



## MÁSTER EN DIBUJO Y GRÁFICA CONTEMPORÁNEA

Módulo:	<b>LENGUAJE GRÁFICO</b>
Materia:	<b>TÉCNICAS DE SERIACIÓN GRÁFICA AVANZADAS</b>
Asignatura:	<b>609952 PROCEDIMIENTOS AVANZADOS APLICADOS A LA CONSTRUCCIÓN DE MATRICES</b>

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Máster en Dibujo y Gráfica Contemporánea
Carácter:	Optativa
Periodo de impartición:	2º semestre
Carga docente:	3 ECTS
Teórica	1 ECTS
Práctica	2 ECTS

Departamento responsable	DIBUJO Y GRABADO
Coordinador/a	Laura Ríos Villar
Correo/e:	<a href="mailto:l.rios@ucm.es">l.rios@ucm.es</a>
Tlfn. Dep. :	91 3943655

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

#### Descriptor:

La asignatura versa sobre matrices alternativas a las tradicionales, dentro del ámbito del grabado en hueco, en relieve y en plano. Se centra en la adecuación de la elección de matrices y procedimientos para la elaboración o traducción gráfica de cada imagen o proyecto gráfico, en principio, pero no siempre, seriable.

El objetivo es introducir, a través de demostraciones teórico-prácticas las distintas matrices propuestas, y los distintos modos de intervención física y/o química en ellas, atendiendo a las posibilidades plásticas que ofrecen los procedimientos únicos, las hibridaciones y las combinaciones para lograr la estampa final.

### OBJETIVOS

#### Objetivos generales

- Capacitar para la producción artística gráfica en solitario.

- Fomentar y estimular la investigación artística desde la experimentación plástica con los materiales.
- Ampliar la formación en el oficio de la gráfica.
- Desarrollar las capacidades para proyectar, plantear, y realizar proyectos gráficos de principio a fin, de la idea inicial a la estampa final.
- Estimular la búsqueda de fuentes documentales que ayuden en la investigación personal de distintas soluciones plásticas.
- Ampliar la formación visual e intelectual relativa al mundo de la gráfica contemporánea.

### **Objetivos específicos**

- Adquirir conocimientos teóricos, técnicos y habilidades sobre los procesos, herramientas y materiales relativos a la producción o construcción de matrices alternativas, y su estampación.
- Profundizar en los procesos y materiales para poder hibridar técnicas.
- Aprender distintos procesos de fabricación de matrices alternativas, de estampación de las mismas y de intervención en las estampas finales.
- Distinguir y manejar los conceptos de obra original múltiple, variación, y ejemplar único, dentro de la gráfica contemporánea.
- Reflexionar sobre las necesidades de equipamiento del taller, materiales, herramientas y condiciones, de cara a la producción profesional independiente de obra gráfica.
- Dotar de una formación avanzada y especializada que le permita llevar a cabo una actividad profesional en el ámbito de la creación del dibujo contemporáneo y los lenguajes gráficos actuales.
- Construir, proyectar y formalizar dibujos a gran escala poniendo en relación dicha producción en diversos contextos y entornos.
- Desarrollar obras artísticas del más alto nivel en las técnicas y medios creativos propios de artistas, dibujantes e ilustradores.
- 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.

**CB9** - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

**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**

**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**

**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.

**CE5** - Aplicar un conocimiento especializado y crítico al estudio de la historia, técnicas y procedimientos de grabado y estampación tradicional para la creación de obra gráfica original contemporánea incorporando nuevos medios y lenguajes.

**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.
- Matrices alternativas para el grabado en hueco de: aluminio, hierro y plásticos.
- Matrices alternativas para el grabado en relieve: los plásticos.
- Matrices alternativas para las técnicas plano-gráficas: las planchas de offset.
- Revisión e hibridación de procedimientos tradicionales y nuevas tecnologías aplicadas al grabado en hueco, en relieve y en plano.

## METODOLOGÍA

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

- Al comienzo de cada tema se expondrán los contenidos teóricos mediante recursos audiovisuales, gráficos, tecnológicos y textuales, planteando campos de actuación y posibilidades de estos.
- Se incluirán conferencias y sesiones monográficas por parte de docentes e investigadores invitados, acompañados de debates y puestas en común.
- Se continuará con clases de carácter teórico-práctico en el que se desarrollarán las diferentes metodologías del dibujo de cada tema con ejercicios prácticos tutelados.
- A continuación, se desarrollarán los casos concretos, proyectos personales, y el trabajo de portfolio con el fin de tener pre-proyectos acabados.
- Se dispondrá de los espacios y recursos de la facultad para realizar los proyectos.
- Finalmente, tras cada tema y como método de refuerzo del conocimiento adquirido, se realizarán sesiones de asimilación, y evaluación, se aclararán las ideas para los portfolios personales y posibilidad de trabajo final de máster.

La metodología prevista incluye los siguientes métodos de trabajo:

- 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.
- Métodos teórico-prácticos: exposición con demostración directa de contenidos del programa, donde se emplean los materiales propios de cada caso de estudio y se aprende por demostración el correcto manejo de herramientas y materiales.

- Métodos prácticos tutelados en las aulas de prácticas, y talleres. Docencia interactiva donde los estudiantes desarrollarán un proyecto personal con libertad a la hora de elegir el lenguaje plástico, valiéndose de las técnicas, materiales y matrices más adecuadas para su búsqueda plástica.
- Visitas a estudios de artistas, espacios de arte o talleres de gráfica. En el transcurso de esta actividad el profesor del máster y los profesionales de las instituciones realizarán una exposición teórico-práctica de los casos de estudio de las visitas realizadas.
- Métodos prácticos autónomos. Trabajos en los talleres especializados y espacios del centro, en horarios fuera de clase, dónde podrán seguir complementando la labor realizada en clase. En esta actividad se incluyen las horas de estudio, las dedicadas a la realización de trabajos, prácticas específicas y destrezas a adquirir.
- Métodos mixtos. Exposición final de los proyectos personales con la finalidad de incentivar la participación del alumnado, de estimular la valoración crítica y el aprendizaje de grupo al compartir entre todos las distintas experiencias plásticas y procesos artísticos seguidos por cada alumno.

Como apoyo a las clases, se proporcionará a los alumnos el material docente apropiado, bien en fotocopias o bien en el Campus Virtual.

### Actividad Formativa

Actividad	Competencias generales, transversales y específicas	ECTS
Los contenidos teóricos se impartirán mediante lecciones magistrales y se evaluarán mediante la corrección de ejercicios, trabajos y proyectos de los/las estudiantes.	CB6, CG3, CG1	3
Las prácticas completan la formación del alumnado a través del seguimiento en el aula taller. Las competencias se adquieren mediante la resolución de ejercicios en el aula bajo la dirección del profesor/a, y también de modo autónomo por el alumnado.	CB7, CB10, CG7, CG9, CT4, CE3, CE5, CE9.	
El progreso adecuado y continuo de los/las estudiantes en el proceso de adquisición de competencias, se calificará mediante la evaluación global de sus trabajos y ejercicios prácticos presentados al final del curso. Las prácticas tienen por objeto desarrollar entre el alumnado, la observación, comprensión y el análisis, así como las metodologías específicas empleadas. Para la evaluación del conjunto de competencias se realizarán exposiciones finales por parte de estudiantes evaluadas por los/las docentes.	CB7, CB9, CG1, CG3, CG7, CB7, CT3, CT4, CT5 CT6, CE3, CE4, CE5, CE8	

### Actividad del estudiante

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Lectura de textos.
- Proyecto gráfico personal para realizar tanto en las clases presenciales, como en el tiempo dedicado a la formación autónoma del alumno sobre los temas tratados.

- Presentación del proyecto personal, contextualización y análisis del mismo.
- Participación en debates, talleres y otras actividades de clase.

## 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
Prueba escrita sobre las materias impartidas en cada una de las asignaturas del máster.	5.0	15.0
Valoración de proyectos artísticos presentados por parte de los estudiantes.	35.0	50.0
Asistencia continuada y participación en las clases.	5.0	15.0
Valoración de las actividades prácticas programadas, seminarios y presentaciones de los estudiantes, teniendo en cuenta la evolución del alumno a lo largo de dichas actividades, su participación activa en las mismas y sus aportaciones al grupo.	25.0	40.0

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula y la tutorización del desarrollo del proyecto artístico. Se valorará positivamente la correcta relación con el contexto artístico, originalidad, coherencia conceptual y plástica, elaboración técnica óptima, grado de implicación y capacidad tanto crítica como autocrítica del alumno frente a los objetivos planteados.
- Asistencia y participación en las clases. Los estudios de Máster son presenciales, por lo que es obligatoria la asistencia a las clases.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- 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.
- La calificación final numérica será de 0 a 10, según la legislación vigente.

## 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:

- Barron, H. (1952). *Plásticos modernos*. Barcelona: Gustavo Gili.

- Bernal Pérez, M.M. (2009-2018) *Técnicas de grabado* [en línea]. Disponible en: <http://tecnicasdegrabado.es/>.
- Blas Benito, J. (coord.), Barrena, C. y Ciruelos, A. (1996) *Diccionario del dibujo y la estampa: vocabulario y tesoro sobre las artes del dibujo, grabado, litografía y serigrafía*. Madrid: Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Calcografía Nacional.
- Boegh, H (2007). *Handbook of non-toxic Intaglio*. Copenhagen: Grafisk eksperimentarium.
- D'Arcy Hugues, A., Vernon-Morris, H. (2016). *La impresión como arte. Técnicas tradicionales y contemporáneas*. Barcelona: Blume.
- Dawson, J. (coord.). (1981) *The Complete Guide to Print and Printmaking: Techniques and Materials*. Oxford: Phaidon, Madrid: Hermann Blume.
- Grabowsky, B., Flick, B. (2015). *El grabado y la impresión. Guía completa de técnicas, materiales y procesos*. Barcelona: Blume.
- Navarro Goig, G. (2004). *Estudio de matrices para el grabado en relieve sustractivo: la madera natural y materiales alternativos*. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense.
- Navarro Goig, G. (2014). *Estudio de los materiales plásticos como nuevas aportaciones para el grabado*. En: revista Pátina. Nº 17-18 pp. 339-351
- Tesoros Del Patrimonio Cultural De España: vocabularios normalizados del patrimonio cultural de España [en línea] Ministerio de Cultura y Deporte. [Fecha de consulta: 18 de abril de 2022]. Disponible en: <http://tesoros.mecd.es>