

"2021 – Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein"

BUENOS AIRES, 16 DIC 2021

**VISTO** ; la propuesta del Curso de Posgrado "*Dibujo en Escena*", a cargo de la Profesora Marcela Rapallo, presentada por el Coordinador de Investigación y Posgrado, Lic. Mariano Martín Cura, y,

**CONSIDERANDO**

Que la temática del curso es relevante y de interés para el Área Transdepartamental de Artes Multimediales.

Que el curso se encuentra debidamente planificado y los antecedentes del docente a cargo aseguran el desarrollo de los mismos con la calidad académica que se requiere.

Que los objetivos del Área Transdepartamental de Artes Multimediales incluyen la realización de actividades de docencia de Posgrado y de perfeccionamiento para los graduados universitarios, especialmente para su cuerpo docente.

Que es necesario organizar la oferta de seminarios de posgrado para el año 2022 con tiempo suficiente para su adecuada divulgación.

Por todo ello, y en virtud de sus atribuciones,

**EL CONSEJO DE CARRERA DEL ÁREA  
TRANSDepARTAMENTAL DE ARTES MULTIMEDIALES  
RESUELVE**

ARTÍCULO 1.- Aprobar la realización en el año 2022 del Curso de Posgrado "*Dibujo en Escena*", a cargo de la Profesora Marcela Rapallo, según el Anexo I de la presente Resolución. –

ARTÍCULO 2.- Fijar, para dicho curso, los siguientes aranceles:

- Público en general: \$14.000,00
- Graduados de universidades e instituciones terciarias argentinas públicas: \$9.800,00
- Graduados de grado y posgrado, docentes y nodocentes de la UNA: \$8.400,00

ARTÍCULO 3.- Dejar a criterio del Coordinador de Investigación y Postgrado, Lic. Mariano Cura, la organización de los horarios, calendario y plazos de inscripción para el mencionado curso.

ARTÍCULO 4.- Regístrese. Dése la mayor publicidad dentro del ámbito del Área Transdepartamental de Artes Multimediales. Cumplido, Archívese. -

RESOLUCIÓN N° 117

  
**Lic. MARIANO CURA**  
COORDINADOR DE  
INVESTIGACIÓN Y POSGRADO  
Á. Y. ARTES MULTIMEDIALES-UNA

  
Prof. Gumerindo Serrano Gómez  
Director  
Área Transdepartamental de Artes Multimediales  
Universidad Nacional de las Artes

"2021 – Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein"

**ANEXO I**

**RESOLUCION N° 17 –**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES**  
**AREA TRANSDEPARTAMENTAL DE ARTES MULTIMEDIALES**

**CURSO DE POSGRADO**

**Denominación de la Actividad Curricular:** *"Dibujo en escena"*

**Responsable a cargo de la actividad curricular**

Apellido y Nombres: Rapallo, Marcela

**Profesores**

Apellido y Nombres: Rapallo, Marcela

**Carga horaria**

Carga horaria	Teórica	Practica	Total	Porcentaj
Presencial	16	16	32	100%
No Presencial				
Total	16	16	32	100%

**Objetivos de la Actividad Curricular**

- Conocer las principales experiencias, comunidades y herramientas para dibujo en vivo, dibujo colectivo y procesamiento de imágenes en tiempo real.
- Aprender a utilizar herramientas, realizar ejercitaciones, generar un espacio de reflexión y producción de proyectos.
- Orientar a los alumnos para ser usuarios activos de plataformas de Software Libre, participando en procesos de construcción de herramientas y comunidades digitales.

**Fundamentación:**

Dibujo en escena es un concepto que abarca diversas manifestaciones de arte contemporáneo en las que el dibujo se presenta como un arte del tiempo. Puede nombrarse también como dibujo digital performático, dibujo animado en tiempo real ó dibujo en vivo.

El término "dibujo en escena" hace referencia principalmente al hecho de llevar el dibujo al espacio escénico a través de proyecciones y programas para manipulación de imagen en tiempo real. Esto posibilita la interacción en vivo entre dibujantes y también entre artistas visuales y artistas de distintas disciplinas, como el teatro, la danza y la música.

**"2021 – Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein"**

A las particularidades del dibujo digital se le suman las opciones de manipular en tiempo real los parámetros que afectan a la imagen.

La investigación sobre el dibujo en escena implica el desarrollo simultáneo de diferentes lenguajes: el lenguaje poético, el lenguaje del dibujo y el lenguaje de programación.

Esta práctica responde a la necesidad y el deseo de interactuar en vivo entre artistas visuales, experimentando el diálogo y la improvisación, usando el dibujo como quien toca un instrumento en música, desarrolla una dramaturgia en teatro o una coreografía en danza.

El curso funciona como un laboratorio de entrenamiento práctico, de reflexión sobre contenidos abordados, y como taller de producción de obra. Se trabaja de manera individual y colectiva, aprendiendo a utilizar diferentes plataformas de software.

La ejercitación se basa en prácticas propias de artes del tiempo llevadas al campo del dibujo, y en prácticas propias de la plástica y el dibujo tradicional, llevadas al campo del procesamiento digital de imágenes en tiempo real.

La propuesta ha sido desarrollada a partir de la experiencia de la coordinadora en estos campos, que abarca los procesos creativos de obras performáticas, proyectos educativos y la participación en el desarrollo de herramientas de Software Libre.

**Metodología:**

El curso propone experiencias prácticas de dibujo en escena, mientras se aprenden a usar diferentes herramientas de Software. La modalidad pedagógica articula instancias de taller, con ejercicios, trabajos prácticos, teóricos y un trabajo proyectual. La plataforma virtual de la universidad será un espacio de trabajo activo durante todo el seminario, donde se compartirá material, se presentarán los trabajos, se participará de foros y de sesiones de dibujo en línea.

Se trabaja con contenidos a descubrir del lenguaje visual desde un enfoque integrador, que busca articular la disciplina tradicional de la plástica con la cultura digital, particularmente desde el procesamiento de imágenes en tiempo real. Se analizan ejemplos de referentes históricos y contemporáneos que brindan un panorama amplio de esta nueva práctica. Se realizan trabajos escritos donde se articulan textos para leer, imágenes y videos para ver, búsquedas de información y desarrollo de conceptos.

El curso se basa en el trabajo escénico y en vivo, por lo que es fundamental el hecho de realizar presentaciones en vivo durante su proceso. Estas instancias de puesta en escena, se realizarán en el espacio de taller y también en eventos de la Universidad.

• **Contenidos de la Actividad curricular**

Dibujo con Andiamo. Ejercicios con el Software Andiamo y en soporte de papel.  
Ejercicios de dibujo grupal en tiempo simultáneo y asincrónico.

Concepto de relato visual en el tiempo.

Relación entre el concepto de "dibujo como arte del tiempo", con el de "arte efímero" y con conceptos actuales como "based time art work", para obras de artes visuales con base en el tiempo.

Ejercicios de análisis de obra visual "en el tiempo".

**"2021 – Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein"**

Trabajo práctico grupal: Formalizar códigos comunes a partir de la experiencia para devenir en una creación colectiva.

Diferentes formas de narrar y realizar un guión de dibujos pensados para ser interpretados en vivo: Storyboards y esquemas. Búsqueda del método propio.

Proyectando la escena: trabajo práctico donde se proyecta una puesta en escena de dibujo digital en vivo.

Ejercicios en vivo combinando diferentes plataformas para dibujo en tiempo real: Andiamo, Moldeo y Tagtool.

Ejercicios sobre pautas de improvisación para dibujar desarrollados a partir del lenguaje de la plástica tradicional.

Dibujo y programación. Processing, Andiamo y Moldeo. Tagtool y animación en vivo.

Visualización y análisis de diferentes casos de trabajo conjunto entre artistas y desarrolladores de software libre.

Ejercicios de dibujo grabado: aplicación online Artpad. Análisis de herramientas + Herramienta imposible. Jam, prácticas grupales en vivo, improvisaciones sobre pautas narrativas.

Estrategias de dibujo colectivo: dibujo continuado, dibujo transformado, dibujo ficcionado.

Ejercicios sobre pautas de improvisación para dibujar desarrollados a partir de la música, el teatro y la danza. Dibujo e improvisación contact: dúos, tríos y solos.

Dibujo abierto, dibujo colectivo, código abierto y la cuestión de la autoría en el arte contemporáneo.

Dibujo colectivo en línea. Trabajo de dibujo colectivo utilizando la plataforma de internet Awwapp.

Ejercitación: dibujo abierto, dibujo compartido. Diálogo visual en el tiempo.

Desarrollo proyectual: Planteo de un proyecto propio que puede ser grupal o individual, para entregar y poner en escena al final del curso.

Ejercicio de dibujo por capas y duraciones, a partir de un guión de dibujo, utilizando como guía conceptos de dramaturgia y coreografía.

Ejercicios de improvisación con diferentes géneros musicales y manifestaciones de arte sonoro.

Puesta en escena del dibujo sobre superficies proyectivas irregulares, arquitectura, cambio de escala y distorsión del dibujo. Proyección en movimiento. Intervención en el espacio público.

El dibujo en vivo en teatro: como iluminación, como maquillaje, como transformación del cuerpo del actor, etc. Ejercicio en diálogo con el cuerpo: el dibujante como performer interactuando con el cuerpo del artista en escena. Interacción entre personajes.

Ejercicios avanzados de improvisación y formalización códigos comunes a partir de la experiencia para devenir en una creación colectiva.

El dibujo interdisciplinario y el dibujante como performer: géneros y nuevas figuras en escena. Dibujo en interacción con artes del tiempo.

Ejercitación colectiva: Transformaciones sobre un mismo dibujo.

Puesta en escena. Desarrollo de una performance de dibujo en escena a partir de la utilización de Andiamo.

**Describir las actividades prácticas desarrolladas en la actividad curricular, indicando lugar donde se desarrollan, modalidad de supervisión y modalidades de evaluación.**

El curso constará de 8 clases de 4 horas cada una. La modalidad del dictado del curso será teórica-práctica. En cada clase se expondrán los temas incluidos en los Contenidos del curso y se requerirán trabajos prácticos que aborden las problemáticas tratadas en clase.

"2021 – Año de homenaje al Premio Nobel de Medicina Dr. César Milstein"

**Modalidad de evaluación y requisitos de aprobación y promoción.**

Modalidad presencial y regular.

El alumno deberá tener aprobados todos los trabajos prácticos y el desarrollo proyectual.

**Bibliografía de la actividad curricular**

Taquini, Graciela. "Buenos aires digital : centro metropolitano del diseño: arte y tecnología".  
<http://www.gracielataquini.info/badigital.htm>

Alonso, Rodrigo. "Elogio de la Low Tech".  
[http://www.roalonso.net/es/arte\\_y\\_tec/low\\_tech.php](http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/low_tech.php)

Alonso, Rodrigo. "El espacio expandido".  
[http://www.roalonso.net/es/arte\\_y\\_tec/espacio\\_expandido.php](http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/espacio_expandido.php)

Romero, Alicia, Giménez, Marcelo (sel., notas) [2004]. "Teatro Contemporáneo en Argentina. De los '80 en más", en Romero, Alicia (dir.). *De Artes y Pasiones*. Buenos Aires, 2005.  
[www.deartesy pasiones.com.ar](http://www.deartesy pasiones.com.ar)

Pacheco, Carlos. "Calles, Plazas y Discotecas Sirvieron para el Reencuentro Actor-Espectador. Los 80, la Democracia y las Nuevas Tendencias". La Maga (Buenos Aires). 1.4.1994.

Ramos, Diego Oscar. "El Periférico de los Objetos: La Vida de los Marionetas". Publicado en el diario de Morón.

Chion, Michel. "La audiovisión".

BENDAZZI, Giannalberto. *Quirino Cristiani, pionero del cine de animación (Dos veces el océano)*. 2008. Ediciones de la Flor: Buenos Aires, 2008.

NIZHNY, Vladimir. *Lecciones de cine de Einsenstein*. Editorial Seix Barral, S.A. : Barcelona, 1964.

MOLINA, Juan Gómez. *Las lecciones del dibujo*. Catedra Editorial: Madrid, 1995.

DZIGA, Vertov. *Artículos, proyectos, y diarios de trabajo*. Ediciones de la Flor. Buenos Aires: 1974.

OUBIÑA, David. *Una juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y arte digital*. Manantial. Buenos Aires: 2009.

SCHECHNER, Richard. *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Libros del Rojas. Buenos Aires: 2000.

LÓPEZ RUIZ, Oscar. *Piazzolla loco loco loco*. Ediciones de la Urraca. Buenos Aires: 1994.

DELEUZE, Gilles. *La imagen Movimiento. Estudios sobre cine 1*. Paidós. Barcelona: 2005.

Mazzei, Marcela. "Una nueva 'sensibilidad estética' en la web". En positivo.  
<http://enpositivo.com/2011/02/una-nueva-sensibilidad-estetica-en-la-web/>

Previgliano, Eugenio . "Tus besos fueron míos". <http://www.pagina12.com.ar/1999/99-04/99-04-23/rontrata.htm>

Hax, Andres. "El cine es un medio del pasado" Revista Ñ. 2011.  
[http://www.revistaenie.clarin.com/escenarios/cine/cine-medio-pasado\\_0\\_497350319.html](http://www.revistaenie.clarin.com/escenarios/cine/cine-medio-pasado_0_497350319.html)

Forn, Juan, 9 de junio de 2002. *En el nombre del padre*, Buenos Aires: Diario Página 12.

<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-222-2002-06-09.html>

**Marcela Flavia Rapallo**

**Estudios académicos**

**2014** Seminario de posgrado: Actualización en Investigación, Transferencia y Desarrollo en la Universidad Pública, UBA

**2014** Licenciada en Artes Visuales Universidad Nacional de las Artes (Seminario de Equivalencia Universitaria)

**2002** Profesora Nacional, Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón

**Selección antecedentes docentes y proyectos educativos**

**2019** Dibujo en red, curso virtual, Artica Centro Cultural online, Montevideo, Uruguay

**2017/2019** Dibujo en escena, Curso de posgrado, Universidad Nacional de las Artes, Unidad académica de Artes Multimediales

**2010/2019** Producción de talleres, actividades y contenidos, INTEC, Plan Integral de Educación Digital, Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires

**2018/2019** Dibujo digital colectivo, curso de capacitación docente, Escuela de Maestros, Ministerio de Educación GCBA

**2016/2019** Tutora virtual y docente del Seminario de Artes en el Diplomado de Actualización en Investigación, Transferencia y Desarrollo en la Universidad Pública, UBA/CLACSO

**2018** Desarrollo de actividad Mural en Movimiento, y de talleres de Música Dibujada, en el marco de las Olimpiadas Buenos Aires 2018

**2018** Diseño y desarrollo de sesión de innovación educativa sobre dibujo digital en vivo para capacitación docente / Provincia de Corrientes

**2018** Masterclass Mural en movimiento / Centro Cultural casa Planas, Mallorca, España

**2018** Capacitación docente equipo de artes, Escuela de Maestros, Ministerio de Educación GCBA

**2017/2018** Desarrolladora de talleres y actividades en el Centro Cultural de la Ciencia

**2017** Asesoría en arte y tecnología al equipo de Educación Fundación Proa

**2017** Diseño de actividades y taller Mural en movimiento, Espacio Fundación Telefónica

**2014/2016** Dibujo en escena, Laboratorio taller de dibujo digital animado en tiempo real, Club Cultural Matienzo

**2015** Dibujo en escena – El dibujo como un arte del tiempo, Aula Virtual - Taller Multinacional, México