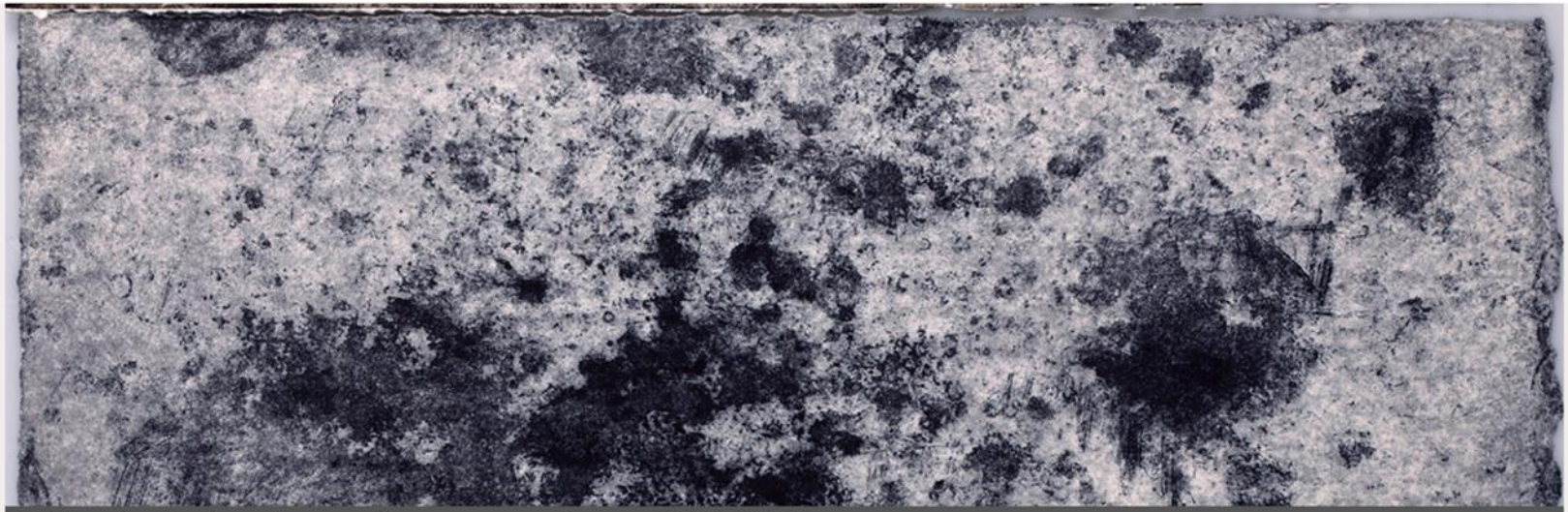
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID | bellasartes UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO VERIFICADO Y ACREDITADO

ANECA | fundación para el conocimiento madrid

MÁSTER UNIVERSITARIO EN DIBUJO Y GRÁFICA CONTEMPORÁNEA

MUDiG



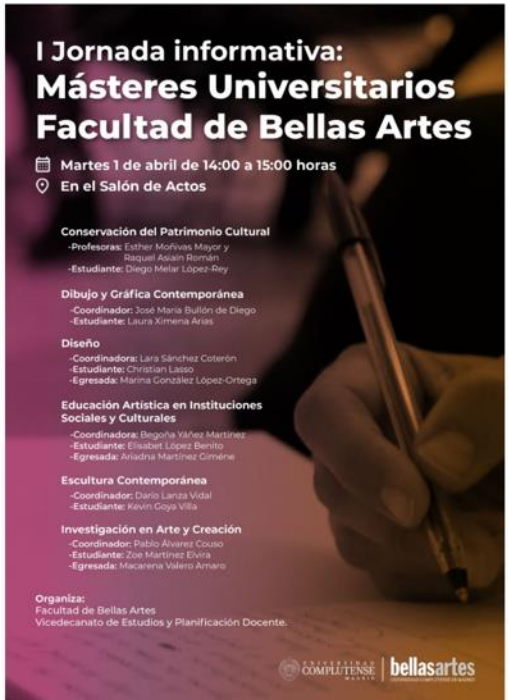
Publicados los horarios y exámenes para el curso 2024-2025

Horarios 2024-2025

- Horarios Curso 2024-25
- Exámenes Curso 2024-25
- Tribunal Reclamaciones TFM 2024-25

Actividades MUDIG

- Curso 2024-25
- Curso 2023-24



Admisión Máster 2025-26

- Primer periodo de admisión curso 25-26

[d]Grapho

- [d]Grapho. II Congreso internacional interuniversitario de investigación en dibujo contemporáneo

1. Objetivos generales

Aportar una formación avanzada
y especializada,
que permita desarrollar
una actividad profesional
en el ámbito del dibujo y
la gráfica contemporánea.

Nuria Español. Obra del TFM



Nuria Español. Obra del TFM.



1. Objetivos generales

Aplicar e hibridar tanto
las técnicas tradicionales
como las más innovadoras
en diferentes entornos y
contextos multidisciplinares.

Eva San Emeterio



“Etiquetadas”. Eva san Emeterio



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

MUDiG

GRADO VERIFICADO Y ACREDITADO
ANECA
fundación para el conocimiento madrid







1. Objetivos generales

Capacitar al estudiante para desarrollar propuestas artísticas creativas y personales, aumentando las posibilidades expresivas de la creación de obra gráfica.

Mª José López Cerro



Daniela Rivillas



Nuria Marín Serrato



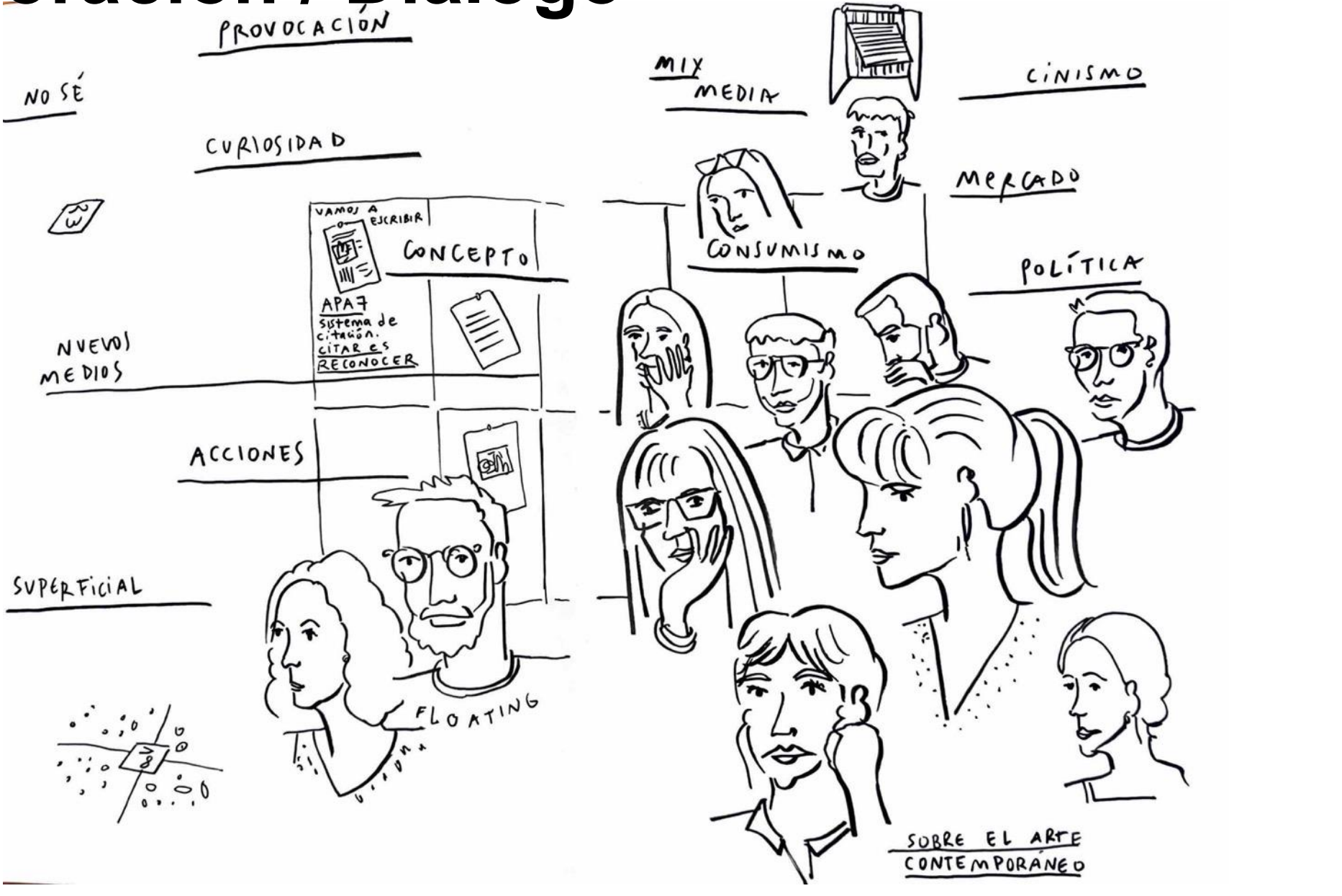
2. Plan de estudios

MÓDULO	MATERIA	ASIGNATURAS
1 LENGUAJE GRÁFICO	Lenguajes Gráficos Contemporáneos Aplicados	Cuerpo, entorno y tecnología. Dibujo performativo. Dibujo instalación
		Dibujo: espacio y metodología del proceso creativo
		El dibujo en las industrias culturales
		Dibujo y creatividad computacional.
		Activismo y diagramática. La nueva comunicación gráfica en el entorno contemporáneo
	Técnicas de Seriación Gráfica Avanzada	Historia, técnicas y procedimientos de grabado y estampación tradicional y su adaptación a los nuevos medios y lenguajes
		Lenguaje del grabado tradicional y contemporáneo
		Procedimientos polícromos de edición gráfica e intervención en la estampa.
		La tridimensionalidad gráfica materializada en el libro de artista.
		Procedimientos avanzados aplicados a la construcción de matrices
2 PRÁCTICAS EXTERNAS	Prácticas Externas	Prácticas externas
3 TRABAJO FIN DE MÁSTER	Trabajo Fin de Máster	Trabajo Fin de Máster

3. Metodología

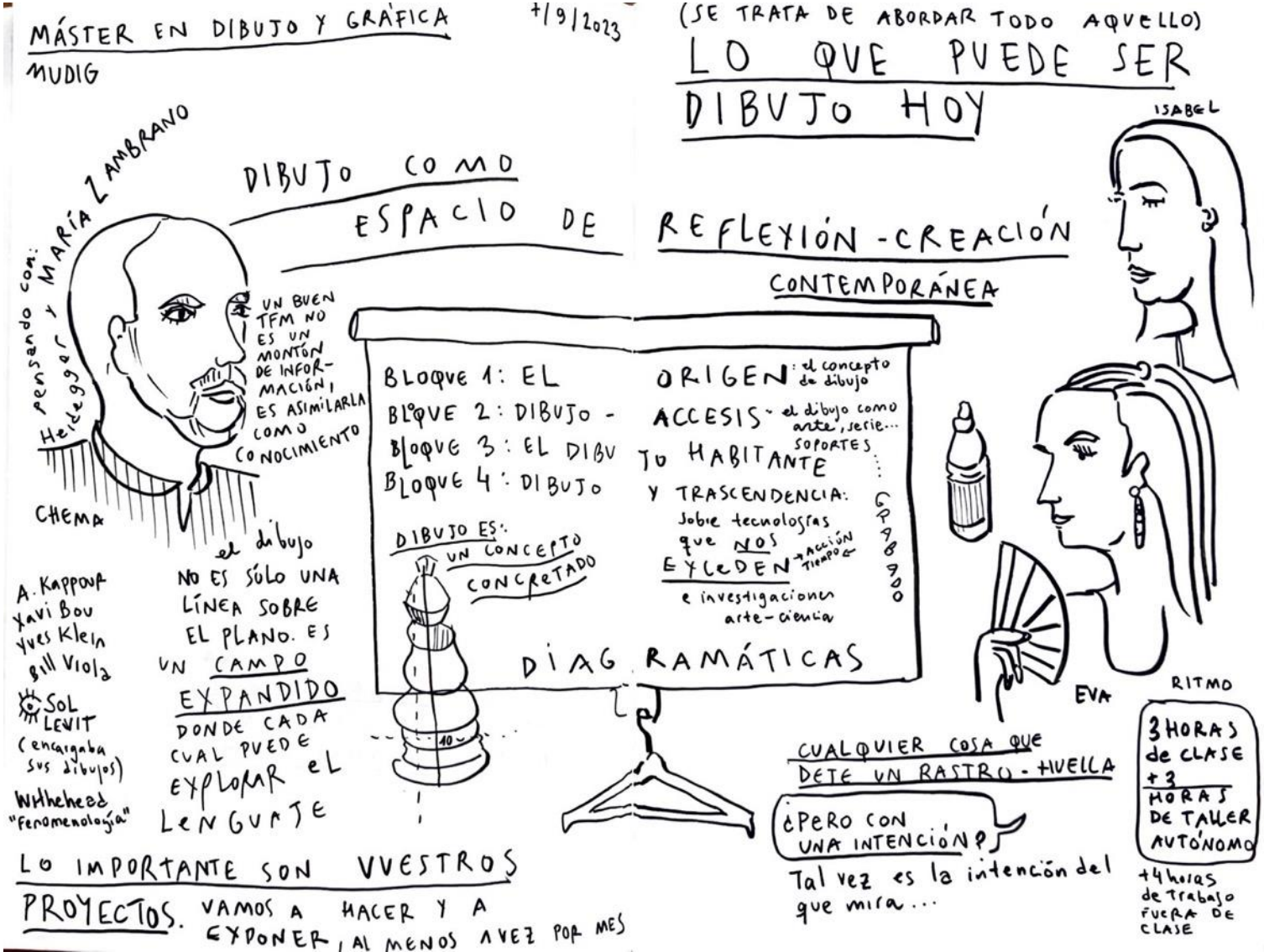
Colaboración / Diálogo

Notas gráficas. Carla Boserman



Profundización conceptual

Notas gráficas. Carla Boserman



Presentaciones de proyectos





Trabajos colectivos



Proyecto Individual / grupal



Proyección y experimentación





EXPERIENCIA INTERACTIVA - VR

Desarrollada junto a Ermes Olea

La instalación o el recorrido propuesto, tendría su inicio con la presentación de la pieza interactiva. Esta estará disponible en la primera sala (llamada Sala TV, ambientada), a través -dependiendo de los medios disponibles- de gafas y equipo de Realidad Virtual o de uno o varios ordenadores.

Modelado con Blender y desarrollado en Unity. Recorrido por espacios liminales. Experiencia visual y sonora

ELEMENTOS

Sala TV - Ordenador / Gafas VR - Software



Desarrollo de proyectos personales

PRIMERA ENTREGA PROYECTO _____ CUERPO, ENTORNO Y TECNOLOGÍA. DIBUJO PERFORMATIVO. DIBUJO INSTALACIÓN. MUDIG 2024-25. Belén Terrón Sánchez.

HOMO POSTFABER, HOMO NO FABER/El trabajo en juego

ART STATEMENT_

Mi trabajo surge como una reacción ante algo que sucede en el entorno, una respuesta personal e íntima que, a su vez, aspira a generar una forma de protesta o reflexión para quien la observa. Me interesa no solo la representación visual, sino también el poder de la palabra escrita. El proceso creativo comienza muchas veces con la escritura de una breve ficción, un cuento que refleja la postura ante un hecho, tratando de clarificar la mirada sobre el tema en cuestión. La ficción, para mí, es una herramienta que me permite liberar ideas que están dormidas, eclipsadas por la cotidianidad y el espectáculo de lo real.

Me inclino por temas que trascienden lo individual y nos afectan como colectivo. Utilizo la ficción y la ironía como medios para aproximarnos a lo que consideramos real, permitiendo que emerjan perspectivas nuevas, menos evidentes. En mi trabajo, los intersticios entre conceptos en apariencia antagónicos —como el juego y el trabajo, el fracaso y el éxito, la honestidad y la trampa, el deseo y el deber— se convierten en espacios de exploración. Estos encuentros generan dinámicas que pervierten o subvierten los mecanismos de uno de los extremos en favor del otro, creando un juego que invita a reflexionar sobre las tensiones entre estas dualidades.

El dibujo, en su simplicidad y capacidad expresiva, es el medio primario por el cual abordo estas ideas. A través de él, busco generar una reflexión que invite al espectador a considerar nuevas perspectivas.

En definitiva, mi trabajo aspira a ser un espacio de intersección entre lo íntimo y lo colectivo, entre lo real y lo ficcional, donde la reflexión artística se convierte en una herramienta para cuestionar y transformar nuestra percepción de lo cotidiano.

BIO_ Belén Terrón. Madrid, 1985.

FORMACIÓN

2016 Máster universitario en formación del profesorado, Universidad de Alcalá.

2013 Licenciatura en Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid

2007 Diplomatura en Arquitectura Técnica, Universidad de Alcalá

EXPOSICIONES INDIVIDUALES:

2016 Rigor Mortis. El Cubo espacio creativo. Torrejón de Ardoz, Madrid.

2017 Nacional. El Cubo espacio creativo. Torrejón de Ardoz, Madrid.

EXPOSICIONES COLECTIVAS:

2023 Certamen nacional de pintura Torrejón de Ardoz. Sala de exposiciones Casa de la Cultura. Torrejón de Ardoz. Madrid.

2019 Certamen de dibujo Antonio del Rincón. Diputación provincial de Guadalajara.

2018 La belleza imperfecta. Naves Matadero-Centro Internacional de Artes Vivas. Madrid.

2017 New Art. Sala de exposiciones Casa de la Cultura. Torrejón de Ardoz. Madrid.

2017 Certamen de fotografía Ciudad de Torrejón. Sala de exposiciones Casa de la Cultura. Torrejón de Ardoz. Madrid.

2016 Certamen nacional de pintura Torrejón de Ardoz. Sala de exposiciones Casa de la Cultura. Torrejón de Ardoz. Madrid.

2013 Proyecto escenográfico multidisciplinar Les contes d'Hoffmann. Departamento de escenografía UCM.

2012 Pecados@capital.es. Exposición colectiva en el Círculo de Arte de Toledo.

2008 El origen de las especies. Sala de exposiciones de la biblioteca de la Facultad de Bellas Artes de la UCM

PLAN DE TRABAJO_

El proyecto que planteo es una ampliación del proyecto iniciado durante el curso pasado en el máster, en el cual, trabajé en torno al concepto de juego, su significado y relación con el mundo mágico o espiritual del ser humano en la infancia (el juego primigenio sin relación con lo productivo) en contraposición al mundo matérico o real, que en el proyecto simboliza la sociedad y en concreto su organización laboral. Del enfrentamiento de estos dos conceptos (juego y trabajo) devienen otros muchos asociados a los mismos y por igual enfrentados; como deber y deseo, ficción y realidad, producción e inutilidad, éxito y fracaso, honestidad y trampa…

En torno a todas estas cuestiones, en el primer proyecto trabajé sobre la idea de como la sociedad actual, tecnologizada y capitalista, es capaz de extender su poder con el fin de perpetuarlo hasta en el mundo más íntimo de las personas, afectando desde el momento en que perteneces a ella, a todos los aspectos de vitales del ser humano. En los dibujos que ilustran el proyecto traté de crear un parque infantil cuyo objetivo principal no fuera el de potenciar el juego [1] sino el de entrenar al ciudadano para un destino social común, la inserción laboral y la forma de vida que conlleva. Por ello el parque diseñado tiene un trazado sumamente repetitivo, una rutina de entrenamiento continua, sin medidas de seguridad que eviten los fracasos y las caídas y con una lógica del esfuerzo por encima del disfrute, en estos parques apenas te deslizas y en cambio tienes que sortear obstáculos y trepar pesadamente a una cima que no ofrece sino una posible caída.

Este diseño de parque de entrenamiento funciona desde la ironía y el humor (negro) como un lugar de ejercicios de futura inserción en el mundo de los adultos. Tal como el niño juega miméticamente imitando al adulto y casi aprende cómo los que le rodean se comportan en su grupo social, también experimenta su propio futuro plausible como ciudadano.

A partir de este proyecto que significa, en resumen, una perversión del mundo lúdico del niño, en su ampliación trabajaré directamente sobre el lado contrario, el mundo real, adulto o matérico simbolizado por la producción, el consumo y en definitiva la esfera laboral actual. Utilizando el mismo mecanismo que anteriormente, planteo dos posibles vías de investigación y práctica gráfica:

- Planteamiento de una fábrica armada sobre un enjambre de mecanismos, cadenas de montaje y elementos industriales, en apariencia productivos pero que en definitiva son totalmente inventados y absurdos. Una industria que no produce absolutamente nada útil y que por lo tanto inactiva el concepto de consumo, de competencia, de eficacia y de esfuerzo, reivindicando el poder sanador que en la vida de los ciudadanos tiene el hecho de no hacer y no tener. El derecho de ser, únicamente.

- Un manifiesto ilustrado en contra de la honestidad y a favor del tramposo como superviviente. Una especie de manual para evitar los abusos de un sistema que exprime el talento de los que trabajan para él dando muy poco a cambio. Una ironía sobre si existen posibilidades de sabotear el sistema de trabajo, donde el concepto de "honestidad" se trata desde una perspectiva sarcástica como aquel que participa del sistema esperando que revierta en él mismo de alguna manera y el tramposo como el individuo que inicia el sabotaje desde dentro del propio sistema.

DESGLOSE TEMPORAL DE TAREAS:

Semana del 28 de octubre al 3 de noviembre

Reportaje fotográfico: Investigación sobre los elementos arquitectónicos y mecanismos de ingeniería de las cintas de montaje, fábricas cementeras, maquinarias pesadas… Así como de otros elementos simbólicos del espacio del polígono como espacio de trabajo colectivo.

Lecturas: Sobre el concepto de homo faber y por contraposición homo ludens. Análisis de la obra de Huizinga y "Ansiedad por el estatus" de Alain de Botton.

Investigación: El cuestionamiento de lo laboral en el arte y en la filosofía, el concepto de tiempo de trabajo en contraposición al tiempo de ocio, conceptos ligados al término de estafa, timo y trampa.

Texto: Redacción de un manifiesto sobre el tramposo como superviviente.

Semana del 4 de noviembre al 10 de noviembre

Práctica: Dibujos y bocetos. El parque desmontado, primeros collages de industrias ficticias.

Práctica: Dibujos y bocetos. Sobre desastres, fracasos y otros éxitos. Catalogo de pequeños sabotajes.

Semana del 11 de noviembre al 17 de noviembre

Práctica:Dibujos finales sobre industrias ficticias.

Práctica: Dibujos finales sobre industrias ficticias y manifiesto ilustrado

Memoria final del proyecto: Correcciones de art statement, biografía, plan de trabajo, metodología artística.

Semana del 18 de noviembre al 20 de noviembre

Montaje de la memoria final del proyecto: Imágenes de bocetos y procesos, descripción del proyecto,

[1] Revisé la obra de muchos arquitectos y escultores que ya habían cuestionado el diseño de los parques infantiles desde la segunda guerra mundial y las conclusiones de esta investigación son muy esclarecedoras en cuanto a la deriva de estas inquietudes. Estos artistas concibieron espacios de juego que potenciaran la imaginación del niño, huyendo de la literalidad, diseñando elementos que tuvieran cabida en el ingente mundo mágico del ser humano, conviviendo en ellos los múltiples usos y maneras de jugar de cada individuo y, por desgracia, el diseño de estos espacios de juego, exceptuando casos muy puntuales, progresivamente son más objetivos y carentes de libertad de decisión en el juego: recorridos trazados de antemano, supeditados a un espacio muy concreto, siempre los mismos colores y cabezas de animales o techumbres de castillos.

Desarrollo de proyectos personales

motivación, público al que va dirigido, cronograma, importe y presupuesto.

DEFINICIÓN DE OBJETIVOS_

1. Investigar sobre la cuestión de lo laboral a través del dibujo. Buscar cómo otros artistas han trabajado sobre la cuestión a lo largo del tiempo y a través de diferentes lenguajes.

2. Tratar de crear una imagen, texto o instalación que provoque una reflexión sobre el contexto social actual.

3. Establecer distintas preguntas sobre la producción masiva, el hiperconsumo, el deseo creado por otros en nosotros mismos, el valor del tiempo dedicado al ocio en contraposición al tiempo dedicado a la productividad, el mundo mágico y el matérico del individuo, la eficiencia y lo experimental, etc.

4. Reflexionar sobre el valor de aquello que no tiene utilidad partiendo de la premisa que lo que no genera un valor monetario tampoco genera competitividad, poder o consumo pero si que enriquece el mundo imaginario del individuo y genera progreso en la comunidad. Relación con la actividad artística y con el significado intrínseco del arte.

5. Explorar la intersección entre lo laboral y lo emocional. Analizar cómo el trabajo afecta el bienestar emocional y psicológico del individuo, y cómo estos aspectos se reflejan a través del arte. Crear representaciones que aborden el desgaste, la alienación o el sentido de propósito en la esfera laboral.

6. Desarrollar una crítica visual al concepto de éxito en el trabajo. Cuestionar la construcción social de éxito laboral y material a través de la producción artística, investigando cómo esta visión se ha perpetuado y cómo podría ser replanteada desde un enfoque más humano o comunitario. Repensar el concepto de trampa, estafa o timo desde la tipología del pícaro y la relación de estas con la supervivencia en una sociedad plagada de amenazas sociales.

METODOLÓGIAS ARTÍSTICAS EMPLEADAS Y SUS APLICACIONES_

El proyecto consistirá en uno o varios dibujos finales, continuación unos de otros, de una larga cadena de montaje o mecanismo producto de la mezcla de elementos industriales (elementos de la arquitectura industrial, estética de la máquina, componentes del polígono industrial...). La concatenación de estos dibujos dará lugar a una composición horizontal. Se incluirán aquellos dibujos y textos producidos durante la investigación artística.

Debido a que aún no están definidos los materiales gráficos finales ya que la formalización plástica será consecuencia de la investigación que queda por hacer, a continuación enumero una lista de posibles necesidades para el proyecto:

- Papel Caballo o similar formato 100 x 70 (varios) u hoja continua en rollo de papel BASIK. La elección de uno u otro formato dependerá del espacio de trabajo disponible durante el próximo mes.

- Barra de óleo y carbón en polvo.

- Reportaje fotográfico. Investigación de espacios industriales en en el Corredor del Henares y proximidades. Edición de las fotografías y fotomontaje o collage.

- Posible impresión inicial del papel definitivo. Imitando la estética de un plano técnico.

BOCETOS_

Se incluyen:

- Texto de presentacipón del proyecto.

- Mapa conceptual inicial de la investigación.

- Imágenes del proyecto anterior PLAYGROUND: Parque de entrenamiento para la vida adulta.

- Boceto destrucción del parque.

- Apunte inicial de la fábrica.

Cada mañana suena puntualmente a las 6:15 la alarma del móvil junto a la mesilla. JC siempre la pospone al menos dos veces y se despierta, finalmente a las 6:35. Se levanta y se asea. A veces se ducha y otras veces no. Desayuna frugalmente casi siempre y ocasionalmente, influido por algun video del dia anterior, se curra un desayuno saludable, rico en proteinas e hidratos de carbono, que le hacen sentirse parte de un grupo humano avanzado, más listo y guapo, el tipo de ente exitoso que todos desean ser.

Deberia estar en el coche a las 7:20 pero normalmente acaba estándolo a las 7:30. Arranca y se prepara para una hora de trayecto entre atascos diseminados por todo Madrid. A las 8:30, con suerte, firma en la entrada de su trabajo, saluda al conserje y se dispone, un dia más, a jugarse el trabajo.

El mes pasado fabricaron un nuevo modelo de aspirador autónomo, un tipo de robot inteligente que deja el suelo impoluto mientras los humanos están trabajando y los animales que soportan su compañia asisten atónitos y desconfiados a su propio desconcierto al observar al pequeño objeto recorrer y chocar con las fronteras arquitectónicas de su hogar. El trabajo era sencillo según el manual: unión de pieza a38 a pieza d34 mediante elemento d51 conectado al circuito 3 azul, justo el sistema de aspiración. JC se alegra interiormente pues lleva tiempo esperando un reparto de tareas satisfactorio, algo que le permita mostrar las múltiples fortalezas que enumeró el dia de la entrevista de trabajo: resiliencia, resolutividad, liderazgo e iniciativa. Le encantó a la encargada de recursos humanos y a él le hizo sentir altamente productivo y capaz de un éxito creativo. Esta era su oportunidad para demostrarlo.

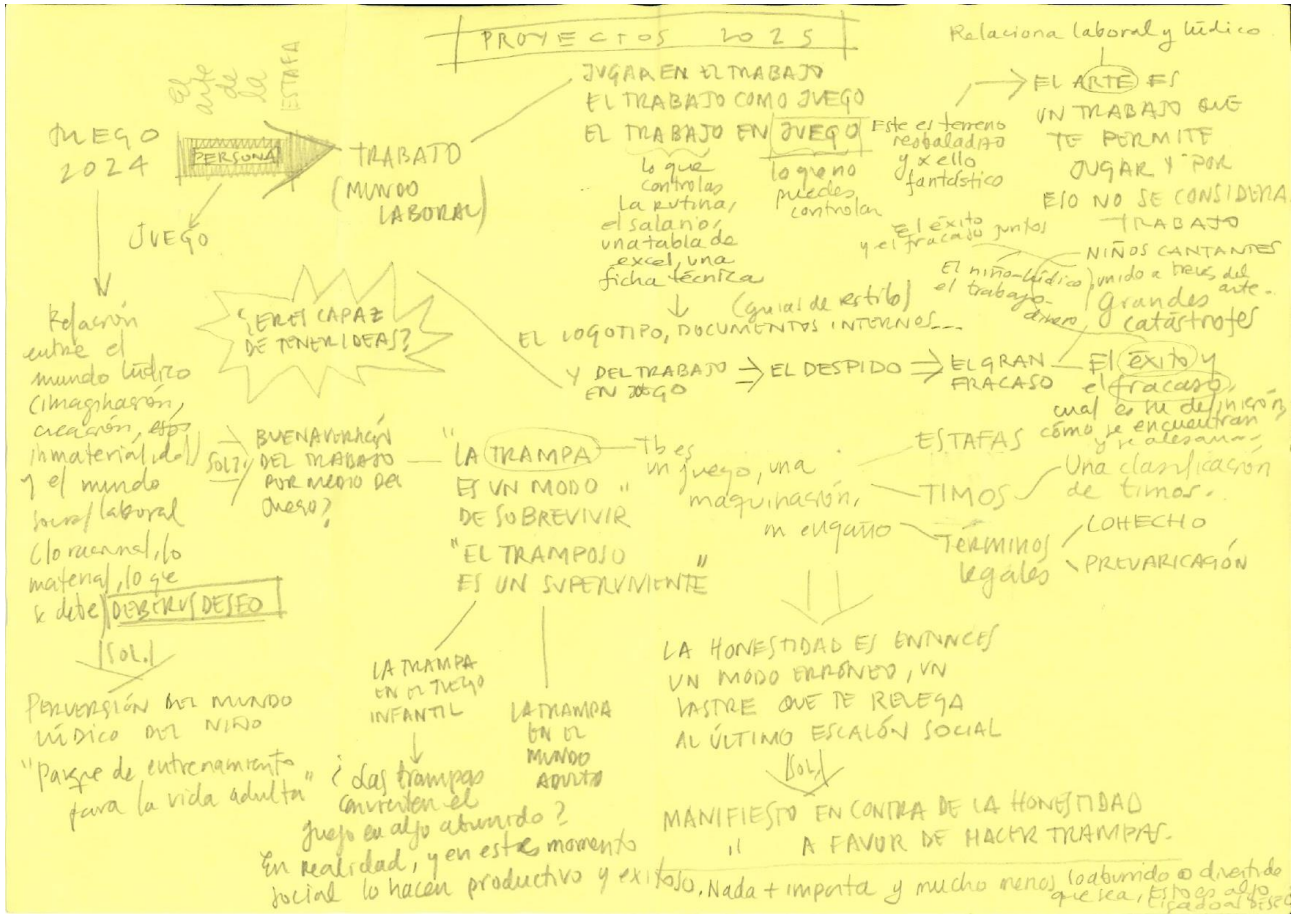
Reunidas la a38, la d34, d51 y el cable azul del circuito 3, JC se dispone a montar el sistema. Une la d34 a la a38, coloca de forma inversa al manual la d51 y enlaza el cable azul a un nuevo circuito de su propia creación, al que llamará 5. Al final del dia ha montado 58 sistemas y otros trabajadores de la cadena los han insertado, tal y como indica el manual en la carcasa del robot, junto con otros microchips importados y montados en una empresa subcontratada por la marca principal. JC ha completado con éxito 58 sistemas de soplado que pronto serán comercializados bajo la marca más prestigiosa de aspiradores del mercado. La marca que anuncian en las mejores franjas horarias de televisión, cuyo anuncio salta en cada visualización de YouTube, de la que hablan los expertos influencers especializados en tecnología doméstica, la que avalan profesionales en extinción bacteriana y la que compran cada año aquellos usuarios inteligentes que desean pasar al siguiente nivel en cuanto a experiencias de barrido domésticas. Pronto llegaran a sus casas por un módico precio 50 veces superior al de una escoba pero con un poder de expansión del polvo, los pelos y la mierda depositada en los suelos 100 veces superior, gracias al sistema de soplado que JC, por iniciativa propia y en aras de la innovación y la creatividad, ha diseñado. JC sabe que puede haber alguna que otra reclamación pero desgraciadamente es casi imposible encontrar el origen del cambio en el sistema gracias a la subcontratación de innumerables tareas desde el diseño al envio del artefacto y al ingente número de personal temporal que interviene en el proceso. JC es solo una pequeñisima fracción de ese proceso, casi una aguja en un pajar. Es duro seguir trabajando con ilusión en un proyecto sabiendo que dificilmente encontrarás el reconocimiento que te mereces, pero JC se precia de saber trabajar en equipo y comprende el valor de depositar el éxito en lo colectivo.

Al final del dia JC se siente orgulloso de su trabajo sin necesidad de un reconocimiento externo. Es duro levantarse cada dia pero la satisfacción de la buena labor realizada compensa cada nómina infravalorada, cada final de contrato de prueba sin indeminización, cada euro gastado en el largo trayecto desde la ciudad dormitorio de extrarradio al centro de trabajo. Es posible que nadie comprenda el valor de lo que hace, la inutilidad está muy denostada en nuestros dias, pero su reivindicación silenciosa le hace sentir el sabor del éxito, como si él mismo fuera parte real de uno de esos grupos humanos avanzados, inteligentes, sanos, guapos y con dinero, que viajan, comen y trabajan como si se tratara del mismo acto placentero, que consumen sin remordimientos con aceptación plena de su merecimiento.

Quien sabe cuando podrá JC volver a encumbrar la incompetencia en su trabajo. Tal vez el mes que viene le encarguen el mecanismo de enfriamiento de una nevera. La palabra putrefacción es bellisima. De cualquier modo, no es cuestión de pasar enseguida a la siguiente idea sin haber saboreado suficientemente el éxito de la primera. JC no desea convertirse en un esclavo del trabajo que tanto disfruta cada dia.

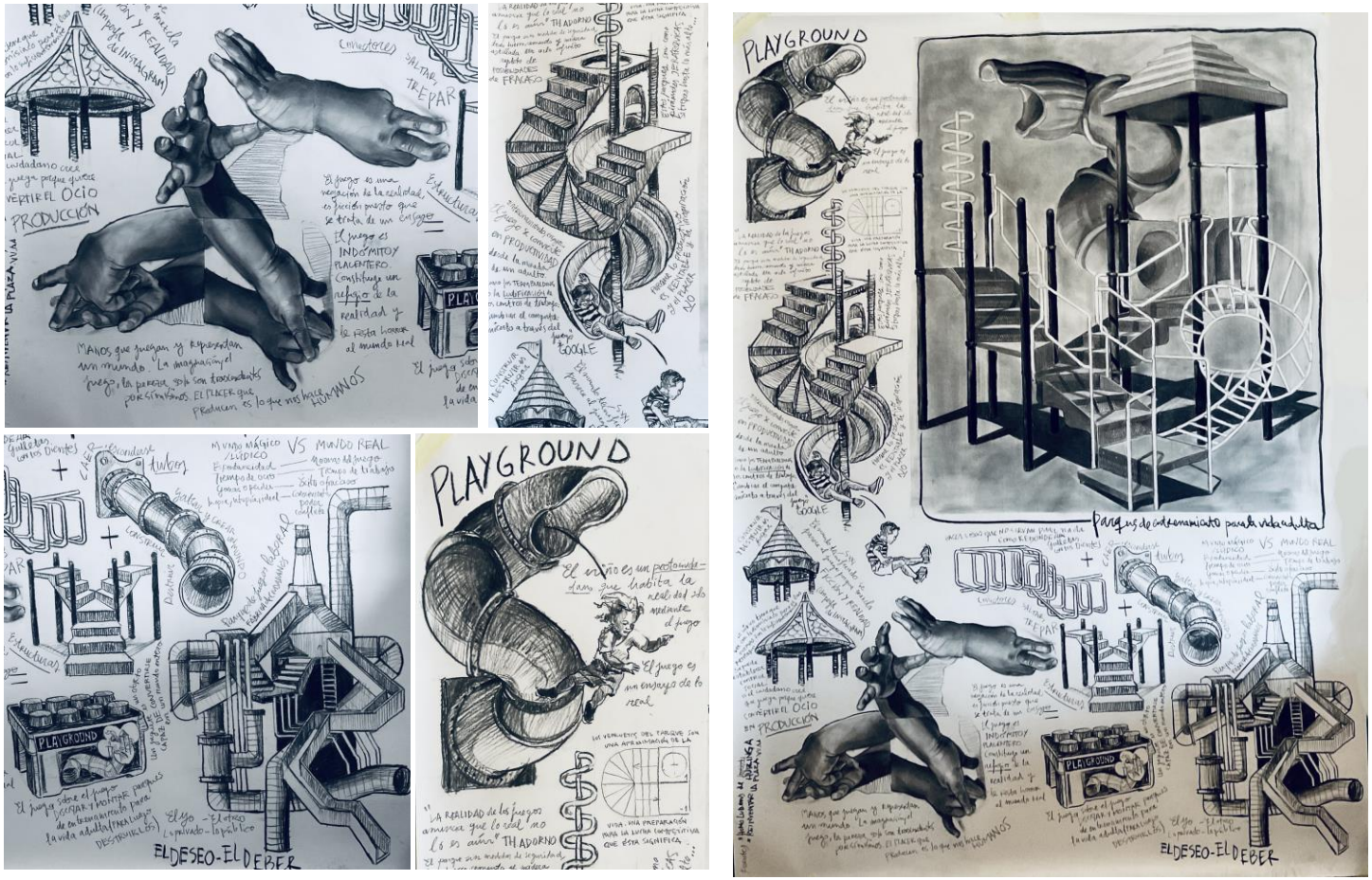
• *Texto de ficción que presenta el proyecto*

Desarrollo de proyectos personales



• *Mapa conceptual sobre la ampliación del proyecto anterior que da lugar al nuevo proyecto.*

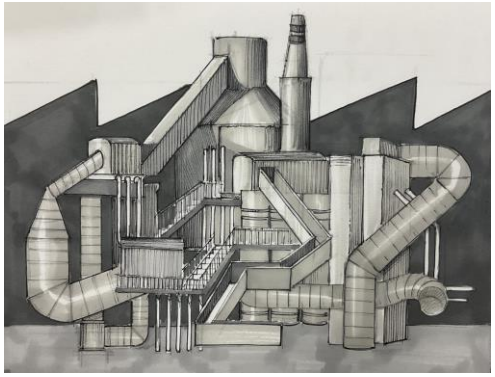
Desarrollo de proyectos personales



• *Detalles y obra final "Parque de entrenamiento para la vida adulta". Diferentes estudios sobre el diseño del parque y comparación formal y conceptual con la fábrica o los juegos de manos.*

Desarrollo de proyectos personales

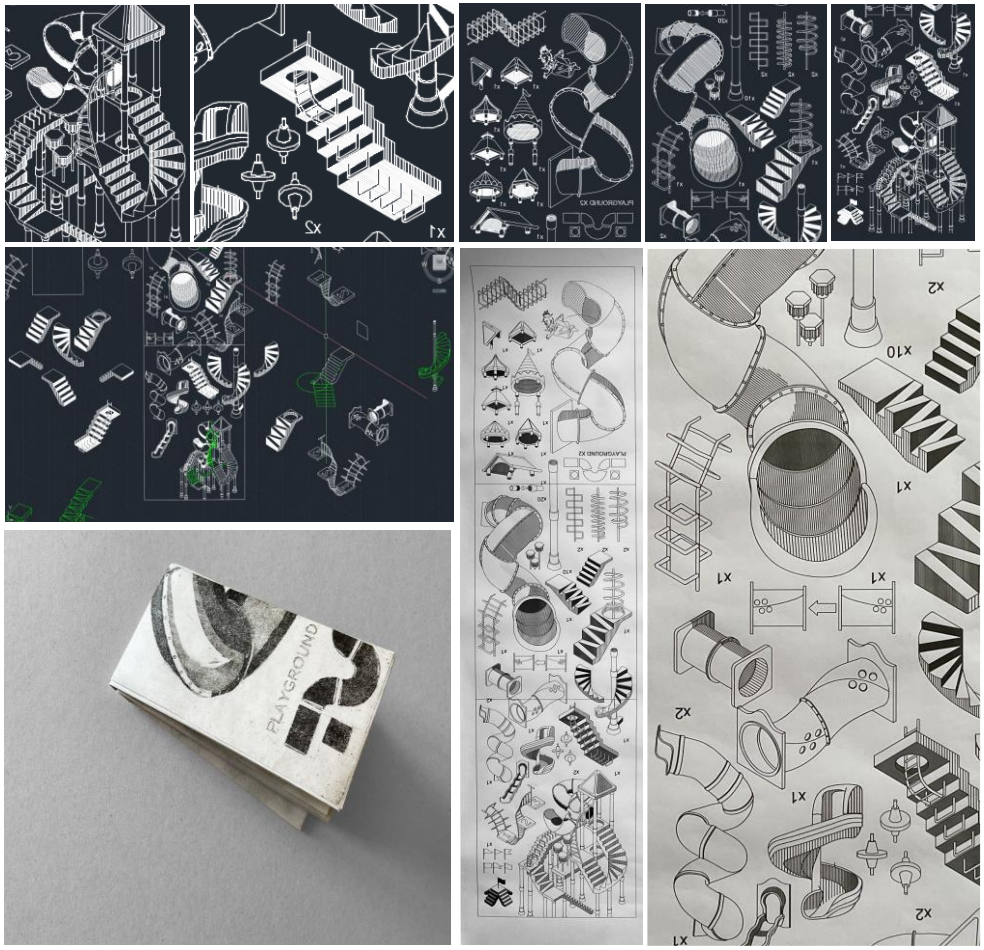
PRIMERA ENTREGA PROYECTO _____ CUERPO, ENTORNO Y TECNOLOGÍA. DIBUJOS PERFORMATIVO. DIBUJO INSTALACIÓN. MUDIG 2024-25. Belén Terrón Sánchez.



- *Boceto inicial "fábrica que no produce nada".*



- *Bocetos y croquis basados en arquitecturas imposibles de Piranessi y Escher que finalmente conducen a la idea de folleto, instrucción o catálogo.*
- *Instrucciones de montaje del parque de entrenamiento para la vida adulta.*



Entornos performativos

"Un cierto ritual". Isabel Folch



Entornos de Taller



Desarrollo práctico





3. Metodología

Seminarios / Visitas profesionales

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

MUDiG

GRADO VERIFICADO Y ACREDITADO
ANECA
fundación para el conocimiento madrid





UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

MUDiG

GRADO VERIFICADO Y ACREDITADO

ANECA

fundación para el conocimiento madrid



Calcografía Nacional



Calcografía Nacional



Biblioteca Nacional



Biblioteca Nacional





Biblioteca Marqués de Valdecilla






CLARA
MONTOYA
LA TRASERA
17 OCT 15:00
MUDiG
MÁSTER DIBUJO Y GRÁFICA CONTEMPORÁNEA
LDPG
bellasartes


MARÍA
AUXILIADORA
CÁLVEZ
La Trasera
10 oct 15:00
MUDiG
MÁSTER DIBUJO Y GRÁFICA CONTEMPORÁNEA
LDPG
bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID | bellasartes UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

MUDiG

GRADO VERIFICADO Y ACREDITADO

ANECA | fundación para el conocimiento madrid

ARAN Art Network y la desfisicidad en el arte

Ponencia impartida por
Jose Delgado Periñán

LUGAR: SALÓN DE ACTOS
FACULTAD DE BELLAS ARTES UCM
11 DE OCTUBRE 2023
15:30 H.

ARAN

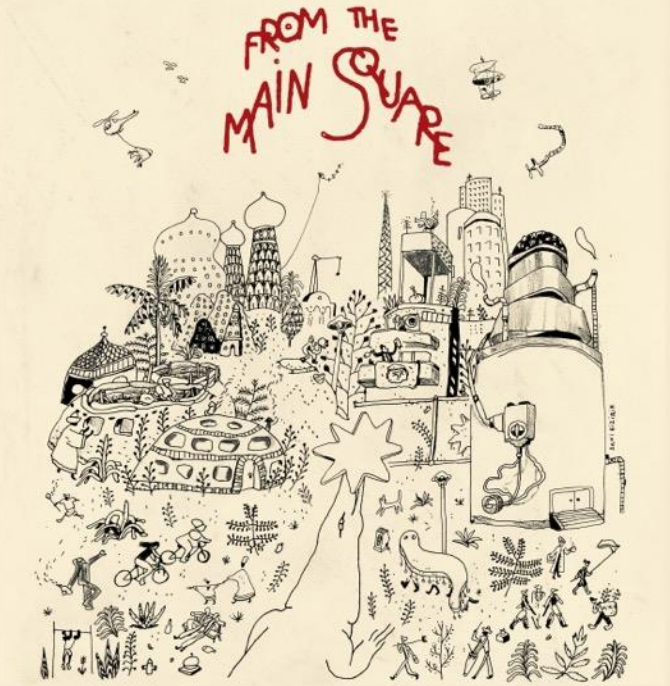
bellasartes UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

EL USO DE ANIMACIÓN 2D EN VR INTERACTIVO

UNA REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA A PARTIR DEL EJEMPLO DE "FROM THE MAIN SQUARE"

Ponencia impartida por PEDRO HARRES

SALÓN DE ACTOS - 9 DE OCTUBRE DE 2024 - 15:00 H.



Organizan Borja Jaume, Departamento de Dibujo y Grabado de la Facultad de BBAA y el Grupo de Investigación 'Dibujo y conocimiento: estudios interdisciplinares sobre técnicas y prácticas artísticas'. Proyecto Innova 263

bellasartes UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

DC DIBUJO Y CONOCIMIENTO

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

MUDiG

GRADO VERIFICADO Y ACREDITADO

ANECA

fundación para el conocimiento madrid

Salón de actos
19 septiembre 15.00 h.

JORDI TEIXIDOR.
RETROSPECTIVA

una película de

MIGUEL ÁLVAREZ-FERNÁNDEZ
BRUNO DOZZA
ÁLVARO OLIVEROS

Con la colaboración
del Departamento de Dibujo y Grabado y

NF/ NIEVES FERNÁNDEZ

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

MUDiG

GRADO VERIFICADO Y ACREDITADO
ANECA
fundación para el conocimiento madrid

TOMORROW

POST DIGITAL WORLDS ON CONTEMPORARY ARTS

PONENCIA IMPARTIDA POR

RACHEL LAMOT Y MIT BORRÁS

Organizan Borja Jaume, Departamento de Dibujo y Grabado de la Facultad de BBAA y el Grupo de Investigación 'Dibujo y conocimiento: estudios interdisciplinares sobre técnicas y prácticas artísticas'. Proyecto Innova 263

Salón de actos
Facultad de Bellas Artes UCM
16 de octubre de 2024
10:00h

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

DC
DIBUJO Y CONOCIMIENTO





4. Salidas Profesionales: Prácticas Externas

4. Salidas Profesionales: Prácticas Externas

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

Oficina de Prácticas y Empleo (OPE)

Somos OPE | Áreas de Actividad | Convocatorias | Recursos | Dónde estamos | Contacto



FORMACIÓN | PRÁCTICAS | EMPLEO

Actividades UCM para el Empleo

4. Salidas Profesionales: Prácticas Externas

Instituciones

Universidad Complutense.

- Laboratorio de Dibujo
- Gabinete de Estampas
- Gabinete de Dibujo
- Taller de Grabado
- Vicedecanato de Movilidad, Empleabilidad y Emprendimiento

4. Salidas Profesionales: Prácticas Externas

Instituciones

- Biblioteca Nacional
- Biblioteca Marqués de Valdecilla
- Museos Nacionales

4. Salidas Profesionales: Prácticas Externas

Galerías de Arte

- Blanca Soto
- Cámara Oscura
- The Ryder
- La Gran
- Ponce

4. Salidas Profesionales: Prácticas Externas

Talleres de Grabado

- El mono de la Tinta
- Bienveniste Contemporary
- Ogami Press
- Manolo Gordillo
- Iván Araujo

4. Salidas Profesionales: Prácticas Externas

Artista profesional

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID | bellasartes UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID | MUDiG

GRADO VERIFICADO Y ACREDITADO

ANECA | fundación para el conocimiento madrid

Exposición comisariada Centro de Arte de la Universidad Complutense. C ARTE C



Exposición comisariada Centro de Arte de la Universidad Complutense. C ARTE C





Suscríbete 3 meses por 1€

'La cuestión palpitante', en el Centro de Arte Complutense: los alumnos de Bellas Artes toman el control

MADRID

Los alumnos de los seis másters oficiales de arte y diseño de la universidad madrileña toman los bajos del Museo del Traje y nos invitan a adivinar quiénes serán algunas de las futuras promesas del arte español

Lea otros textos de este autor



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID | bellasartes UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO VERIFICADO Y ACREDITADO

ANECA | fundación para el conocimiento madrid

MÁSTER UNIVERSITARIO EN DIBUJO Y GRÁFICA CONTEMPORÁNEA

MUDiG