



MÁSTER EN DIBUJO Y GRÁFICA CONTEMPORÁNEA

Módulo:	LENGUAJE GRÁFICO
Materia:	LENGUAJES GRÁFICOS CONTEMPORÁNEOS APLICADOS
Asignatura:	ACTIVISMO Y DIAGRAMÁTICA. LA NUEVA COMUNICACIÓN GRÁFICA EN EL ENTORNO CONTEMPORÁNEO

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	2023 /2024
Carácter:	Optativa
Periodo de impartición:	2º semestre
Carga docente:	3 ECTS
Teórica	1,5 ECTS
Práctica	1,5 ECTS

Departamento responsable	DIBUJO Y GRABADO
Coordinador/a	Francisca Beneyto Ruiz
Correo/e:	fbeneyto@ucm.es
Tlfn. Dep. :	91 3943655

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor:

Aborda el dibujo a través de la conceptualización de ideas complejas, articulando la relación de conceptos desde su traducción gráfica para relacionarlos, jerarquizarlos y potenciar las reflexiones de los lenguajes plásticos. Profundiza en el dibujo como herramienta de transferencia de conocimiento, fomentando el uso de los lenguajes gráficos y diagramáticos para afrontar la complejidad de los retos a los que el arte y la sociedad se enfrentan en el presente.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- Experimentar progresos en la formación intelectual y la capacidad crítica desde el ámbito del arte y la cultura visual.
- Elaborar prácticas artísticas aplicadas al ámbito del dibujo contemporáneo con sentido crítico y capacidad de reflexión.

- Localizar y analizar las diferentes problemáticas del arte a través de la experimentación artística, atendiendo al contexto de cada estudiante.
- Analizar y conocer los entornos artísticos y culturales contemporáneos con el fin de interrelacionar con ellos a través de la obra artística.

Objetivos específicos

- Potenciar el dibujo como estrategia de conocimiento en el desarrollo de proyectos artísticos.
- Explorar el diagrama como un sistema estructurador de conceptos, basado en una topografía creativa del plano.
- Utilización de distintos sistemas diagramáticos como recurso para interrelacionar ideas.
- Argumentar, justificar y llevar a cabo trabajos creativos utilizando tanto tecnologías actuales como procedimientos tradicionales del dibujo.

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
- Sistemas diagramáticos y mapas mentales: Localizaciones concretas para entender esta metodología de relaciones.
- Lecturas y referencias dentro del entorno de la estructura diagramática.
- Procesos de traslación de los conocimientos teóricos a la práctica artística.
- Preparación de proyectos en el entorno de los sistemas diagramáticos y del dibujo.

METODOLOGÍA

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

1. Métodos teóricos: exposición directa de contenidos del programa; se emplean recursos audiovisuales, gráficos, tecnológicos y textuales. Se resolverán casos prácticos y se indagará en los procesos de producción artística, y en la difusión de dichos resultados en la sociedad.
2. Métodos prácticos: tutelados en las aulas teóricas, de prácticas, de informática, talleres, así como en el campus virtual. Docencia interactiva donde los estudiantes intervienen para la resolución de problemas y ejercicios planteados por los docentes sobre los conceptos fundamentales del dibujo contemporáneo: técnicas y procedimientos; procesos creadores y canales de visibilización e interrelación de dichas producciones con otras disciplinas y/o contextos profesionales.
3. Visitas a estudios de artistas, museos, espacios de arte y empresas relacionadas con la asignatura. Se pondrá a disposición del alumnado el material docente relacionado con los contenidos de la materia para su discusión en las clases y como apoyo al trabajo no presencial del estudiante.
4. Métodos mixtos. Aprendizaje basado en casos concretos y en proyectos personales, portfolio.

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 actual 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).	CG1; CG6; CT2; CT3; CT5;	3
Clases Prácticas. Resolución de proyectos de creación artística mediante la práctica en talleres de 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.	CG7; CG9; CT5; CT6	
Exposición y presentación de creaciones artísticas para potenciar el discurso crítico, la contextualización de la obra y el aprendizaje en grupo.	CT5; CT6;	
Seminarios impartidos por profesionales y docentes de reconocido prestigio como complemento profesionalizante para los estudiantes.	CG1; CT4;	
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.	CG1; CT5; CG6; CG7;	
Trabajo personal no dirigido.	CG10; CT1; CT2; CT4; CG9;	

Actividad del estudiante

- Creación de un marco de trabajo donde se favorezca el diálogo y el aprendizaje colectivo.
- Participación en las sesiones de teoría donde se favorecerá la reflexión colectiva.
- Elaboración de listado de lecturas y fuentes útiles para la abordar los trabajos teórico-prácticos.
- Propuesta de proyecto donde haya que elaborar unos aspectos de forma personal y otros de forma grupal.
- Participación continua en clase en forma de debates, presentaciones, críticas etc.

CRONOGRAMA

La planificación de las diferentes actividades formativas, así como aquellas que los estudiantes han de realizar, será expuesta a comienzos del curso, tanto presencialmente como en el campus virtual.

EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Valoración de proyectos artísticos presentados por parte de los estudiantes.	40.0	55.0
Valoración de las actividades prácticas programadas, seminarios y presentaciones de los estudiantes, (incluidas pruebas escritas) teniendo en cuenta la evolución del alumno a lo largo de dichas actividades, su participación activa en las mismas y sus aportaciones al grupo.	20.0	50.0
Asistencia continuada y participación en las clases.	5	15

Debido a que la asignatura tiene un alto componente práctico y de desarrollo en grupo, la asistencia es obligatoria, además de fundamental para su buena marcha. Se valorará especialmente la participación activa del/la estudiante y su capacidad de contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura. La evaluación del proceso del/la estudiante es continua. Se valora su evolución y su implicación en la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Benjamin, W (2005) *El libro de los pasajes*. Akal.
- Berger, J. (2011). *Sobre el dibujo*. Gustavo Gili.
- Borges, J.L. (2005) *El Aleph*. Alianza.
- Deleuze, G. Guattari, F. (2010). *Rizoma (introducción)*. Pre-textos.
- Gómez, J.J. (coord.) (2006). *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Cátedra.
- Warburg, A. (2010). *Atlas Mnemosyne*. Akal.
- Plant, S. (2019) Los telares futuros: tejedoras y cibernética. En Zafra, R.; López-Pellisa, T. *Ciberfeminismo De Vns Matrix a Laboria Cuboniks*. Holobionte Ediciones.

Bibliografía complementaria

- Didi-Huberman, G. (2011) *Atlas, ¿cómo llevar el mundo auestas?* MNCARS.
- Borges, J.L (2008) *Atlas (Notas de María Kodama)*. Emecé editores
- García, D. (2006). El mapa es el territorio. En Gómez, J.J. (coord.) *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Cátedra.
- Giaveri, F. (2011). El Atlas de Gerhard Richter en *Anales de Historia del Arte*. pp.225-239. UCM.
- Gómez, J.J. (1995). *Las lecciones del dibujo*. Cátedra.
(2002). *Máquinas y herramientas de dibujo*. Cátedra
- Mayayo, P. (2017). *Historias de mujeres, historias del arte*. Cátedra
- Rodríguez, C.J. (2015). Transigrafías. Caminar como práctica artístico-pedagógica. En *URBS Revista de estudios Urbanos y Ciencias Sociales* 5 (1). 35-56
- Seguí, J. (2012) *Sobre dibujar y proyectar*. Nobuko
- Thoreau, H.D (1998) *Caminar*. Ardora ed.