MÁSTER EN INVESTIGACIÓN EN ARTE Y CREACIÓN

Módulo	**MÓDULO FUNDAMENTAL DE LENGUAJES ARTÍSTICOS**
Materia	**DIBUJO CONTEMPORÁNEO Y TECNOLOGÍAS GRÁFICAS DE SERIACIÓN**
Asignatura	605601 **DIBUJO Y PROFESIÓN**

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Máster en Investigación en Arte y Creación
Carácter:	Optativa
Período de impartición:	1º semestre
Carga Docente:	4 ECTS
Teórica	2 ECTS
Práctica	2 ECTS

Departamento responsable: DIBUJO Y GRABADO
Coordinador: Jorge Varas Álvarez
Correo-e: jorgevaras@ucm.es
Tfno. Dpto.: 91 394 36 55

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor:

La asignatura pretende discernir, enmarcar y definir de manera clara los aspectos públicos y profesionales derivados del trabajo en el campo del arte. Presenta una aproximación a las prácticas de gestión simbólica dentro y fuera del campo del arte, así como de los sistemas de gestión de las economías del prestigio y su función. Estudiamos las prácticas artísticas dentro de las industrias de la cultura en contraposición a aquéllas que no se desarrollan en el campo del arte institucionalizado. Se analizan las relaciones entre el trabajo artístico y las formas posfordistas de producción, así como las formas que adquiere el trabajo inmaterial dentro de la esfera simbólica. Analizamos los mecanismos de postproducción simbólica dentro de la institución: resemantización de los sistemas alienantes expositivos, técnicas de seducción y atención, regeneración de contenidos, el procomún en las prácticas artísticas. Reflexionamos sobre la legitimación de las prácticas artísticas en la sociedad contemporánea. Finalizamos con una propuesta: uso de la imaginación materialista, práctica y difusión de su metodología.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- Fomentar la investigación artística.
- Desarrollar la capacidad de diseñar, elaborar y gestionar proyectos en equipos multidisciplinares, rentabilizando el uso de los recursos y la difusión de sus resultados.
- Mejorar las posibilidades de inserción del/a estudiante en el circuito artístico y sector profesional dirigido a los creativos en el ámbito audiovisual y tecnológico en los que puede aplicar los conocimientos técnicos y creativos adquiridos.
- Dotar al estudiante de las herramientas de análisis del contexto social y cultural en el que se inscribe la práctica artística y profundizar sobre su adaptación a códigos, estructuras y colectivos multiculturales, cara a poder ejercer de experto cultural, asesoría y dirección artísticas.
- Desarrollar la formación intelectual y la capacidad crítica del/a estudiante, desde el ámbito del arte y la cultura visual, como futuro creativo en el ámbito de la imagen y responsabilizar su producción a fin de entender el contexto cultural para generar iniciativa y dinamizar el entorno.
- Estimular la participación con los principales agentes locales, nacionales e internacionales, de la vida cultural y el mercado artístico a través de proyectos de colaboración, con el objetivo de ejercer un desarrollo profesional como profesor en lenguajes artísticos e investigación, a través de la educación artística.

Objetivos específicos

- Discernir, enmarcar y definir de manera clara los aspectos públicos y profesionales derivados del trabajo en el campo del arte.
- Aproximación a las prácticas de gestión simbólica dentro y fuera del campo del arte.
- Análisis y usos de las formas del trabajo inmaterial dentro de la esfera simbólica.
- Postproducción simbólica: re-generación de contenidos.

COMPETENCIAS

Competencias Generales

- **C.G.1.** Desarrollar habilidades que permitan aplicar a entornos diferentes, dentro de contextos multidisciplinares, los conceptos, principios y prácticas relacionadas con el área de las Bellas Artes.

- **C.G.2.** Capacitar para la elaboración adecuada y original de creaciones artísticas que integren conocimientos y afronten la complejidad de formular juicios personales que no eviten el compromiso con las responsabilidades sociales y éticas vinculadas.

- **C.G.3.** Capacitar para la comunicación de conclusiones personales –y de los fundamentos que las sustentan- a públicos especializados en las Bellas Artes, o no, mediante la presentación pública de ideas y proyectos de Creación e Investigación Artísticas, capaces de transmitir emociones o asesoramiento en el terreno de las Bellas Artes.

- **C.G.4.** Capacitar en aquellas habilidades de aprendizaje que promuevan aprender por sí mismo y con otros, desarrollando habilidades de pensamiento y de decisión que faciliten la autonomía, la confianza e iniciativa personales, adentrando a los/as estudiantes en los perfiles de investigación que les posibiliten continuar con los estudios de doctorado en el EEES.

- **C.G.5.** Adquirir estrategias para integrarse en grupos multidisciplinares, desarrollando la capacidad de colaboración con profesionales de otros campos, estimulando el intercambio y la colaboración entre distintos grupos de investigación de modo que se contribuya a rentabilizar el uso de sus recursos y la difusión de sus resultados.

Competencias Transversales

- **CT.1.** Capacidad para dotar de transversalidad los procesos de trabajo con los diferentes lenguajes artísticos, en base a la adquisición de las habilidades personales, sociales y metodológicas de la investigación.

- **CT.2.** Dominio avanzado de los recursos que posibilitan definir, programar y emprender un proyecto artístico autónomo en posibles entornos de alta exigencia profesional.

- **CT.3.** Capacidad basada en el conocimiento, experiencia, valores y disposiciones desarrolladas en la práctica educativa con los lenguajes artísticos para revertirla a las nuevas situaciones y contextos multidisciplinares.

- **CT.4.** Capacidad crítica en el desarrollo de estrategias metodológicas y discursivas que propicien la innovación y propuestas alternativas en el marco de las teorías estéticas del arte contemporáneo.

Competencias Específicas

- **CE.5.** Análisis de las profesiones que utilizan el dibujo de forma instrumental, fomentando las vías de relación e intercambio como son la arquitectura, el diseño, la ilustración, el comic, la infografía y los sistemas de docencia del dibujo.

- **CE.6.** Capacidad y habilidad procedimental avanzada adecuada a la práctica artística de la disciplina del dibujo y la obra gráfica seriada en el marco de las tecnologías digitales.

- **CE.7.** Conocimiento de las metodologías conceptuales de la seriación artística (prácticas de integración en los sistemas de producción gráfica seriada), su argumentación teórica y su recepción estética.

CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Presentación. Relaciones históricas entre sistemas productivos y arte.
- Industrias de la cultura I. Desde La definición de Adorno hasta la instaurada por la Unesco.
- Industrias de la cultura II. Desde la formalización de su definición por la UNESCO hasta la actualidad.
- Relaciones entre el capital simbólico y el arte.
- Teoría de campos de Pierre Bordieu aplicado al ámbito del arte.
- Modos de gestión en la esfera simbólica propios del campo del arte.
- Aproximación a la teoría del procomún: La parte maldita de Bataille.
- Postproducción: creación de contenidos no de objetos.

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Al comienzo de cada tema se expondrá el contenido y objetivos principales de dicho tema. Un conjunto de clases teóricas contextualizará históricamente y sociológicamente las relaciones entre trabajo, sociedad y dibujo. Con el fin de hacer más comprensibles y provechosas las ponencias que a lo largo del curso vendrán realizando diferentes profesionales donde nos mostrarán la actualidad de estos planteamientos desde el punto de vista de la actividad cotidiana.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes se involucren en la asignatura mediante la presentación del desarrollo de aspectos derivados de lo tratado en clase.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se producirá un debate común sobre los temas expuestos por el profesor, el invitado y el alumno

Actividad Formativa

Actividad	Competencias generales y transversales	ECTS
Lecciones magistrales por parte del profesor o ponentes, con una estimación de créditos destinados a esta actividad del 10 %.	CG. 4 CT. 3, 4	4
Debates grupales o seminarios de encuentro, moderados por el profesor donde se suscitan los temas previamente elaborados por los estudiantes sirviendo de vehículo para la transmisión de conocimiento y desarrollo de la capacidad crítica del estudiante. Son así mismo actividades que promueven la relación grupal y el trabajo en equipo. Se estima dedicar a ello un 30% de los créditos.	CG. 3, 4, 5 CT. 1, 2, 3, 4	
Resolución de ejercicios mediante la práctica en talleres y laboratorios específicos de los diferentes lenguajes artísticos, tanto en horas presenciales del profesor donde recibe la enseñanza de modo directo individualizado sobre los procesos de creación particulares como en la actividad autónoma del estudiante, sumando el 40% de los créditos dedicados. Exposición y presentación de trabajos que dado el carácter eminentemente expresivo y comunicativo de los lenguajes artísticos es en muchas ocasiones el objetivo final del proceso o de la obra realizada y se estima en 5 -10 %.	CG. 1, 2, 3, 4, 5 CT. 1, 2, 3, 4	
Salidas de estudio y trabajos de campo dirigidas a estimular los trabajos de creación artística en espacios naturales o visitas de exposiciones, museos, creación de obra audiovisual, etc. Su dedicación en créditos oscila entre el 10 -15 %.	CG. 1 CT. 1, 3, 4	

Actividad del estudiante

- Estudio de los contenidos teóricos
- Propuesta de ejercicios para realizar tanto en las clases presenciales, como en el tiempo dedicado a la formación autónoma del alumno sobre los temas tratados.
- Realización de breves proyectos personales de estudio sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Participación en debates, talleres y otras actividades de clase

CRONOGRAMA

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- **Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula:**
  La evaluación del trabajo de aprendizaje realizado por el estudiante

considerará la destreza y capacidad para la resolución de los proyectos, problemas, ejercicios propuestos, u otras actividades. Los trabajos se someterán a la valoración del profesor/a, el cual tendrá en cuenta tanto el tratamiento conceptual como la claridad de la presentación.

- **Asistencia y participación en las clases:**
  Es obligatoria la asistencia a las clases puesto que son presenciales.

- **Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos**:
  Calificación numérica final de 0 a 10 según la legislación vigente.
  El rendimiento académico del estudiante y la calificación final de la asignatura se computarán de forma ponderada atendiendo a los siguientes porcentajes, que se mantendrán en todas las convocatorias:

  El 70 % de la calificación corresponde a la presentación final de trabajos, se evalúa tanto sus aspectos técnicos formales, como los conceptuales.
  El 30% de la calificación corresponde a las notas tomadas en los debates, seminarios y participación en las actividades planteadas por la asignatura.

  Para la evaluación final es obligatoria la participación en las diferentes actividades propuestas. Para poder acceder a la evaluación final será necesario que el estudiante haya participado al menos en el 70% de las actividades presenciales.

BIBLIOGRAFÍA

No se va a seguir un libro de texto concreto para el desarrollo de la asignatura. A continuación, se relacionan textos recomendados de carácter general:

Bibliografía básica

- A.A.V.V. (Gomez Molina, J.J., Cabezas, L., Copón, M.). (2005). *Los nombres del dibujo*. Madrid. Ediciones Cátedra.
- Boudieu, P. (2015). *El sentido social del gusto / elementos para una sociología de la cultura.* Buenos Aires. Siglo XXI editores.
- Comeron, O. (2007). *Arte y posfordismo*. Madrid: Edit. Trama.
- Lipovetsky, G.; Serroy, J. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.

Bibliografía complementaria

- A.A.V.V. (Cabezas, L. (coord.). (2011). Dibujo y construcción de la realidad. Madrid. Ediciones Cátedra.
- Adorno, T. W., Horkheimer, M. (2016). La industria cultural / Ilustración como engaño de masas. En Adorno, T. W., Horkheimer, M. Dialéctica de la ilustración. 1ª ed. Madrid. Editorial Trotta. Pág. 165- 212.
- Bataille, G. (2007). La parte maldita y apuntes inéditos. Buenos Aires. Editorial Las cuarenta.
- Deresiewicz, W. (2021). La muerte del artista. Madrid. Capitán Swing Libros.
- Sennett, R. (2010). El artesano. Barcelona. Editorial Anagrama.