



## MÁSTER EN INVESTIGACIÓN EN ARTE Y CREACIÓN

Módulo	<b>MODULO FUNDAMENTAL LENGUAJES ARTÍSTICOS</b>
Materia	<b>FORMA Y ESPACIO</b>
Asignatura	Código 605607 <b>MATERIALES Y TECNOLOGÍAS EN LA ESCULTURA</b>

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Máster en Investigación en Arte y Creación
Carácter:	Optativa
Período de impartición:	2º semestre
Carga Docente:	4 ECTS
Teórica	2 ECTS
Teórica	2 ECTS

Departamento responsable: ESCULTURA Y FORMACIÓN ARTÍSTICA

Coordinador: Ramón López de Benito

Correo-e: [ramonlopez@art.ucm.es](mailto:ramonlopez@art.ucm.es)

Tfno. Dpto.: 91 394 36 50

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

#### Descriptor:

Esta asignatura profundiza en el modo en que la materia está presente en la escultura. Aporta los conocimientos necesarios para la ejecución de la obra original del artista plástico actual en todas sus posibles variantes: instrumentales, materiales, tecnológicas.

La asignatura trata, por tanto, la importancia del material en la escultura, el uso del mismo en la escultura tradicional y en la modernidad y nuevas técnicas de expresión plástica y tecnológica: scanner tridimensional, modelado digital e impresión 3D.

### OBJETIVOS

#### Objetivos generales

- Capacitar para la producción artística del más alto nivel en las técnicas y medios creativos propios de los escultores.
- Fomentar la investigación artística.

- Desarrollar la capacidad de diseñar, elaborar y gestionar proyectos en equipos multidisciplinares, rentabilizando el uso de los recursos y la difusión de sus resultados.
- 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**

- Capacitar al alumno para que reconozca la materia y método empleado en la consecución de las distintas representaciones escultóricas.
- Adoptar la posibilidad de expresarse con diferentes materiales y tecnologías estudiando las cualidades específicas de cada técnica, procedimiento y material así como de sus posibilidades expresivas, profundizando en las posibilidades de implicar al material como protagonista del argumento narrativo, de la idea y su implicación respecto del concepto.
- Aplicar diversas técnicas y materiales en la consecución de una escultura.

## **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.
- C.G.5. Adquirir estrategias para integrarse en grupos multidisciplinares, desarrollando la capacidad de colaboración con profesionales de otros campos, estimulando el intercambio y la colaboración entre distintos grupos de

investigación de modo que se contribuya a rentabilizar el uso de sus recursos y la difusión de sus resultados.

### **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.
- CT.2. Dominio avanzado de los recursos que posibilitan definir, programar y emprender un proyecto artístico autónomo en posibles entornos de alta exigencia profesional.

### **Competencias Específicas**

- CE.11. Capacidad para el empleo avanzado de los lenguajes escultóricos en relación al cuerpo humano, sus métodos, técnicas y materiales.
- CE.13. Ampliación del conocimiento que atiende especialmente al uso de nuevos recursos técnicos (scanner 3-D) y materiales (polímeros y aplicaciones digitales) al alcance de la escultura contemporánea, estudio de su aplicación a la propia obra escultórica.

## **CONTENIDOS**

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- La importancia del material en la escultura.
- El uso del material en la escultura tradicional.
- El uso del material en la modernidad.
- Nuevas técnicas de expresión plástica:
  - El scanner tridimensional
  - El modelado digital
  - La impresión 3d

## **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.  
Ciclo de conferencias impartidas por diferentes docentes en torno a la importancia y el uso del material en la escultura.
- Clases prácticas con actividades creativas y desarrollo de proyecto.  
El alumno deberá desarrollar un proyecto personal con libertad a la hora de elegir el lenguaje plástico o soporte tecnológico a utilizar.  
El alumno presentara al final, la memoria explicativa y los bocetos preliminares al desarrollo del proyecto.

El profesor ofrecerá al alumno un seguimiento mediante un sistema de tutorías continuadas facilitando, en cada caso, el apoyo técnico e intelectual necesario para el desarrollo individual de cada proyecto.

- Debates por parte de alumnos/as y profesor. Una vez finalizados los ejercicios serán expuestos ante los demás compañeros, incentivando la participación de los alumnos con el objeto de estimular una valoración crítica y una perspectiva más amplia del conjunto de los proyectos realizados.
- Los contenidos de la asignatura se encuentran publicados en el Campus Virtual así como información complementaria para que el estudiante pueda ampliar y desarrollar su labor investigativa. Los contenidos del Campus Virtual consisten en:
  - 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.
  - Listados de artistas relacionados con los temas tratados en la asignatura y los enlaces a sus páginas web.
  - Enlaces a vídeos de interés.
  - Extensa bibliografía general y específica sobre las materias tratadas.

### Actividad Formativa

Actividad	Competencias generales y transversales	ECTS
Lecciones magistrales por parte del profesor con una estimación de los créditos dedicados a estas actividades en torno al 10 %.	CG. 4 CT. 1	4
Debates grupales o seminarios de encuentro, moderados por el profesor donde se suscitan los temas previamente elaborados por los estudiantes sirviendo de vehículo para la transmisión de conocimiento y desarrollo de su capacidad crítica. Son así mismo actividades que promueven la relación grupal y el trabajo en equipo. Se estima en un 30% los créditos destinados a estas actividades.	CG. 3, 4, 5 CT. 1, 2	
Resolución de ejercicios mediante la práctica en talleres y laboratorios 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. Exposición y presentación de trabajos que dado el carácter eminentemente expresivo y comunicativo de los lenguajes artísticos es en muchas ocasiones el objetivo final del proceso o de la obra realizada, 5 -10 %.	CG. 1, 2, 3, 4, 5 CT. 1, 2	
Salidas de estudio y trabajos de campo, dirigidas a estimular la creación artística en espacios naturales, o bien visitas de exposiciones, museos, creación de obra audiovisual, etc. Su dedicación en créditos oscila entre el 10 -15 %.	CG. 1 CT. 1	

## Actividad del estudiante

- Estudio de investigación personal sobre 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 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 del trabajo de aprendizaje realizado por el estudiante considerará la destreza y capacidad para la resolución de los proyectos, problemas, ejercicios 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 claridad de la presentación.
- **Examen mediante prueba objetiva de los conocimientos adquiridos:**  
La evaluación de las competencias adquiridas en la parte teórica de la asignatura se llevará a cabo mediante la realización de pruebas objetivas (controles, exámenes, test). Estas pruebas constarán de preguntas sobre aplicación de conceptos aprendidos durante el curso y cuestiones prácticas relacionadas.
- **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:**  
La superación de la asignatura requiere la realización de un proyecto teórico-práctico, la exposición oral del mismo y la presentación en formato digital.

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 en los que 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 y la presentación y argumentación oral del trabajo realizado.

Para poder acceder a la evaluación final será necesario que el estudiante haya entregado la ficha antes de la tercera semana de clase y haya participado al

menos en el 70% de las actividades presenciales (conferencias, visitas, debates...), en caso contrario será considerado suspenso en la convocatoria que corresponda, febrero o junio y deberá ponerse en contacto con el profesor para asistir a la convocatoria de septiembre.

Calificación numérica final 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:

### Bibliografía básica

- A.A.V.V. (2005). *Actas Congreso internacional Nuevos materiales y tecnologías para el arte*. Madrid: Facultad de Bellas Artes.
- Albrecht, H. (1981) *Escultura en el Siglo XX. Conciencia del Espacio y Configuración Artística*. Barcelona: Blume.
- Benjamin, W. (1982). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica. Discursos interrumpidos*. Madrid: Ed. Taurus.
- Groover, M. (2007). *Fundamentos de manufactura moderna: materiales, procesos y sistemas*. México: Ed. Editorial McGraw-Hill Interamericana.

### Bibliografía complementaria

- Aicher, O. (2001). *Analógico y digital*. Ed. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gay, D. &, Hoa, S. (2007). *Composite materials: design and applications*. 2. ed. Estados Unidos: Editorial CRC.
- Giannetti, C. (2008). *El discreto encanto de la tecnología*. Madrid: Ministerio de Cultura, Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación D.L.
- Wands, B. (2007). *Art of the Digital Age*. London: Thames & Hudson.