos encastres o piezas amorfas. Estos moldes de silicona sirven para hacer reproducciones indefinidas.



Otro tipo de mordería para replicar modelos a la cera perdida son los moldes de alginato, este tipo de molde tiene una utilidad corta ya que sirve para una sola reproducción y se degrada



Luego tenemos toda la gama de moldes de bizcochos cerámicos en la que para realizar la fabricación de este tipo de mordería recurrimos a la matricería cerámica es decir moldes de yeso para vaciar en barbotina y confeccionar el molde de bizcocho cerámico



Por último tenemos los moldes de plantillas para joyería, estos moldes se realizan mediante el calado a sierra sobre chapa de cobre generalmente en la que se replica el contorno diseño de la pieza a reproducir y se utiliza como guía luego para la reproducción seriada respetando tamaños y proporciones, estos tipos de plantillas se realizan cuando se tienen que replicar en cantidad.





**Asignatura: Higiene y Seguridad**  
**Profesor: ING. Rosales Rogelio**





## ARTES DEL FUEGO

### Riesgos En La Manipulación Del Vidrio

Los cortes y laceraciones de los bordes afilados, al manipularlo. Las lesiones oculares por partículas despedidas al cortarlo. La exposición al polvo de corte por pulido y taladrado.

Para prevenir estos riesgos se deben utilizar:

- ☑ Guantes anti cortes.
- ☑ Mangas anti corte.
- ☑ Gafas de protección.
- ☑ Protección respiratoria.
- ☑ Calzado de seguridad.



### Riesgos En Soldadura

Calor intenso, chispas producidas al soldar, proyección de metales fundidos, gases producto del proceso de soldadura, la llama de soldar, pueden causar quemaduras en cualquier parte del cuerpo, incendios y/o explosiones si es que hay materiales inflamables o combustibles en el área de trabajo.

Para prevenir estos riesgos se deben utilizar:

- ☑ Guantes soldador.
- ☑ Ropa para soldar (delantal, polainas, mangas, etc).
- ☑ Gafas y/o careta de soldador, apropiados para cada tipo de soldadura.
- ☑ Protección respiratoria.
- ☑ Calzado de seguridad.





## **Horno**

Idealmente el horno debería de estar en una estancia aparte del taller. En un lugar bien ventilado y con un sistema fijo de extracción.

El horno debe tener un interruptor diferencial específico en el tablero eléctrico, de forma que podamos aislarlo del resto de la instalación.

Una buena opción es utilizar un filtro de aire en la salida del mismo, fácil de instalar y que hará que el aire que salga sea limpio.

Evitar materiales potencialmente inflamables cerca del horno, como maderas, plásticos, etc. ya que la temperatura alcanzada es muy alta.



### Polvo En El Taller

Este es uno de los grandes enemigos del taller, y a su vez, uno de los más presentes. Es importante mantener una correcta ventilación. Así como limpiar a menudo, siempre con agua y trapos húmedos, que eviten su suspensión en el aire.

Hay que usar protección respiratoria durante las tareas.



### Ventilación

Lo ideal es que el área de trabajo esté continuamente ventilada. Un espacio ventilado y una correcta instalación del horno, con filtro de aire.





## MATRICERÍA Y MOLDERÍA

### Manejo Manual De Cargas

Se entiende por manejo manual de cargas cualquier operación de transporte o sujeción (el levantamiento, la colocación, el empuje, la tracción, etc.) de una carga (objeto susceptible de ser movido) por parte de uno o varios trabajadores que, por sus características o condiciones ergonómicas inadecuadas, entrañe riesgos.

Estas tareas traen lesiones por sobreesfuerzos, posturas forzadas y movimientos repetitivos.



### RECOMENDACIONES GENERALES

Hay que lavarse las manos a menudo y evitar tocarse la cara, el pelo, etc. con las manos. No comer ni beber en la zona de taller.



NO



SI

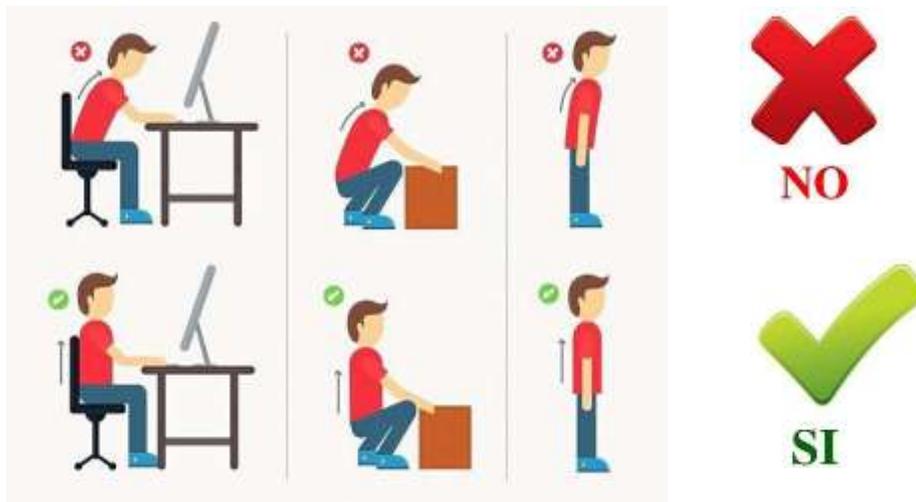


## RIESGOS GENERALES

### ERGONOMÍA

Adaptar el diseño y distribución del equipo e instalaciones a la persona. En otras palabras: "Adaptar el trabajo a la persona y no la persona al trabajo".

Mediante esta se busca obtener condiciones ambientales óptimas: ruidos, temperatura, humedad, etc. Adaptar las máquinas, elementos y funciones que la persona tenga que desarrollar, a la forma posicional y de realizar esfuerzos adecuadas a las constantes físicas y mentales del ser humano.



### RIESGOS QUÍMICOS

Es toda sustancia orgánica e inorgánica, natural o sintética, que, durante su fabricación, manejo, transporte, almacenamiento o uso, puede incorporarse al ambiente en forma de polvo, humo, gas o vapor, con efectos perjudiciales para la salud de las personas que entran en contacto con ella.





## ORDEN Y LIMPIEZA

Para evitar caídas golpes y resbalones



## RIESGO ELÉCTRICO

Lesión en el cuerpo, frecuentemente mortal, provocada por el contacto directo o indirecto con una fuente de energía eléctrica.

Toda la ejecución de una instalación, así como su mantenimiento y reparación, eléctrica debe ser realizada por personal idóneo.

Normas de prevención:

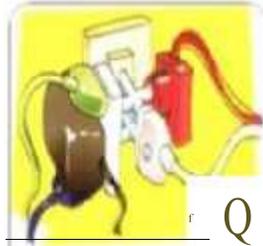
- ❑ Mantener todos los aparatos eléctricos alejados del agua y la humedad.
- ❑ En caso de trabajar con elementos húmedos, verificar que estén las máquinas y/o equipos estén certificados para dichas labores
- ❑ Verificar que los cables y tomacorrientes estén en buen estado.
- ❑ No tirar de los cables para desconectar.
- ❑ Instalar interruptores golpes de puño
- ❑ Instalar tableros para cada zona y/o máquina eléctrica.
- ❑ Verificar las protecciones eléctricas regularmente.
- ❑ La instalación eléctrica debe tener puesta a tierra y disyuntor diferencial.



No tires de los cables cuando quieras desenchutar un aparato.



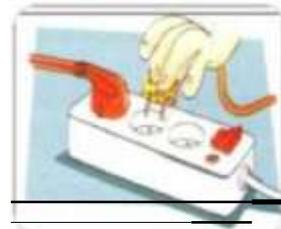
NO



No sobrecarguez en un enchufe conectado muchos aparatos.



NO



Utiliza una extensión adecuada para conectar varios aparatos en el mismo enchufe.



SI



No, toques un aparato si estas mojado, ni lo limpies con un trapo húmedo.

No introduzcas objetos



NO



NO



NO

## RIESGO DE INCENDIO

Para evitar los incendios se deben seguir normas de prevención y actuación ante el mismo. Causas:

- Fricción generada por falta de mantenimiento al equipo de trabajo y maquinaria.
- Soldadura encima y/o alrededor de materiales combustibles
- Usar elementos que generan chispas, con materiales inflamables cerca.
- Falta de mantenimiento a la instalación eléctrica, cables sueltos, pelados e instalaciones peligrosas.
- No poner en bajo resguardo los materiales inflamables.
- Fumar al interior de un taller.
- Falta de mantenimiento o mala instalación de los sistemas de gases
- Sobrecargas eléctricas.

### Prevención

- Contar con salidas de emergencia
- Señalización de extintores, zonas de seguridad, zonas de riesgo
- Disponer de matafuegos
- Colocar en lugar visible números de emergencia y de bomberos
- Almacenar adecuadamente el material inflamable
- Disponer de zonas de trabajo de soldadura identificados y lejos del material inflamable
- Disponer de un Plan de Protección contra Incendio
- Realizar simulacros



## Asignatura: Lectura y Escritura Académica

### Actividades:

- 1- Te invitamos a que leas atentamente el siguiente fragmento de la introducción del libro *La invención del arte*, de Larry Shiner.
- 2- Posteriormente, en el desarrollo de la asignatura, haremos un abordaje profundo de lectura y comprensión, desarrollando además otros textos a partir de este que te presentamos.

### INTRODUCCIÓN

Actualmente nadie plantea objeciones a que casi cualquier cosa sea considerada «arte». Una de las razones que explica el auge de esta calificación es que el propio mundo del arte se ha impuesto cumplir con la vieja aspiración de que «arte “y vida se reconcilien. En este sentido se han dado toda clase de gestos, que van de lo inocente a lo disparatado, desde llevar colchas a los museos de bellas artes o *pulp fiction* a los cursos de literatura, hasta reproducir ruidos de la calle en las salas de conciertos o someterse a cirugía plástica vía satélite. La aparición de tantos artefactos excéntricos, escrituras, ruidos y performances en las bellas artes inspira el discurso que, como una letanía, habla de la muerte del arte, la literatura y la música clásica. Y mientras tanto, no faltan quienes, envueltos en la bandera del posmodernismo, admiten que el moderno sistema de las bellas artes está muerto, pero nos invitan a bailar junto a su tumba como si se tratase de celebrar de nuevo una liberación. No me interesa tanto establecer si es preferible bailar o llorar sino más bien averiguar cómo se ha llegado a esta situación. Si queremos entender el auge de lo artístico como categoría y su propósito evidente de reconciliar arte y vida, hay que investigar cómo se han originado las ideas modernas y las instituciones de las bellas artes. El moderno sistema del arte no es una esencia o un destino sino algo que nosotros mismos hemos hecho. El arte, entendido de manera general, es una invención europea que apenas tiene doscientos años de edad. Con anterioridad a ella teníamos un sistema del arte más utilitario, que duró unos dos mil años y, cuando esta invención desaparezca, con toda seguridad le seguirá un tercer sistema de las artes. Es muy probable que lo que algunos críticos temen o aplauden como

muerte del arte, de la literatura o de la música no sea sino el final de una determinada institución social cuyo origen se remonta al siglo XVIII.

En efecto, igual que muchas otras cosas surgidas con la Ilustración, la idea europea de las bellas artes se pensó como universal. Desde entonces, los ejércitos, los misioneros, los empresarios y los intelectuales europeos y norteamericanos se han esmerado en conseguir que así lo fuera. Los estudiosos y los críticos adscribieron la creación del arte a los antiguos chinos y egipcios, pero poco después de que se impusiese firmemente la dominación colonial europea, artistas y críticos descubrieron que los pueblos conquistados de África, América y el Pacífico hacía tiempo que poseían algo llamado “arte primitivo”. Esta asimilación de las actividades y los artefactos de todos los pueblos y las épocas pasadas a nuestras nociones ha estado vigente durante tanto tiempo que se da por sentada la universalidad de la idea europea de arte.

Por desgracia, la historia de los pueblos, las exposiciones en los museos, los programas de música sinfónica y las antologías literarias tienden a estimular nuestra natural inclinación a considerar cualquier cosa que venga del pasado en función de cómo sea en el presente y dejan de lado las diferencias del caso. Por ejemplo, las pinturas renacentistas casi siempre son presentadas enmarcadas, se las suele colgar de las paredes de un museo o se las sitúa aisladamente en salas de conferencias o en las páginas de los libros de arte. Así, poco hay que nos recuerde que esas pinturas fueron concebidas originalmente para un propósito y un lugar específicos, por ejemplo, como parte de un altar, o de un arcón, o como elemento decorativo en las paredes de un dormitorio o en el cielorraso de un salón de conferencias. Asimismo, las obras de Shakespeare no fueron escritas como textos definitivos e intemporales ni para ser leídos como obras maestras de la literatura sino que eran guiones que podían ser modificados durante su interpretación en un escenario popular. Contemplar las pinturas del Renacimiento de manera aislada, lo mismo que leer a Shakespeare en una antología de literatura, o escuchar la Pasión de Bach en una sala de conciertos, refuerza la falsa impresión de que en el pasado se compartía nuestra concepción del arte como un ámbito compuesto por obras autónomas dedicadas a la contemplación estética. Sólo merced a un esfuerzo deliberado lograremos romper el trance que induce nuestra cultura y ver que la categoría de las bellas artes es una construcción histórica reciente que podría desaparecer en algún momento.

## LA GRAN DIVISIÓN

La idea de que los ideales y las prácticas modernas son eternos y universales o de que, cuando menos, se remontan a la antigua Grecia o al Renacimiento es una ilusión provocada en gran medida por la ambigüedad propia de la palabra “arte”. La noción de arte deriva del latín *ars* y del griego *techné* (tecné), términos que se refieren a cualquier habilidad humana, ya sea montar a caballo, escribir versos, remendar zapatos, pintar vasijas o gobernar. Según los antiguos modos de pensar, lo opuesto al arte humano no es la artesanía sino la naturaleza. Cuando hablamos

de la medicina como un arte, o del arte culinario, usamos el concepto en un sentido que se aproxima al antiguo. No obstante en el siglo XVIII se estableció una distinción decisiva en el concepto tradicional de arte.

Tras significar durante dos mil años toda actividad humana realizada con habilidad y gracia, el concepto se descompuso en la nueva categoría de las bellas artes (poesía, pintura, arquitectura y música), en oposición a la artesanía y las artes populares (fabricar zapatos, bordar, contar cuentos, cantar canciones populares). A partir de esta época se comenzó a hablar de “bellas artes”, materia de inspiración y de genio y, por ello mismo, objeto de un disfrute específico, mediado por un placer refinado, mientras que las artesanías y las artes populares pasaron a ser prácticas que muestran la habilidad del artífice en la aplicación de ciertas reglas y sus obras, además, son concebidas meramente para ser usadas o para entretener al público. Cuando durante el siglo XIX se abandonó el uso del adjetivo «bello» para referirse a las artes y se empezó a hablar solamente de arte por contraste con artesanía, con el entretenimiento o con la sociedad, este cambio histórico en el significado cayó en el olvido. Hoy en día, si preguntamos <¿Es realmente arte?>, ya no queremos decir <¿Es un producto humano o natural?> sino <¿Pertenece a la prestigiosa categoría del arte (bello)?>.

En el uso corriente no sólo se ha borrado la fractura de la antigua idea de arte/artesanía con relación a arte versus artesanía sino que se ha establecido una división paralela que separaba al artista del artesano y las preocupaciones estéticas de los placeres ordinarios y del sentido de lo útil. Con anterioridad al siglo XVIII los términos «artista» y «artesano» se usaban indistintamente y la palabra artista se aplicaba no sólo a los pintores y a los compositores sino también a los zapateros y a los herreros, a los alquimistas y a los estudiantes de las artes liberales. No existían artistas ni artesanos, en el moderno sentido de estos términos, sino artesanos/artistas que construían sus poemas o sus pinturas, sus relojes y sus botas, de acuerdo con una *techné* o *ars*, es decir, un arte/artesanía. Pero a finales del siglo XVIII artista y artesano se convirtieron en términos opuestos artista vino a querer decir creador de obras de arte mientras que artesano significó mero hacedor de algo útil o entretenido.

Una tercera e igualmente decisiva división tuvo lugar en el siglo XVIII: el placer en las artes se dividió en un placer especial, refinado, propio de las bellas artes, y los placeres ordinarios que suscitan lo útil

o lo entretenido. El placer refinado o contemplativo recibió un nuevo nombre: “estético”. La visión más amplia y antigua del arte como construcción era compatible con el goce en un contexto funcional; la nueva idea de arte como creación reclamaba una actitud contemplativa y por lo mismo, que el contemplador se separase del contexto. M. H. Abrams denominó a este cambio “revolución copernicana” en el concepto de arte: “En un solo siglo... el modelo de la construcción fue sustituido por el modelo de la contemplación, que trataba los productos de las bellas artes como ... objetos de atención extática” (1989, 140). A comienzos del siglo XIX también se dividió la antigua idea de función en las artes de tal modo que se atribuyó a las bellas artes un papel espiritual trascendente en tanto

que reveladoras de una verdad más elevada o en cuanto que auténticas medicinas para el alma. Hasta entonces, la idea de la contemplación desinteresada se aplicaba a Dios; de ahí en adelante, el arte para muchos miembros de las élites cultas se convertiría en un nuevo escenario para la vida espiritual.

Como esta revolución conceptual, al igual que sus instituciones, todavía domina nuestras prácticas culturales, se necesita cierto esfuerzo para apreciar la profundidad de la ruptura ocurrida. No se trataba solamente de la sustitución de una definición de arte por otra, como si la palabra “arte” designará un sustrato neutro inamovible, sino de la sustitución de todo un sistema de conceptos, prácticas e instituciones, por otro. En el antiguo sistema del arte, la idea de arte referida a cualquier tipo de objeto o de ejecución para uso o diversión iba de la mano de instituciones que unificaban lo que nosotros separamos como artes, artesanías y ciencias. En lugar del moderno museo de arte, por ejemplo, en los siglos XVI y XVII existía el gabinete “de curiosidades”, donde se exponían conchas marinas, relojes, esculturas y piedras preciosas a modo de muestrario del conocimiento. La mayor parte de la música servía para acompañar la liturgia religiosa, las ceremonias políticas o las fiestas sociales y no para ser interpretada en salas de conciertos. La mayoría de los artesanos/artistas trabajaba por encargo de patrones cuyos contratos a menudo especificaban contenido, forma y materiales y preveían un lugar específico y un propósito para la pieza acabada. El propio Leonardo da Vinci firmó un contrato para pintar la Virgen de las Rocas donde se le especificaban los contenidos, el color de las vestiduras de la Virgen, la fecha de entrega y se establecía una garantía en caso de reparaciones. De modo similar, los escritores profesionales pasaban gran parte de su tiempo copiando, tomando notas y escribiendo cartas para sus empleadores o pergeñando poemas para un cumpleaños, encomios o incluso piezas satíricas. Por añadidura, el trabajo artístico era a menudo una tarea cooperativa en la que intervenían muchas personas, tanto si se trataba de pintar frescos (Rafael) poner en escena producciones teatrales (Shakespeare) o tomar libremente prestadas melodías o armonías de otros compositores (Bach). Todo esto contrasta con las normas dominantes de nuestro moderno sistema del arte, donde el ideal no es la colaboración inventiva sino la creación individual, las obras pocas veces son concebidas para un lugar o propósitos específicos sino que existen por ellas mismas, y la separación de las obras de arte con respecto a un contexto funcional conduce al ideal de una atención silenciosa y reverencial como la que se observa en la sala de conciertos, en los museos de arte, en los teatros y en las salas de lectura.

Pero el nuevo sistema de las bellas artes no sólo estaba estrechamente vinculado a conductas o instituciones sino que también formaba parte de relaciones de poder y de género de mayor alcance. Un factor clave en la descomposición del viejo sistema del arte fue la sustitución del mecenazgo por el mercado del arte y el público de clase media. Cuando Friedrich Schiller y los demás autores del siglo XVIII alemán difundieron las nuevas ideas acerca de la autonomía de la obra de arte y la necesidad de una respuesta estética específica aplicada a ellas, lo que hacían era reaccionar contra sus propias frustraciones con relación al mercado del arte y al

nuevo público. Desde luego, una de las creencias centrales del moderno sistema del arte ha sido siempre que el dinero o la clase son irrelevantes para la creación y la apreciación del arte. Ahora bien, elevar algunos géneros al estatus espiritual del arte bello y a quienes los producen a la condición de heroicos creadores, relegando a otros géneros al estatus de mera utilidad y a sus productores a la condición de fabricantes, es más que una transformación conceptual. Y además, cuando los géneros y las actividades escogidas para ser elevadas y los elegidos para ser degradados refuerzan las líneas de raza, clase y género, lo que en un momento parecía solamente un cambio conceptual empieza a parecerse a una reelaboración de las relaciones de poder. Si los bordados de las mujeres han sido rescatados de las mazmorras del “arte doméstico” para ingresar en las salas principales de nuestros museos de arte, ello se ha debido, en parte, a las presiones ejercidas por el movimiento feminista, que finalmente se impusieron sobre antiguas discriminaciones de género que estaban vigentes en el sistema de las bellas artes. En tanto y en cuanto el moderno sistema del arte siga siendo la norma establecida, la insistencia de las feministas en lograr que las mujeres participen de las instituciones del arte sigue estando en el orden del día. No obstante, las mujeres no deben quedarse satisfechas con que se las acepte en el arte sino que deben reconocer que los propios supuestos del arte bello han sido influidos por las discriminaciones de género desde el comienzo y han de ser revisados en sus fundamentos. De modo similar, el movimiento multiculturalista tiene razón en querer que los géneros y las obras de las minorías excluidas sean aceptados en los currícula literarios, artísticos y musicales, aunque el éxito de este esfuerzo podría acabar reforzando las pretensiones imperiales del sistema euroamericano de las bellas artes a menos que critiquemos sus distinciones subyacentes. En lugar de simplemente asimilar las artes de las culturas tradicionales africanas o indoamericanas a las normas europeas con la condescendiente creencia de que de este modo les brindamos una buena acogida, debemos aceptar la diferente comprensión de las artes que estas culturas proponen y el lugar que se les asigna en la sociedad.

El sistema moderno de las bellas artes ha dominado la cultura americana y europea desde principios del siglo XIX pero algunos artistas y críticos se han resistido a aceptar sus principios que oponen el arte a la artesanía, el artista al artesano, lo estético a lo utilitario. Más adelante exploraré nuevos ejemplos de esta resistencia, puesto que una de las tareas de la historia consiste en restituir la voz a las posibilidades y los ideales derrotados, marginados u olvidados. Por ejemplo, Hogarth, Rousseau y Wollstonecraft rechazaron la distinción entre artistas y artesanos y la diferenciación de lo estético y lo instrumental, pese a que tales distinciones estaban vigentes en su época. Igualmente se manifestaron Emerson, Ruskin y Morris, quienes atacaron las dicotomías al arte/artesanía y arte/vida. Posteriormente, durante el siglo xx, una cantidad de artistas, desde los dadaístas y Duchamp hasta las principales figuras del arte pop y del arte conceptual, también han ridiculizado, puesto en duda o ironizado tales principios. Pese a esta larga tradición de resistencia, las obras de la mayor parte de los resistentes y apóstatas

del arte bello han sido rápidamente absorbidas por la Iglesia del Arte y están actualmente incorporadas a los cánones artísticos y literarios que pretendían desacreditar. Sin embargo, aunque el mundo de las bellas artes se apropiaba de los actos de resistencia también expandía sus propios límites, en primer lugar asimilando nuevos tipos de arte, como la fotografía, el cine o el jazz; después, apropiándose de las obras de arte "primitivo" y folclórico; y, finalmente, a través de lo que parece ser la completa disolución de sus propias fronteras, abrazándolo todo, desde la automutilación hasta los ruidos de John Cage. A pesar de todas estas asimilaciones, el sistema moderno del arte ha conservado sus notas más generales incluso en los gestos y escritos de quienes lo cuestionan.

Una de las razones en las que haré hincapié es que el arte no es tan sólo una "idea" sino que es un sistema de ideales, prácticas e instituciones y que gran parte de la actual retórica acerca de la muerte del arte, de la literatura o de la música sería -ya sea alarmista o laudatoria- subestima el poder residual del sistema del arte establecido. Hasta ahora no me he referido a lo que probablemente sea la dimensión más importante del arte: el sentimiento. Hablar del arte como de "un sistema de conceptos, prácticas e instituciones" hace poca justicia a las poderosas emociones que las personas experimentan a través de la literatura, la música, la danza, el teatro, la pintura, la escultura y la arquitectura. El arte no es solamente un conjunto de conceptos e instituciones sino también algo en que las personas creen, una fuente de satisfacción, un objeto afectivo. A aquellos que aman el arte les parecerá que mi idea de que el arte bello es una construcción reciente, sectorial, marcada por intereses de clase y de género, forma parte de una conspiración hostil que apunta a desacreditar uno de nuestros valores más elevados. En los agrios debates sobre teoría literaria de las últimas décadas, los tradicionalistas a menudo han acusado a sus oponentes de "hostilidad hacia la literatura". Hace pocos años un reconocido teórico literario se golpeaba el pecho en público al declarar que ya no enseñaba a sus estudiantes teoría literaria sino amor por la literatura (Lentricchia, 1996). La ira de los tradicionalistas y de los arrepentidos contra las historias y las teorías escépticas es comprensible. Si uno ama la literatura, ¿por qué razón exponer la cuestionable paternidad de ésta? Cuando le describí la tesis de este libro, un artista amigo me dijo: "¡No lo hagas! Bastantes problemas tenemos los artistas". He de confesar que yo también soy un amante de las artes, pero no se necesita pertenecer al partido de los "hostiles" a la literatura, el arte o la música para explorar las raíces históricas de nuestras creencias como preludeo a repensar los ideales y las instituciones vigentes.

Mi historia de la fatal división de las artes se plantea el siguiente interrogante: ¿cómo sería el relato de las ideas e instituciones de las bellas artes si ya no lo escribiéramos como el inevitable triunfo del Arte sobre la artesanía, del Artista sobre el artesano, de lo Estético sobre la función y el placer ordinarios? ¿Por qué no escribir nuestra historia desde una perspectiva más afín a un sistema del arte que conciliase la imaginación y la destreza, el placer y el uso, la libertad y el servicio? Desde ese punto de vista la construcción del moderno sistema del arte, más que

una fractura de la que hemos estado intentando curarnos, se parecería a una gran liberación.

Introducción. *La invención del arte. Una historia cultural*. Larry Shiner (2001, pp. 21-28)

*Texto adaptado con fines didácticos*

---

<sup>1</sup> reformulación: Este recurso cumple la función de aclarar, desarrollar o simplificar ciertos contenidos, que se presume pueden ofrecer cierta dificultad para su comprensión. Se trata de una suerte de “traducción” que opta por volver sobre lo explicado y que tiene una doble orientación: por un lado, ser más o menos equivalente a aquello que se busca explicar y, por el otro, de verse traducida a un repertorio que se estima más accesible para el destinatario. Se trata de fragmentos que expresan con otras palabras algo que ya se dijo o formuló, por eso el nombre de **reformulaciones: lo que vuelve a decirse**. Son marcas de reformulación expresiones como “es decir”, “en otras palabras”, “dicho de otro modo”, “esto significa que...”, etc.

## Decálogo de la buena redacción

- 1. Cuida la ortografía y la gramática.** No olvides poner las tildes en su sitio; repasa las reglas básicas de la gramática; evita errores de concordancia de persona, género y número, etc. El mejor consejo que podemos darte es consultar el diccionario siempre que tengas dudas.
- 2. ¡No te repitas!** Usar continuamente las mismas palabras o conectores gramaticales indica un vocabulario limitado. Para solucionarlo, ten a mano un diccionario de sinónimos y antónimos que te ayudará a dar mejor a tus textos y, de paso, ampliar tu vocabulario.
- 3. Ordena tus ideas.** Antes de empezar a escribir, ten claro de qué quieres hablar y cómo vas a estructurarlo. Lo habitual es que haya una introducción, una exposición o desarrollo y una conclusión. Anota aparte las ideas principales y los temas secundarios que vas a desarrollar y utiliza epígrafes (o subtítulos) para ordenar el contenido.
- 4. Usa frases cortas.** No abuses de adjetivos y adverbios, ni de ideas reiterativas. Un texto sencillo y breve es más fácil de comprender.
- 5. Opta por los párrafos cortos.** Separa las ideas en párrafos cortos por el mismo motivo. La información se entiende mejor así, ya que los párrafos muy largos suelen confundir o aburrir.
- 6. Utiliza correctamente los signos de puntuación.** La coma, el punto, el punto y coma, los dos puntos y los puntos suspensivos son imprescindibles para dar sentido y claridad a tu texto, además de dar un respiro al lector de vez en cuando. Cuando quieras cambiar de tema o continuar con un apartado distinto, utiliza el punto y aparte.
- 7. No se escribe como hablamos.** El habla coloquial no queda bien por escrito. Abusamos de muletillas, hacemos pausas e interrupciones, nos saltamos la estructura de las frases (sujeto, verbo y predicado), las ideas se quedan en el aire... El lenguaje escrito debe aportar toda la información de manera correcta para comunicar de forma eficaz.
- 8. Utiliza elementos de maquetación.** Elige el tipo y tamaño de letra adecuado, cuida el interlineado, pon sangría al comienzo de párrafo, usa letra negrita, cursiva o subrayado cuando sea necesario o quieras resaltar algo, justifica el texto, cuida el espacio entre palabras... Todo esto, hará que tu texto luzca con una presentación impecable.
- 9. Revisa y corrige.** Siempre (¡siempre!) hay algo que corregir después de redactar. Vuelve a leer el texto con atención y localiza los posibles errores que hayas podido dejar atrás.
- 10. ¡Lee mucho!** ¿Qué mejor sitio donde aprender a escribir que entre las páginas de un libro? La lectura, además de entretener, nos enseña cómo se conforma un texto y cómo expresar las ideas a través de la escritura. Fíjate bien en el lenguaje, en la construcción de frases y diálogos o en el uso de la puntuación.



E.S.C.  
Fernando  
Arranz



UPC UNIVERSIDAD  
PROVINCIAL  
DE CÓRDOBA

## INFORMACIÓN ÚTIL

¿Dónde estamos ubicados dentro de Ciudad de las Artes?

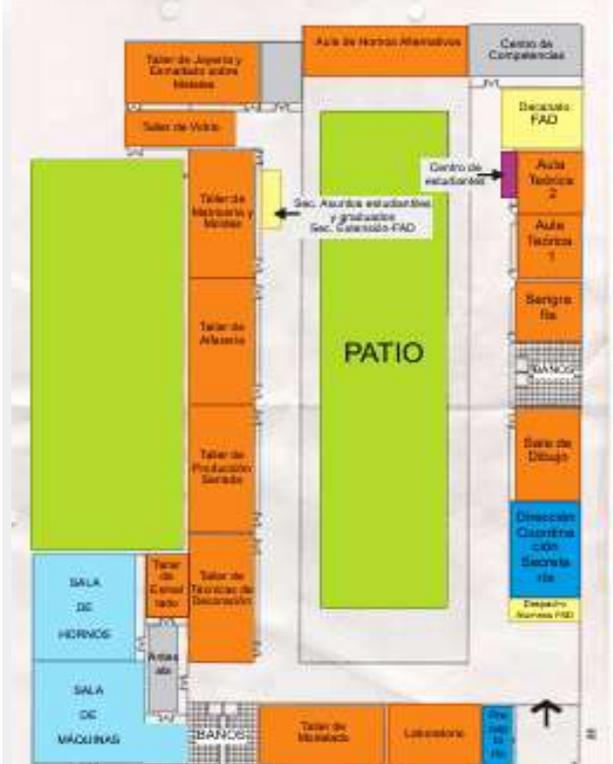


Ciudad de las Artes  
Av. Pablo Ricchieri 1955

Transporte público 500, 501,  
600, 601, 21, 23, 28



Así están dispuestos nuestros espacios  
de trabajo y aprendizaje en la Escuela:



**Dirección, Coordinación y Secretaría  
administrativa**

**Dirección:** Lic. Carola Abregú

[direccion.arranz.fad@upc.edu.ar](mailto:direccion.arranz.fad@upc.edu.ar)



**Coordinación TUAF:** Lic. Inés Luna

[coordinaciontuafarranz.fad@upc.edu.ar](mailto:coordinaciontuafarranz.fad@upc.edu.ar)

**Coordinación Equivalencias y adscripciones:**

Lic. Lorena Moriondo

[equivalencias.arranz@upc.edu.ar](mailto:equivalencias.arranz@upc.edu.ar)

**Apoyo a Proyectos:**

Prof. Cristina Bonetta

**Secretaría administrativa:** Guillermo Zárate

Teléfono: 4600228

**Bedelía/Preceptoría**

Turno Mañana: Victoria Alpíri

Turno Tarde: Eduardo Simes

Turno Noche: Victoria Alpíri

[despacho.arranz@upc.edu.ar](mailto:despacho.arranz@upc.edu.ar)

Teléfono: 4333508

**Ayudantes Técnicos**

Julián López Perea | Inti Daltoe Naparstek

**Secretaría de Asuntos estudiantiles y graduados:**

Prof. Enzo Valsacchi

Ludmila Fassina

[saeyg.fad@upc.edu.ar](mailto:saeyg.fad@upc.edu.ar)



**Preinscripciones:** 16 al 27/ DIC./2024  
**Prórroga Preinscripciones:** 3 al 15/FEB./2025  
**Examen de idoneidad (mayores de 25 años sin secundario completo):** 05/MAR./2025.

**Jornadas de CIEU- presencial:** 19 al 25/FEB./2025 | 14 a 18 hs.  
*EL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES SE PUBLICARÁ LA SEGUNDA QUINCENA DE FEBRERO*

**Matriculación definitiva:** del 17/FEB. al 12/MAR./2025  
**Inicio de clases:** 25/MAR./2025.



LINK DE ACCESO AL PLAN DE LA CARRERA Y HORARIO DE CURSADO:

[https://drive.google.com/drive/folders/1xfv8QW3vnea\\_15Q9Rh3sDiuSRXbsIXvX?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1xfv8QW3vnea_15Q9Rh3sDiuSRXbsIXvX?usp=sharing)

PUEDES ESCANEAR TAMBIEN EL QR 



#### A TENER EN CUENTA:



- Las personas que hayan presentado solo la Constancia de Título Analítico en trámite, quedarán matriculadas de modo CONDICIONAL, pudiendo presentar dicha documentación hasta junio 2025, de lo contrario NO PODRÁN PRESENTARSE A RENDIR EXÁMENES FINALES - JULIO 2025
- Es fundamental que ante cualquier consulta al mail de Despacho de Alumnxs, se aporten los siguientes datos: NOMBRE Y APELLIDO; DNI; CARRERA Y COMISIÓN
- **Aula Virtual:** Una vez inscriptxs la clave de acceso les llegará por correo electrónico automático en el momento en que se les habilita el aula.  
Consultas: Enviar mail a Informática Educativa, [informaticaeducativa.fad@upc.edu.ar](mailto:informaticaeducativa.fad@upc.edu.ar)
- Solicitud de Certificado de ALUMNO REGULAR: En despacho de alumnos, [despachoalumnos.fad@upc.edu.ar](mailto:despachoalumnos.fad@upc.edu.ar) o a la Dirección de Escuela correspondiente.
- Solicitud de CAMBIOS DE COMISIÓN: Pedidos al Director/ra o Coordinador/ra de la Carrera correspondiente.
- Consultas por CLAVES DE AUTOGESTIÓN Y OTROS: Enviar mail a [guarani.upc@upc.edu.ar](mailto:guarani.upc@upc.edu.ar)

## REGLAMENTO UNIVERSITARIO SEGÚN DISPOSICIÓN 000002 CARRERAS UNIVERSITARIAS DE GRADO Y PREGRADO

**Artículo No 1** - Se considerarán Estudiantes de la Universidad a todas aquellas personas que hubieran cumplimentado el proceso de la matriculación inicial. Se considerarán Estudiantes Activos de la Universidad en el año lectivo vigente (Febrero/Diciembre), aquellas personas que hubieren realizado la matriculación anual. Se considerarán Estudiantes Regulares de la Universidad, aquellas personas que además de cumplimentar con el proceso de matriculación establecido en la normativa vigente se hayan inscripto a cursar al menos 1 (una) unidad curricular en el año lectivo vigente (febrero a diciembre).

**Artículo N° 2** - Los estudiantes para rendir exámenes finales pueden revistar en las siguientes condiciones académicas:

1. Promoción
  - 1.a Directa
  - 1.b Indirecta
2. Regular
3. Libre

La condición académica a las que puede acceder el estudiante en cada unidad curricular estará determinada en el plan de estudios de la carrera. La obtención de una condición implicará criterios de evaluación individuales y/o grupales y asistencia a clases.

Para rendir un examen final de una unidad curricular el estudiante deberá respetar el régimen de correlatividades del plan de estudios al que está inscripto.

En el caso de que el examen final no se lleve a cabo por razones institucionales que no sean responsabilidad del estudiante (paro docente, caso fortuito, fuerza mayor, etc.) la condición del estudiante se prorroga hasta la reprogramación de la mesa examinadora o la cantidad de turnos que dure la imposibilidad de llevar adelante el examen final.

### 1. PROMOCIÓN

El estudiante podrá obtener la condición de promoción con instancias evaluativas de cursado cuyas calificaciones sean de 7 (siete) puntos o más y con asistencia del 75% a las clases presenciales. Tendrá derecho a 1 (una) evaluación recuperatoria por ausencia debidamente justificada o aprobación de la instancia evaluativa con calificación de 4 (cuatro) a 6 (seis) puntos, siempre y cuando tenga aprobadas las instancias evaluativas de cursado. Se deberán prever durante el cursado de la unidad curricular un mínimo de 2 instancias evaluativas parciales obligatorias.

La condición de **promoción** para un estudiante de una unidad curricular se puede obtener por promoción Directa o por promoción Indirecta. Ambas condiciones cuentan con 2 (dos) turnos ordinarios consecutivos inmediatos al cierre del cursado, pasados los dos turnos pasarán a condición regular. Serán los equipos de cátedra o docentes a cargo de la unidad curricular, junto con las autoridades de cada carrera, quienes determinarán si se habilita la promoción Directa o Indirecta, debiendo explicitarse en el programa o proyecto de cátedra.

La condición de **promoción Directa** de una unidad curricular habilita al estudiante para inscribirse y firmar el acta de exámenes finales en el turno ordinario inmediato al cierre de cursado y el ordinario siguiente, en caso contrario el estudiante perderá la condición de promoción y pasará a la condición de regular con 5 (cinco) turnos ordinarios consecutivos a partir del momento de obtenida la nueva condición.

La condición de promoción Indirecta habilita al estudiante para inscribirse y rendir un

coloquio en el turno ordinario inmediato al cierre del cursado o al siguiente, caso contrario el estudiante perderá la condición de promoción y pasará a la condición de regular con 6 (seis) o 5 (cinco) turnos ordinarios consecutivos respectivamente, a partir del momento de obtenida la nueva condición. Aquel estudiante cuya calificación en la instancia de coloquio sea menor a 7 (siete) puntos o pese a estar inscripto en el examen final no se presentare, pasará inmediatamente a la condición de regular.

## 2. REGULAR

El estudiante podrá obtener la condición de regular con instancias evaluativas de cursado cuyas calificaciones sean de 4 (cuatro) puntos o más y con asistencia del 650 o a las clases presenciales. Tendrá derecho a recuperar el 500 « de las instancias evaluativas de cursado.

Se deberán prever un mínimo de 2 instancias evaluativas parciales obligatorias durante el cursado de la unidad curricular.

La condición de regular en una unidad curricular habilita al estudiante para inscribirse y rendir el examen final durante 7 (siete) turnos ordinarios consecutivos a partir del momento de obtenida la condición al cierre del cursado. El estudiante que no haya aprobado el examen final dentro de las condiciones precedentes y después de vencido el plazo de duración de la condición de regular, deberá recurrar la unidad curricular o rendirla en condición de libre en los próximos turnos de exámenes finales en el caso de aquellas unidades curriculares que así lo permitan. El examen final de una unidad curricular debe ser aprobado con 4 (cuatro) puntos o más.

Para rendir examen final de una unidad curricular, el estudiante deberá respetar el régimen de correlatividades del plan de estudios al que está inscripto.

## 3. LIBRE

El estudiante podrá rendir en esta condición las unidades curriculares que así lo permitan; siempre y cuando:

- a) Haya cumplimentado la matriculación correspondiente a su carrera en el año lectivo (Febrero/Diciembre) que pretenda rendir en condición de libre, y no revista la condición de Promoción o Regular.
- b) cumpla con los requisitos de correlatividades contemplados en el plan de estudios.
- c) el total de unidades curriculares rendidas en esta condición no superen el 30% o del total de las unidades curriculares del plan de estudios correspondiente.

Para los estudiantes en condición de libres, el examen final tendrá dos instancias evaluativas: una escrita o técnica, que permita evaluar destrezas y/o conocimientos prácticos, y una oral. Ambas que garanticen el rendimiento académico teórico y práctico fijado por el trayecto formativo. Sólo podrán pasar a la instancia oral quienes hayan aprobado previamente la instancia escrita / técnica. La calificación final será el promedio de las calificaciones de ambas instancias evaluativas, siempre que ambas hayan resultado aprobadas con 4 (cuatro) puntos o más. La evaluación se realizará sobre todo el contenido del programa de enseñanza.

**Artículo N° 3 - Exámenes finales.** En la Universidad existen turnos de exámenes finales ordinario o extraordinario los que anualmente quedan establecidos en el calendario académico.

Turnos ordinarios:

- 1) Turno ordinario febrero/marzo, con dos (2) llamados.
- 2) Turno ordinario julio/agosto, con dos (2) llamados.

3) Turno ordinario noviembre/diciembre, con dos (2) llamados.

**Turnos extraordinarios:**

a) Turno extraordinario mayo, con un (1) llamado.

b) Turno extraordinario septiembre, con un (1) llamado.

Cada turno ordinario de examen final posee dos llamados permitiendo que los/as estudiantes, se inscriban a rendir unidades curriculares correlativas.

Para poder realizar la inscripción a examen final el estudiante deberá completar previamente su Matrícula Anual durante los meses de febrero/marzo de cada año lectivo (Febrero/Diciembre).

La inscripción a exámenes finales se realizará de manera personal a través de los mecanismos establecidos por la Universidad en los plazos y fechas publicados.

En el caso que un/a estudiante inscripto/a rendir examen final se ausentare a la mesa examinadora o no cumpla con el requisito de dar de baja la inscripción, o haya desaprobado en el primer llamado, quedará inhabilitado/a para inscribirse en el segundo llamado del mismo turno ordinario en la misma unidad curricular.

Los 7 (siete) turnos ordinarios consecutivos establecidos para rendir examen final de una unidad curricular ya sea bajo la condición de Regular o de Promoción, se cuentan a partir del momento en que el estudiante obtiene la condición.

La condición de Promoción se obtiene sólo al momento de finalizar el cursado de la unidad curricular. La condición de Promoción Directa cuenta con 2 (dos) turnos ordinarios consecutivos inmediatos al cierre del cursado, pasados los dos turnos el estudiante podrá rendir examen final bajo la condición regular, donde contará con 5 (cinco) turnos ordinarios consecutivos a partir del momento de obtenida la nueva condición. La condición de Promoción Indirecta cuenta con 2 (dos) turnos ordinarios consecutivos inmediatos al cierre del cursado donde el estudiante deberá optar por uno de ellos. Pasados los dos turnos o habiendo el estudiante optado por inscribirse en el segundo turno y no aprobado el coloquio, el estudiante podrá rendir examen final bajo la condición regular donde contará con 5 (cinco) turnos ordinarios a partir del momento de obtenida la nueva condición. En caso de que el estudiante hubiese optado por inscribirse en el primer turno inmediato al cierre del cursado y no hubiere aprobado el coloquio el estudiante podrá rendir examen final bajo la condición regular donde contará con 6 (seis) turnos ordinarios a partir del momento de obtenida la nueva condición. La condición de Regular puede obtenerse en dos instancias: una al momento de finalizar el cursado de la unidad curricular donde el estudiante podrá contar con 7 (siete) turnos ordinarios consecutivos inmediatos al cierre del cursado, y otra luego de haberse cumplido los turnos ordinarios de la condición de Promoción, donde contará con 5 (cinco) o 6 (seis) turnos ordinarios consecutivos a partir del momento de obtenida la nueva condición según corresponda.

Este criterio se aplica tanto para unidades curriculares anuales como cuatrimestrales.

Turno extraordinario de exámenes finales: Los/as estudiantes tienen derecho a rendir exámenes en mayo y/o septiembre siempre y cuando adeuden hasta 4 (cuatro) unidades curriculares para finalizar su carrera, excluido el trabajo final de corresponder.

Durante los turnos de exámenes extraordinarios no se alterará el normal desarrollo de la actividad académica del cuatrimestre.

Para poder realizar la inscripción a examen final el estudiante deberá completar previamente su matrícula anual durante los meses de Febrero y Marzo de cada año lectivo (Febrero/Diciembre).

**Artículo N° 4** - Calificaciones de cursado y finales: Las calificaciones en las instancias evaluativas de cursado y finales tienen el propósito de Valorar los cambios y resultados que evidencian los estudiantes durante el proceso educativo, cotejando en qué medida el estudiante ha comprendido los objetivos planteados en cada unidad curricular. Las calificaciones serán numéricas y comprendidas en una escala del 1 (uno) al 10 (diez). Bajo este concepto se incluyen todos los formatos curriculares posibles (asignaturas, seminarios, talleres y prácticas) entre otros.

**Artículo N° 5** - **La Libreta Universitaria:**

La Libreta de Estudiante es un documento que extiende la Universidad para acreditar su situación académica. Le servirá al estudiante para toda su carrera y es indispensable para inscribirse a cursar o rendir exámenes finales de unidades curriculares y/o para cualquier tipo de gestión académica en la Universidad.

La Libreta de Estudiante no representa certificado analítico parcial y su contenido corresponde exclusivamente para control académico del estudiante. La información consignada en la misma, deberá ser convalidada con las Actas de Exámenes Finales. La información oficial será la que el/los docente/s registre/n en las actas de exámenes finales las cuales deberán contener las firmas de todos los estudiantes que estuvieron presentes y de los docentes que evaluaron en la mesa de examen. Por lo tanto la validez oficial se registra en actas de exámenes finales.

La presentación de la Libreta es requisito indispensable e indiscutible para rendir exámenes finales. Su pérdida deberá ser acreditada mediante denuncia policial. Por otra parte, cualquier alteración deberá comunicarla al Decanato correspondiente con la finalidad de tomar los recaudos legales pertinentes.

**Artículo N° 6** - Certificado de estudiante regular:

Será la Unidad Académica/Facultad a través del área correspondiente, quién otorgará, a solicitud del estudiante, un certificado de estudiante regular de la Carrera Universitaria en la que esté matriculado. Se considerarán Estudiantes Regulares de la Universidad, aquellas personas que además de cumplimentar con el proceso de matriculación establecido en la normativa vigente se hayan inscripto a cursar al menos 1 (una) unidad curricular en el año lectivo vigente (Febrero a Diciembre).

**Artículo N° 7** - Certificado analítico parcial de estudios:

La Unidad Académica/ Facultad a través del área correspondiente otorgará a solicitud del estudiante un certificado de las unidades curriculares aprobadas de la carrera que cursa, previo control de las calificaciones en los libros de actas pertinentes.

**Artículo N° 8** - Constancia de Diploma y Certificado Analítico en Trámite:

La Unidad Académica/Facultad a través del área correspondiente, otorgará luego de la presentación de la documentación para tramitar el título universitario y a solicitud del egresado, una Constancia de Título y Certificado Analítico en Trámite (C.D.A.T.).

Se considerarán Egresados de la Universidad, aquellos estudiantes que hayan aprobado todas las unidades curriculares y cumplimentado los requisitos reglamentarios de la oferta académica / carrera a la que pertenecen.

**Artículo N° 9 - Título y Certificado Analítico Final de estudios:**

Cada una de las Unidades Académicas/Facultad confeccionará de manera digital para las personas egresadas los Diplomas y Certificados Analíticos Universitarios. Posteriormente, deben ser remitidos a la Secretaría Académica del Rectorado quien será la responsable de emitir Diploma y Certificado Analítico Universitario en formato papel y gestionar su certificación ministerial correspondiente, de acuerdo a la normativa vigente.

**ESTUDIANTE TRABAJADOR O CON PERSONA A CARGO**

Entiéndese por estudiante trabajador/a a todo aquel/aquella que se encuentre en condición de trabajador/a en relación de dependencia sea cual fuere la forma de contratación formal o informal y por estudiante con personas a cargo a todo aquel/aquella estudiante que tuviera a su cargo hijas, hijos padres o familiares cercanos con enfermedades crónicas discapacidad y/o que requieran cuidados especiales.

**REQUISITOS PARA ACCEDER AL RÉGIMEN DE ESTUDIANTES TRABAJADORES Y/O CON PERSONAS A CARGO:**

Los/las estudiantes que se consideren encuadrados en alguna de las hipótesis contempladas en éste régimen y deseen acogerse a los beneficios que él contempla deberán presentar ante la Coordinación de Asuntos Estudiantiles y Graduados de la FAD:

- 1-Nota dirigida a la Coordinación de Asuntos Estudiantiles y Graduados de la FAD solicitando acogerse al régimen e indicando el turno y las unidades curriculares a cursar.
- 2-Fotocopia de DNI.
- 3-Condición académica, alumno/alumna regular.
- 4-Formulario web <https://forms.gle/eGoLkZDXRJP3RCKN6> completo adjuntando la documentación que él mismo indica
- 5-Si trabaja en relación de dependencia: certificado laboral emitido por la empresa o ente contratante, último recibo de sueldo y nota del empleador indicando días y horario laboral.
- 6-Si trabaja de forma independiente, el alta o inscripción ante AFIP e indicación de los días y horarios laborales.
- 7-Si trabaja en relación laboral informal, declaración jurada de trabajo que acredite días y horarios laborales (trámite gratuito que se gestiona en una dependencia policial)
- 8-En caso de Familiares a Cargo y/o con enfermedad crónica o discapacidad:
  - Los que sean padres o madres de hijos/as menores de 12 años: el vínculo legal se acreditará a través de la partida de nacimiento del niño, niña o adolescente o copia de DNI en el cual deberá estar indicado el nombre de los progenitores.
  - Los que tengan hijos/as (cualquiera sea su edad) que por discapacidad o enfermedad requieran cuidados especiales: deberán acreditar la situación mediante la presentación del certificado de discapacidad del hijo/a o certificado de un profesional de la salud que explicita la necesidad del cuidado cotidiano.

– Quienes tengan personas a cargo (que no sean hijos o hijas), deben acreditar la situación que se alega mediante declaración jurada (ante escribano público, juez de paz, o certificado médico) que así lo indique, debiendo además acompañar la documentación pertinente que acredite fehacientemente el vínculo invocado y el impedimento en el que se funda la excepción por la situación declarada.

#### **ACEPTACIÓN Y REGISTRO DE LES ESTUDIANTES EN EL RÉGIMEN:**

La Coordinación de Asuntos Estudiantiles y Graduados de la FAD será la encargada de analizar cada una de las solicitudes presentadas por los estudiantes que deseen acogerse al Régimen de Estudiantes Trabajadores y/o con Personas a Cargo, y de cumplirse los requisitos previstos, se efectivizará la incorporación del solicitante al mismo emitiendo y entregando un Certificado Único de Estudiante Trabajador y/o con Personas a Cargo, cuya copia quedará incorporada a su legajo.

Dicha Coordinación llevará un registro de cada estudiante beneficiario, de las solicitudes recibidas, de las aprobadas y denegadas, y de aquellos casos en los que se dio de baja el beneficio.

Se espera que el/la estudiante trabajador o estudiante con persona a cargo utilice esta condición solamente en aquellos espacios curriculares que coincidan con su horario laboral o de cuidado de personas a cargo.

#### **MOMENTO PARA ACCEDER AL BENEFICIO-VIGENCIA DEL CERTIFICADO ÚNICO**

Los/las estudiantes podrán solicitar el Certificado Único en cada ciclo lectivo hasta 20 días corridos posteriores al inicio de clases fijado.

Finalizado el plazo mencionado, los/las estudiantes podrán solicitar con carácter excepcional el Certificado Único en la medida que se hayan incorporado al mercado laboral con posterioridad al plazo previsto y/o cuando la necesidad de cuidado de algún familiar se haya generado con posterioridad al mismo. Tales solicitudes deberán ser resueltas de manera particular por la Secretaria Académica de FAD, dentro de los diez (10) días corridos de presentado el pedido [academica.fad@upc.edu.ar](mailto:academica.fad@upc.edu.ar).

El certificado único tiene duración por el ciclo lectivo en que se solicitó y otorgó debiendo renovarse en cada ciclo lectivo o cuando la situación laboral/ familiar lo requiera.

#### **EL CERTIFICADO ÚNICO OTORGADO PERMITIRÁ A LOS/LAS ESTUDIANTES:**

- a) La posibilidad de cambiar de turno o comisión en el momento de inscripción a las unidades curriculares y/o durante las dos primeras semanas del cursado, de acuerdo a sus necesidades laborales y/o familiares, previo trámite ante el área correspondiente en cada unidad académica.
- b) Respecto a la asistencia a clases teóricas teórico-prácticas y / o prácticas la justificación de las inasistencias de hasta el 50% de las clases previstas; exceptuando las actividades comprometidas con otras instituciones en el marco de procesos de prácticas y las unidades curriculares con formato de talleres y prácticas profesionalizantes en adecuación a lo establecido en las resoluciones rectorales y ministeriales que aprueban los planes de estudio. El estudiante podrá acceder a la condición de promoción.  
En los espacios curriculares que se superpongan con su horario laboral y/o de cuidado, tendrá una tolerancia de ingreso acorde a la carga horaria del espacio curricular de hasta un 30 minutos, e igual tiempo para el retiro anticipado. Pasado el horario de tolerancia indicado, se le permitirá el ingreso al aula, pero se le computará la falta.
- c) En caso de exámenes finales, el/la estudiante deberá arbitrar los medios para asistir en

los horarios establecidos, caso contrario deberá presentarse a rendir en el siguiente llamado

d) En caso de exámenes parciales o prácticos evaluables, la justificación de la inasistencia y la posibilidad de otra instancia evaluativa, la que no será considerada como recuperatorio. La fecha para la instancia evaluativa en la que no pudo asistir, será fijada para la clase inmediata posterior a la fecha estipulada originalmente. Esta justificación no afectará el derecho a recuperatorio.

e) La posibilidad de realizar los trabajos teóricos, prácticos y trabajos finales de licenciatura previstos como grupales – evaluativos o no- de manera individual; exceptuando las actividades comprometidas con otras instituciones en el marco de procesos de prácticas profesionalizantes y de aquellas unidades curriculares con formato taller de exclusiva resolución grupal en adecuación a lo establecido en las resoluciones rectorales y ministeriales que aprueban los planes de estudio.

f) Tendrán prioridad para la elección de turno de cursada de los espacios curriculares.

g) Tendrán prioridad de cambio de comisión en caso de que la tarea laboral declarada se modifique durante el cursado.

#### **COMUNICACIÓN A LAS ÁREAS DE ACADÉMICAS:**

La Coordinación de Asuntos Estudiantiles y Graduados de la FAD informará a los equipos de gestión a través de una lista única (dividida por carreras) y para que transmitan a los docentes, los nombres de quienes cuentan con el Certificado Único y la vigencia del mismo como asimismo la elección del turno de cursada de los espacios curriculares antes del comienzo del período de inscripciones a cursada. En caso que se actualicen dichos datos, deberán informar nuevamente a los equipos de gestión quiénes son los/las estudiantes que se agregan o se den de baja.

Los estudiantes deberán también comunicar su condición de estudiante trabajador y/o con persona a cargo a los docentes, directivos y/o coordinadores de sus respectivas carreras.

#### **CESE DE LOS BENEFICIOS:**

Los beneficios contemplados en el Régimen para estudiantes Trabajadores y/o con Personas a cargo cesarán por:

a) Vencimiento del Certificado Único sin su correspondiente renovación.

b) Cese de la situación que dio origen al ingreso del estudiante en el régimen en cuestión.

c) Pérdida de la calidad de alumno regular en la carrera que cursa.

El estudiante Trabajador y/o con Personas a cargo deberá comunicar a la Coordinación de Asuntos Estudiantiles y Graduados de la FAD la finalización de las circunstancias que ameritaron su inclusión en dicho régimen. Esta comunicación deberá efectuarse dentro del mes siguiente de ocurrido tal hecho. El no cumplimiento de dicha obligación habilitará a la coordinación a dar de baja al beneficiario/a.

Quien incurriera en el incumplimiento previsto en el párrafo anterior o adulterara los antecedentes para acceder al Régimen para estudiantes Trabajadores y/o con Personas a cargo, no podrá volver a recibir los beneficios de éste.

Información: <https://fad.upc.edu.ar/tramites/solicitud-de-estudiante-trabajador-o-con->