



MÁSTER EN DIBUJO Y GRÁFICA CONTEMPORÁNEA

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

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	2023 /2024
Carácter:	Obligatoria
Periodo de impartición:	1 ^{ER} 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. 