



BUENOS AIRES, 13 JUL 2023

**VISTO** la propuesta del Curso de Posgrado "*Dibujo en red. Internet como soporte del dibujo*", 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 2019 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**

ARTICULO 1º: Aprobar la realización en el año 2023 del Curso de Posgrado "*Dibujo en red. Internet como soporte del dibujo*", a cargo de la Profesora Marcela Rapallo, DNI 27.778.031; según el Anexo I de la presente Resolución. -

ARTICULO 2º: Fijar, para dicho curso, los siguientes aranceles:

Graduados/as de universidades extranjeras y de universidades privadas nacionales \$40.000 (pesos cuarenta mil).

Graduados/as de universidades públicas latinoamericanas \$22.500 (pesos veintidos mil)

Graduados/as de universidades nacionales públicas \$18.000 (pesos dieciocho mil)

Graduados/as, docentes ordinarios e interinos y nodocentes UNA: \$10.500,00 (pesos diez mil quinientos).

ARTICULO 3º: 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.

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

RESOLUCION Nº 036

Prof. Gumersindo Jerónimo de Jesús Serrano Gómez  
Director  
Área Transdepartamental de Artes Multimediales  
Universidad Nacional de las Artes



ANEXO I  
RESOLUCION N° 0364

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES  
AREA TRANSDepARTAMENTAL DE ARTES MULTIMEDIALES  
CURSO DE POSGRADO

**Denominación de la Actividad Curricular:** *"Dibujo en red. Internet como soporte del dibujo"*

**Responsable a cargo de la actividad curricular**

Apellido y Nombres: Rapallo, Marcela

**Profesores**

Apellido y Nombres: Rapallo, Marcela

**Modalidad del curso: A distancia.**

Se realizarán todas las semanas actividades en tiempo asincrónico, con una duración estimada de dos horas. A su vez, cada semana, habrá que realizar una actividad en tiempo real o sincrónica que durará dos horas, cuyo día y horario será establecido a comienzos del curso.

**Área o áreas en la que se propone el seminario:**

- Procesos de transmisión y construcción de conocimiento artístico.
- Artes y tecnologías.
- Artes populares y alternativas.
- Artes escénicas y performáticas.
- Procesos constitutivos, compositivos y de experimentación artística.

**Carga horaria**

| Carga horaria | Teórica | Practica | Total | Porcentaje |
|---------------|---------|----------|-------|------------|
| Presencial    |         |          |       |            |
| No Presencial | 8       | 24       | 32    | 100%       |
| Total         | 8       | 24       | 32    | 100%       |

### Objetivos de la Actividad Curricular

- Conocer técnicas, estrategias y herramientas para dibujo digital en vivo, animación en tiempo real, y dibujo colectivo a través de internet. Generar un conocimiento integral mediante el análisis de obra de las principales experiencias, comunidades y tecnologías para dibujo en vivo, dibujo colectivo y animación de dibujos en tiempo real.
- Explorar las características particulares del espacio virtual como lugar de taller y de trabajo común, a través de diferentes estrategias para dibujar en internet, en tiempo real y asincrónico. No emulando un taller presencial en internet, sino usando internet como soporte, aprovechando sus posibilidades de trabajo colaborativo en tiempo real y de animación del dibujo en vivo.
- Dar lugar a una experiencia que pueda aplicarse en futuras investigaciones de los participantes, (interdisciplinarias, virtuales y escénicas), basada en la noción de dibujo como arte del tiempo, que posibilita la interacción en vivo entre dibujantes y también entre artistas visuales y de distintas disciplinas, como el teatro, la danza y la música.
- Generar un espacio de reflexión, práctica compartida y producción de proyectos.
- Aprender a utilizar la plataforma Trazos Club, creada a partir del entorno de desarrollo Processing. Orientar a los participantes para ser usuarios activos de plataformas de Software Libre, en procesos de construcción de herramientas y comunidades digitales. Explorar la posibilidad de apropiarse de tecnologías de esta forma y también explorando diferentes usos para plataformas para dibujo digital.

### Contenidos de la Actividad curricular

Dibujo en red es un curso virtual de carácter práctico basado en los medios que brinda internet como soporte y lugar de encuentro para el dibujo.

La propuesta parte de las diferentes formas que toma el dibujo contemporáneo como práctica efímera y procesual, concebido como un arte del tiempo, interdisciplinario, colectivo, escénico, y realizado mediante tecnologías digitales para la animación en tiempo real y en vivo. Se trabaja conceptualmente sobre la dimensión temporal e interpersonal del dibujo.

Se explorarán dinámicas para el entrenamiento, la improvisación, el diálogo y la composición grupal. Las mismas combinan el lenguaje de la plástica y de la animación, con el de artes del tiempo escénicas como la música, el teatro y la danza. Se utilizarán diferentes plataformas y aplicaciones para dibujo digital en tiempo real y asincrónico.

Las actividades en tiempo sincrónico se realizarán principalmente con la plataforma Trazos Club, donde se trabajarán dinámicas de dibujo colectivo y de animación en tiempo real realizada en vivo.

También se utilizarán la plataformas para dinámicas de dibujo colectivo que exploren el potencial narrativo de la transformación del dibujo en el tiempo en un formato fijo. Las actividades en tiempo asincrónico podrán realizarse con diferentes programas para dibujo digital propuestas por los y las estudiantes, pero se sugerirá la plataforma Kleki para dibujo en línea.

El curso abarca junto a estas prácticas, la realización de un trabajo proyectual donde se aplicarán los contenidos, una actividad de cierre en vivo a través de internet, e instancias de análisis de obras y referencias del contexto histórico y contemporáneo en el que se enmarca la práctica: el dibujo en vivo, el dibujo en escena, la animación en tiempo real, y el dibujo colectivo.

*Para realizar las actividades del curso es necesario contar con una computadora y conexión a internet. Opcionalmente pueden utilizarse, para facilitar el dibujo digital, tablets y teléfonos celulares (dispositivos móviles), y tabletas gráficas (lápiz digital). El uso de estos dispositivos alternativos serán pautados con la docente al comienzo del curso, a fin de aprovechar los recursos de los que cada quien disponga.*

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



Se realizarán todas las semanas actividades en tiempo asincrónico, con una duración estimada de dos horas. A su vez, cada semana, habrá que realizar una actividad en tiempo real que durará dos horas, cuyo día y horario será establecido a comienzos del curso.

El intercambio será realizado mediante foros de consultas generales y sobre actividades específicas. Se presentará una propuesta proyectual con una puesta en común en foro y devoluciones personalizadas. En el último encuentro, los alumnos presentarán una performance de dibujo en vivo en el marco de un evento web.

Se analizan ejemplos de referentes históricos y contemporáneos que brindan un panorama amplio de esta práctica en el espacio virtual. Se realizan análisis a partir de referencias en textos, imágenes, videos, y búsquedas de información en internet. 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.

### **Descripción de actividades:**

Dibujo colectivo en tiempo real:

Prácticas guiadas con plataformas para dibujo colectivo con trazos fijos con la plataforma Awwapp. Diálogo visual. Ficcionalizar el diálogo. Ejercicios para formalizar códigos comunes que devengan en una creación colectiva.

Dibujo colectivo animado en vivo:

Prácticas guiadas con la plataforma Trazos Club. Animación en tiempo real del dibujo a mano alzada. Dibujo en movimiento en transformación continua. El tiempo, el ritmo y el silencio en el dibujo en vivo. Parámetros temporales del trazo y formas narrativas que se abren. Pautas de improvisación de diferentes artes del tiempo aplicadas al dibujo. La práctica del ensayo y el entrenamiento en el dibujo.

La gran red:

Actividad de dibujo colectivo en tiempo asincrónico a través de diferentes formas de diálogo que serán planteadas durante todo el curso, mediante plataformas para dibujo web, aplicaciones, y medios analógicos. Las propuestas pondrán en interacción a todos los participantes y se conformará una gran red de dibujos colectivos.



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

Los alumnos deberán completar las actividades pautadas en tiempo asincrónico y sincrónico, en un 80%, y será condición de aprobación la realización de una performance de dibujo en vivo a través de internet.

**Otra información** (incluir toda otra información que considere pertinente): 1600 caracteres

La propuesta 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 a través de las posibilidades colaborativas de internet.

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 tecnologías de Software Libre, entre ellas la plataforma Trazos Club (proyecto donde converge la investigación previa en obras, talleres y tecnologías).

Los antecedentes virtuales de esta propuesta son: el curso Dibujo en escena (Taller Multinacional, México, 2015), el curso de Dibujo digital colectivo (Escuela de Maestros, Ministerio de Educación GCBA, 2017-2019), y el Laboratorio de dibujo en red (Centro Cultural Online Ártica, Uruguay, 2019).



### **Bibliografía de la actividad curricular**

Romero, A.; Giménez, M. (2014). "Artes en la contemporaneidad. Modos, sitios, figuras, redes". Centro de Estudios de Artes. <http://www.deartesy pasiones.com.ar/>

Murray, Janet . Hamlet en la holocubierta. 1997.

Lévy, Pierre. Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. 2007.

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

Racioppe, B. V. (Volumen 1. Número 29. 2011). Cultura libre y Copyleft: una actitud para (re) pensar la producción artística y cultural. Recuperado de:

Colubri, Andres. (2009). Latent State: a theoretical and practical study of Live Cinema. (Thesis for the degree Master of Fine Arts in the Department of Design | Media Arts). University of California, Los Angeles.

Del Río, Claudia. (2016). Ikebana política. Rosario: Editorial Ivan Rosado.

Sanchez, America y Chavez, Norberto. (2000). Haciendo dibujitos en el fin del mundo. Rosario: Centro Audiovisual de Rosario.

Stern, Arno. (2014). Del dibujo infantil a la semiología de la expresión. Editors Carena.

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