



MÁSTER EN INVESTIGACIÓN EN ARTE Y CREACIÓN

Módulo	MÓDULO FUNDAMENTAL DE LENGUAJES ARTÍSTICOS DIBUJO CONTEMPORÁNEO Y TECNOLOGÍAS GRÁFICAS DE SERIACIÓN
Materia	
Asignatura	Código 605603 NARRATIVAS DIGITALES

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	1 ECTS
Práctica	3 ECTS

Departamento responsable: DIBUJO Y GRABADO
Coordinadora: Mar Mendoza Urgal
Correo-e: mmmendoz@ucm.es
Tfno. Dpto.: 91 394 36 55

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor:

Esta asignatura desarrolla el estudio de las técnicas de impresión digital y su combinación e integración con las técnicas gráficas tradicionales de dibujo y grabado. Trata los conceptos relacionados con la utilización de impresoras de gran formato y sus medios específicos (tintas y soportes), y la creación de nuevas narrativas y estéticas visuales con estos medios. La finalidad de la asignatura es iniciarse en la producción de imágenes digitales, utilizando programas informáticos como Photoshop, y la creación de obra impresa y su posible hibridación con otros procedimientos artísticos.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- Fomentar la investigación artística.

- 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.
- 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.

Objetivos específicos

- Perfeccionamiento de una serie de automatismos y habilidades relacionados con el uso adecuado de un taller de generación de imagen digital e impresión.
- Integración y combinación de diferentes materiales y técnicas utilizando como parte del proceso la tecnología digital.
- Capacitación para aplicar estas destrezas y competencias a sus propios proyectos artísticos, en la práctica profesional y valoración de la calidad de otros.

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.

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.

Competencias Específicas

- 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.

CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Evolución de la fotografía. Introducción a Photoshop - creación de tiras de pruebas.
- Intervenciones urbanas.
- Antecedentes de los laboratorios digitales: permaprint y factum arte
- La proyección en el arte.
- El libro/fotolibro - arquitectura - encuadernaciones - ingeniería del papel.
- Grabado, estampación e impresión.
- Actividades: Conferencias específicas de los temas a tratar.

Los contenidos de la asignatura se encuentran publicados en formato CD en la Biblioteca de la Facultad de BBAA y en el Campus Virtual hay información complementaria para que el estudiante pueda ampliar y desarrollar su labor investigadora:

- Introducción, donde el estudiante encuentra el programa (descriptor, contenidos, metodología, bibliografía y evaluación), un cronograma, el listado de proveedores y la documentación sobre seguridad e higiene, documentos todos que puede descargar.
- Memorias de estudiantes de cursos anteriores.
- Extensa bibliografía general y específica sobre las materias tratadas.

El desarrollo más detallado de todos estos contenidos se encuentra en el programa de la asignatura que se entregará al estudiante al comienzo del curso y se puede descargar desde el Campus Virtual.

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.
Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado. Al final del tema se pondrán plantear nuevas propuestas que permitan interrelacionar contenidos ya estudiados con los del resto de la asignatura o con otras

asignaturas. Como apoyo a las explicaciones teóricas, se proporcionará a los alumnos el material docente apropiado, en el Campus Virtual.

- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán diversas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.
- Sesiones de conferencias impartidas por profesionales invitados que ampliarán los temarios propuestos.
- El seguimiento de los proyectos será mediante un intercambio activo dentro de una labor tutorial constante tanto presencial como a través del Campus Virtual.

Actividad Formativa

Actividad	Competencias generales y transversales	ECTS
Lecciones magistrales por parte de las profesoras o ponentes hacia el estudiante con una estimación de los créditos desarrollados en torno a un 10 %.	CG. 4 CT. 1	4
Debates grupales moderados por el profesor donde se suscitan los temas previamente elaborados por los /las estudiantes sirviendo de vehículo para la transmisión de conocimiento y desarrollo de la capacidad crítica del estudiante. Se estima en un 30% los dedicados a estas actividades.	CG. 3,4 CT.1	
Resolución de ejercicios mediante la práctica en talleres 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. La exposición y presentación de los trabajos se estima entre un 5 -10 %.	CG. 1,2,3,4 CT.1	
Salidas de estudio, visitas de exposiciones, museos y trabajos de campo, dirigidas a estimular los trabajos de creación artística del estudiante. Su dedicación en créditos oscila entre el 10 -15 %.	CG. 1 CT. 1	

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 es continua, mediante la tutorización del desarrollo plástico o virtual de sus proyectos artísticos. Dentro de los criterios de calidad de los proyectos presentados, se valorará positivamente: adecuación del proyecto a la línea de investigación de la asignatura, correcta relación con el contexto artístico, originalidad, coherencia conceptual y/o plástica (expresividad de los materiales y recursos adecuados a la obra), 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 tanto es obligatoria la asistencia a las clases.
- **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

- Benjamin, W. (1982). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica. Discursos interrumpidos*. Madrid: Taurus.
- Cantell, B., Lowe, A. y Alcalá, J. R. (2001). *Impresiones; Experiencias del Centro I+D de la Estampa Digital*. Madrid: Calcografía Nacional.
- Guerrero, C. (2003). *Manual de Artes Gráficas*. Madrid: Fragua.
- Tallman, S. (1996). *The Contemporary Print: From Pre-Pop to Postmodern*, London and New York: Thames & Hudson.

Bibliografía complementaria

- González, M. (2011). *Posibilidades de la Transferencia de Tóner en Grabado Calcográfico. Procesos Directos e Indirectos*. Alemania: Académica Española.
- Soler, A. y Castro, K. (2006). *Impresión piezoeléctrica. La estampa inyectada*. Vigo: Universidad de Vigo.