# MÁSTER EN DIBUJO Y GRÁFICA CONTEMPORÁNEA

| | |
|---|---|
| Módulo: | **LENGUAJE GRÁFICO** |
| Materia: | **LENGUAJES GRÁFICOS CONTEMPORÁNEOS APLICADOS** |
| Asignatura: | 609943 **CUERPO, ENTORNO Y TECNOLOGÍA. DIBUJO PERFORMATIVO. DIBUJO INSTALACIÓN** |

## DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

| | |
|---|---|
| Curso: | Máster en Dibujo y Gráfica Contemporánea |
| Carácter: | Obligatoria |
| Periodo de impartición: | 1ER semestre |
| Carga docente: | 6 ECTS |
| Teórica | 3 ECTS |
| Práctica | 3 ECTS |

| | |
|---|---|
| Departamento responsable | DIBUJO Y GRABADO |
| Coordinador/a | Ignacio Tejedor López |
| Correo/e: | ignacite@ucm.es |
| Tlfno. Dep. : | 91 3943655 |

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

### Descriptor:

Esta asignatura se centra en el estudio y reflexión sobre la práctica del dibujo como espacio de intersección y experimentación sobre problemáticas derivadas del cuerpo, el entorno y la tecnología contemporánea en la práctica de la performance y en el espacio institucional del arte, teniendo como punto de partida el dibujo anatómico.

## OBJETIVOS

### Objetivos generales

- Que los alumnos sean capaces de aplicar las herramientas básicas de investigación en el ámbito del dibujo contemporáneo.
- Que los alumnos posean conocimientos racionales y críticos en el estudio del dibujo contemporáneo.
- Que los alumnos sean capaces de comprender, analizar y evaluar teorías, resultados y desarrollos plásticos en el ámbito del dibujo contemporáneo.

- Que los alumnos posean y comprendan conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas.
- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y trabajo a públicos especializados y no especializados de un modo claro.
- Que los estudiantes adquieran las habilidades de aprendizaje necesarias que les permitan continuar estudiando de un modo autodirigido o autónomo.

**Objetivos específicos**

- Que los estudiantes sepan aplicar las herramientas, materiales y tecnologías innovadoras más adecuadas relacionadas con el dibujo contemporáneo para obras originales de calidad.
- Que los alumnos puedan interpretar las claves dibujísticas en el entorno del cuerpo, la tecnología, la performance y la instalación.
- Que los alumnos puedan planificar de forma autónoma la conceptualización y producción de proyectos artísticos personales en el dibujo contemporáneo.
- Que los alumnos puedan planificar exposiciones artísticas para la exhibición de obras gráficas y dibujísticas en distintos espacios y contextos para lograr el máximo impacto entre los visitantes.

## COMPETENCIAS

**Competencias Básicas y Generales**

**CB6**. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

**CB7**. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

**CB10**. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

**CG1**. Conocer y utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al ámbito del dibujo y la gráfica contemporánea.

**CG3**. Comprender y ser capaz de aplicar las herramientas básicas de investigación en el ámbito del dibujo y la gráfica contemporánea.

**CG4**. Comprender, analizar y evaluar teorías, resultados y desarrollos en el idioma de referencia, además de en la lengua materna en el ámbito del dibujo y la gráfica contemporánea.

**CG5**. Poseer conocimientos racionales y críticos en el estudio del dibujo y la gráfica contemporánea.

**CG6**. Conocer los métodos, técnicas e instrumentos de análisis para el estudio del dibujo y la gráfica contemporánea.

**CG7**. Capacidad para encontrar soluciones alternativas en el planteamiento de un problema aplicando estrategias novedosas y originales en el ámbito del dibujo y la gráfica contemporánea.

**CG8**. Conocer los fundamentos y las implicaciones económicas en los procesos de creación y producción gráfica.

**CG9**. Resolver casos prácticos, lo que implica la elaboración previa del material, la identificación de cuestiones problemáticas, la selección, interpretación y exposición argumentada en el ámbito de la creación y producción gráfica.

**Competencias Transversales**

**CT1**. Conocer y desarrollar el respeto y la promoción de los Derechos Humanos, de los Derechos Fundamentales, de la cultura de paz y la conciencia democrática, de los mecanismos básicos para la participación ciudadana y de una actitud para la sostenibilidad ambiental y el consumo responsable.

**CT2**. Conocer y aplicar las políticas y prácticas de atención a colectivos sociales especialmente desfavorecidos e incorporar los principios de igualdad entre hombres y mujeres y de accesibilidad universal y diseño adaptado para todos a su ámbito de estudio.

**CT3**. Conocer y aplicar las herramientas para la búsqueda activa de empleo y el desarrollo de proyectos de emprendimiento, aplicando sus conocimientos al ejercicio profesional.

**CT4**. Desarrollar las aptitudes para el trabajo cooperativo y la participación en equipos, las habilidades de negociación e incorporar los valores de cooperación, esfuerzo, respeto y compromiso con la búsqueda de la calidad como signo de identidad.

**CT5**. Utilizar un lenguaje inclusivo que respete las diversidades propias y características de las personas, y adquirir estrategias comunicativas orales y/o escritas eficaces para favorecer la transmisión del conocimiento.

**CT6**. Analizar, razonar críticamente, pensar con creatividad y evaluar el propio proceso de aprendizaje discutiendo asertiva y estructuradamente las ideas propias y ajenas, ejerciendo auténtico espíritu de liderazgo.

**Competencias Específicas**

**CE1**. Distinguir los procesos y técnicas artísticas vinculadas a la creación plástica, en el ámbito de la producción del dibujo y la gráfica contemporáneas.

**CE2**. Seleccionar los procedimientos adecuados a la práctica artística del dibujo y la obra gráfica seriada en el marco de las industrias culturales.

**CE3**. Aplicar las herramientas, materiales y tecnologías innovadoras más adecuadas relacionadas con el dibujo y la gráfica contemporáneas para obras originales de calidad.

**CE4**. Aplicar los conocimientos acerca de las técnicas de creación para emitir juicios relativos a las obras artísticas de dibujo y gráfica contemporáneas.

**CE6**. Interpretar las claves dibujísticas en el entorno del cuerpo, la tecnología, la performance y la instalación.

**CE7**. Valorar críticamente el dibujo y la gráfica contemporánea como disciplinas con capacidad para interpretar y representar procesos sociales y culturales a través de la creación artística.

**CE8**. Planificar de forma autónoma la conceptualización y producción de proyectos artísticos personales en el dibujo y la gráfica contemporáneas.

**CE9**. Establecer vínculos entre la gráfica y la industria para potenciar las posibilidades creativas.

**CE10**. Planificar exposiciones artísticas para la exhibición de obras gráficas y dibujísticas en distintos espacios y contextos para lograr el máximo impacto entre los visitantes.

## CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Cuerpo. Dibujo performativo. Cognición corporeizada. La performance.
- Entorno. Dibujo instalación. El espacio. El contexto. La superación del plano bidimensional.
- Tecnología. El dibujo como tecnología. El uso de tecnología en el dibujo.

## METODOLOGÍA

Se combinarán distintas metodologías según lo requieran las distintas cuestiones a desarrollar, pero en general seguirán la siguiente estructura:

- Al comienzo de cada tema se expondrá el contenido fundamental mediante una lección magistral o presentación y se realizará un desarrollo teórico/práctico de los contenidos mediante talleres o seminarios.
- Propuesta de trabajo –trabajo tutorizado en el taller- trabajo autónomo.
- Presentación del trabajo realizado.

### Actividad Formativa

| Actividad | Competencias generales y transversales | ECTS |
|---|---|---|
| **Clases Teórico-Prácticas.** Presentación por parte del docente sobre el estado de la cuestión en el ámbito del dibujo y las principales funcionalidades y herramientas utilizadas en los proyectos creativos personales, tanto desde un punto de vista general como en su aplicación, profundizando sobre procedimientos de trabajo, materiales de nueva generación en relación a materiales tradicionales, experimentación artística en dichos medios y modelos de trabajo (estudio, taller, galería, editorial). | CG3, CG4, CG5, CG6, CG8 | 6 |
| **Clases Prácticas.** Resolución de proyectos de creación artística mediante la práctica en talleres y laboratorios específicos de los diferentes lenguajes artísticos. Tienen por objetivo desarrollar el análisis de carácter aplicado, así como metodologías específicas potenciando el dominio de técnicas, procedimientos y materiales, así como el lenguaje artístico propio del estudiante en todo el espectro de posibilidades plásticas que ofrece el dibujo | CG3, CG4, CG5, CG6, CG7, CG9 | |
| **Exposición y presentación** de creaciones artísticas para potenciar el discurso crítico, la contextualización de la obra y el aprendizaje en grupo. | CG4, CT5, CB9 | |
| **Seminarios** impartidos por profesionales y docentes de reconocido prestigio como complemento profesionalizante para los/as estudiantes. | CG3, CG4, CG5, CG8 | |
| **Salidas de trabajos de campo y estudio**, dirigidas o bien a trabajos de creación artística en espacios naturales, o bien a visitas de exposiciones, museos, etc. como parte esencial de la contextualización del dibujo y el grabado en la sociedad actual y su empleo como herramienta de reflexión y producción artística. | CG3, CG4, CG5, CG8 | |

| | | |
|---|---|---|
| | | |
| **Tutorías dirigidas** y personalizadas a los procesos y proyectos de los estudiantes. | CB7, CG6, CG7, CG9 | |
| **Trabajo personal** no dirigido. Los estudiantes lo realizarán en horarios fuera de clase. El profesorado indicará al estudiante la metodología de trabajo y facilitará material docente a través del campus virtual de la UCM. | CB7, CG6, CG7, CG9, CB10 | |

**Actividad del estudiante**

- Propuesta de trabajo/ proyecto a partir del contenido presentado en clase. Desarrollo autónomo de las propuestas teórico-prácticas realizadas en clase.
- Visitas a exposiciones y/ o eventos de interés
- Lecturas obligatorias y lecturas para el desarrollo teórico del proyecto
- Participación en debates, talleres, seminarios, salidas de estudio y otras propuestas realizadas en clase

## CRONOGRAMA

SEPTIEMBRE/ OCTUBRE
- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Tema 1. Cuerpo. Dibujo performativo.

NOVIEMBRE
- Tema 2. Entorno. Dibujo instalación.

DICIEMBRE
- Tema 3. Tecnología

ENERO
- Evaluación

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

## EVALUACIÓN

La evaluación será continua y tendrá en cuenta lo siguiente:

- Realización y presentación de proyectos artísticos por parte de los estudiantes. La evaluación del aprendizaje realizado por el estudiante considerará la destreza y capacidad para la resolución de los proyectos 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 ejecución plástica y la claridad de la presentación.
- Realización y valoración de las actividades prácticas programadas, seminarios y presentaciones del alumnado, teniendo en cuenta la evolución del estudiante a lo largo de dichas actividades, su participación en las mismas y sus aportaciones al grupo.
- Valoración de proyectos artísticos presentados por el estudiante: 60%

- Valoración de actividades prácticas programadas, presentaciones del trabajo y su evolución y aportación al grupo: 20%
- Valoración de pruebas escritas: 10%
- Valoración de la asistencia y participación en las clases: 10%

*Calificación numérica final de 0 a 10 según la legislación vigente.

## BIBLIOGRAFÍA


- Butler, Cornelia H. (1999), *Afterimage: Drawing through Process*, Mass: The MIT Press.
- Candy, L., Edmonds, E., Poltronieri, F. (2018) *Explorations in Art and Technology*, NY: Springer.
- Gansterer, N. *Drawing A Hypothesis. Figures of Thought* (2011), NY: Springer.
- Florenski, P. (2005). *La Perspectiva Invertida*, Madrid: Siruela.
- Baigrie, B. S. (Ed.). (1996). *Picturing knowledge: Historical and philosophical problems concerning the use of art in science*. University of Toronto Press.
- VVAA, (2020). *Performance Drawing: New Practices since 1945*, Londres: Bloomsbury.