

*eu*

# Construyendo la nueva enseñanza superior

**María Elena del Valle Mejías  
Graciela Padilla Castillo**

Ediciones Universitarias McGraw-Hill

**Mc  
Graw  
Hill**  
Education

## Construyendo la nueva enseñanza superior

María Elena del Valle Mejías  
Graciela Padilla Castillo

La nueva Academia del siglo XXI está formada por un conjunto de contenidos interdisciplinares que se verá desarrollado por docentes y profesionales a nivel mundial. Esta globalización de saberes pretende ser reflejada en colecciones científicas punteras, como lo es la presente, «*Innovación y vanguardia universitarias*», dentro de las *Ediciones Universitarias McGraw-Hill*, donde se recogen los contenidos que marcarán el futuro en los ámbitos de la innovación, la investigación y la docencia, pilares sobre los que asientan la nueva Economía y Universidad.

Los textos que conforman esta colección han superado el habitual proceso científico de evaluación por pares ciegos, de manera que la calidad de los mismos se halla garantizada rigurosamente ante el lector más exigente. Esta apuesta por la calidad se verá confirmada, sin duda, porque la presente colección aspira a ser referente de obligada cita en los próximos trabajos de vanguardia de los investigadores internacionales.

El presente libro está auspiciado por el *Fórum Internacional de Comunicación y Relaciones Públicas* (Fórum XXI), la *Sociedad Española de Estudios de la Comunicación Iberoamericana* (SEECI) y el Grupo Complutense (nº 931.791) de Investigación en Comunicación *Concilium*.



## CONSTRUYENDO LA NUEVA ENSEÑANZA SUPERIOR

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.



El Fórum Internacional de Comunicación y Relaciones Públicas (Fórum XXI), la Sociedad Española de la Comunicación Iberoamericana (SEECI), el Grupo Complutense de Investigación en Comunicación "Concilium" y el Departamento CAP 2 de la UCM auspician la presente colección "Innovación y Vanguardia Universitarias" Derechos reservados © 2014, respecto a la primera edición en español, por:

McGraw-Hill/Interamericana de España, S.L.  
Edificio Valrealty, 1.ª planta  
Basauri, 17  
28023 Aravaca (Madrid)

© Fórum XXI

ISBN: 978-84-481-9745-2  
Código: 978-0008500344  
Depósito legal: M-33582-2014

Editora: Cristina Sánchez Sáinz-Trápaga  
Director General España y Portugal: Álvaro García Tejeda  
Director Gerente Universidad y Profesional: Norberto Rosas Gómez

Producción editorial: Lantia Publishing S.L.  
Cuesta del Rosario, 8 41004, Sevilla  
[www.lantia.com](http://www.lantia.com)

IMPRESO EN ESPAÑA- PRINTED IN SPAIN

# CONSTRUYENDO LA NUEVA ENSEÑANZA SUPERIOR

*coordinadoras*

**María Elena del Valle Mejías**

**Graciela Padilla Castillo**

*Colección*

**'Innovación y vanguardia universitarias'**

**Mc  
Graw  
Hill  
Education**

MADRID · BOGOTÁ · BUENOS AIRES · CARACAS · GUATEMALA · LISBOA ·  
MÉXICO · NUEVA YORK · PANAMÁ · SAN JUAN · SANTIAGO · SAO PAULO  
AUCKLAND · HAMBURGO · LONDRES · MILÁN · MONTREAL · NUEVA DELHI · PARÍS  
SAN FRANCISCO · SIDNEY · SINGAPUR · ST. LOUIS · TOKIO · TORONTO

**42. Nuevos retos didácticos: trabajar en equipo en el aula de TAV ..... 453**  
*Marina Ramos Caro (Universidad de Murcia -España-)*  
*Purificación Meseguer Cutillas (Universidad de Murcia -España-)*

1. Introducción.....	453
2. El aprendizaje cooperativo y el trabajo en equipo en el aula de traducción ....	454
2.1. <i>Aprendizaje cooperativo: definición y aplicaciones</i> .....	454
2.2. <i>El trabajo en equipo</i> .....	455
3. Estudio .....	456
3.1. <i>Metodología</i> .....	456
4. Resultados y discusión.....	458
5. Conclusiones .....	461

**43. La relación profesor-alumno en la enseñanza de Grado: El método docente en "Psicofarmacología" ..... 463**  
*Rosa Redolat Iborra (Universitat de València -España-)*

1. Introducción.....	463
2. La Psicofarmacología en el marco del Grado de Psicología.....	463
3. El nuevo rol del profesor y del alumno en el contexto del EEES.....	465
3.1. <i>El nuevo rol del profesor</i> .....	465
3.2. <i>El nuevo rol del alumno</i> .....	467
4. El momento de la evaluación .....	468
5. El método docente en Psicofarmacología.....	469
6. El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza universitaria.....	471
7. ¿Qué nos aporta la neurociencia a los educadores? ¿Cómo pueden los avances neurocientíficos contribuir a mejorar la enseñanza de nuestras asignaturas? .....	472

**44. Sentir, Crear y Expresar. De las sensaciones al conocimiento .....477**  
*Luis Rodrigo Martín (U. de Valladolid - España-)*  
*Isabel Rodrigo Martín (U. de Valladolid - España-)*  
*Aurora López López (U.de Valladolid - España-)*

1. Introducción.....	477
2. Objetivos y metodología de la investigación.....	479
3. Objetivos y metodología para cualquier proyecto educativo basado en la educación sensorial .....	480
4. Las sensaciones .....	482
5. Atraer la atención.....	485
6. La importancia de los intereses:.....	486
7. La educación actual: nuevos alumnos, nuevos deseos .....	486
8. Conclusiones .....	489

**45. Del dibujo a lápiz al dibujo digital en la docencia de las bellas artes .... 493**  
*Rosa María Rodríguez Mérida (Universidad de Málaga -España-)*

1. Introducción.....	493
2. Dibujo a lápiz... a mano .....	494
3. Dibujo digital... a máquina .....	497

## Del dibujo a lápiz al dibujo digital en la docencia de las bellas artes

Rosa María Rodríguez Mérida (Universidad de Málaga -España-)

En el ámbito de las BBAA nos planteamos de qué forma las tecnologías influyen en la práctica de la docencia y aprendizaje del dibujo. Como docentes e investigadores tratamos de establecer flujos de conocimiento entre la experiencia del dibujo tradicional y el dibujo digital mediante una metodología abierta, en continua revisión que no se acomode a respuestas automáticas sino que permita distintos caminos de exploración en el área del dibujo.

### 1. Introducción

Durante la lectura de uno de los últimos libros de Enrique Vila-Matas me sorprendió— y sobre todo me cautivó— la cita de Chus Martínez sobre la innovación en el arte; *el arte se hace, y ahí te las compongas*<sup>1</sup>. Me causó interés y busqué en internet dicha cita. Algo que me llevó poco tiempo.

Encontré la entrevista completa y no dudé en leerla hasta ver el contexto donde se planteaba esta cuestión.

Sin lugar a dudas las relaciones con la información han cambiado desde hace unos pocos años. En estos momentos la tecnología nos permite acceder a la información de un modo tan voraz como sorprendente. Nuestra visión del mundo se ha agrandado, la técnica nos posibilita el conocimiento de las cosas de forma inmediata. Somos hijos de un tiempo al que no podemos darle la espalda y si nos dedicamos a la docencia las llamadas nuevas tecnologías están presentes en el aula, modificando nuestra relación con los estudiantes.

En la práctica diaria de nuestra labor docente en la facultad de Bellas Artes, es común que se produzca este tipo de búsqueda rápida de información. Durante la exposición de un tema, y en el estudio de casos concretos, la referencia artística se hace obligatoria. Es entonces cuando se despierta un interés inmediato en el alumno(a), por conocer de manera autónoma el referente citado. Sobre todo si tiene en sus manos un ordenador; Tablet, Smartphone o cualquier otro dispositivo que le permita conectarse a un buscador en la red.

El proceso sería el mismo:

Google; teclear nombre del referente citado; ver imágenes.

Hablamos de imágenes, puesto que estamos en un ámbito artístico, —concretamente en procesos del dibujo— la necesidad o deseo de verlas más cerca de lo que el proyector nos permite, se hace mayor. Sin embargo la pantalla nos deja visible

<sup>1</sup> Vid. Disponible en [www.jotdown.es/2012/11/chus-martinez-los-artistas-no-son-un-lujo-son-una-necesidad/](http://www.jotdown.es/2012/11/chus-martinez-los-artistas-no-son-un-lujo-son-una-necesidad/)

una parte; otra, se encuentra en nuestra memoria y nuestra experiencia. Algunos detalles como textura del papel, tipo de soporte, formato o técnica –que en un principio pueden ser anecdóticos y que resultan fundamentales para conocer las propiedades del dibujo– quedan velados en la imagen proyectada.

Es entonces cuando el estudiante, al querer saber más sobre las imágenes que exponemos, se pregunta: ¿son dibujos a mano o con ordenador? Con esta duda, pretendemos plantear cuestiones en el alumno(a) tales como: se puede hacer esto sobre papel, se puede manipular la imagen, se puede imprimir en otro soporte, se puede dibujar en vinilo, se puede... Hablamos de dibujos sobre papel y dibujos sobre pantalla. De dibujos a lápiz y de dibujos digitales<sup>2</sup>. Con ello tratamos de abordar los cambios de conocimiento que se suceden en la práctica y en el concepto del dibujo contemporáneo, de forma que el alumno(a) desarrolle un proyecto gráfico personal donde convivan las técnicas clásicas con los medios técnicos y le permita investigar en el lenguaje gráfico.

Para ver el proceso de realización del dibujo a mano y del dibujo digital comenzamos con propuestas, en principio, de modo tradicional para después experimentar y conocer el entorno gráfico digital. Pretendemos que el alumno(a) realice una metodología basada en la experimentación dejando una puerta abierta al azar, a la intuición y a equivocarse. Como señala John Christopher Jones al igual que “un científico se equivoca y se alegra de equivocarse porque descubre algo” (Jones, 1985: 58). Este descubrir lleva consigo dudas y preguntas que se resuelven de manera individual y colectiva.

Practicamos una metodología expositiva focalizando el aprendizaje en aspectos relevantes, pretendiendo que el alumno piense, pregunte y plantee dudas al respecto. De esta forma nos permite desarrollar una metodología más interactiva y de descubrimiento. Al considerar el aprendizaje como construcción del conocimiento hacemos que el alumno mantenga un papel activo en esa construcción, fomentando su participación en clase de forma presencial, o de manera virtual; a través de foros, donde se pone en conocimiento de todos distintas ideas en torno a un tema.

Tratamos que nuestros estudiantes disfruten la experiencia de aprender, “invitándoles a participar en una comunidad de aprendices en la que contribuirán al intercambio de ideas” (Bain, 2007:163), ofreciéndoles guías claras al principio y durante el proceso de trabajo. Solucionando errores y potenciando aciertos que les permita generar sus propias decisiones mediante una metodología en movimiento. Es decir, una metodología sometida a una continua revisión, que no se acomode a respuestas automáticas sino que permita distintos caminos de exploración en el ámbito del dibujo.

## 2. Dibujo a lápiz... a mano

Dibujamos lo que vemos, vemos lo que deseamos, el dibujo es un deseo. Con la ingenuidad de un niño y el gran respeto de un adulto hacia la lógica de Aristóteles queremos decir con este simulacro de silogismo que el dibujo es una expresión de deseo; el deseo de comunicar algo diferente. Entendiendo el deseo no como una

<sup>2</sup> En este texto vamos a utilizar la expresión “dibujo a lápiz” para referirnos a los dibujos realizados con técnicas tradicionales, y “dibujo digital” para referirnos a los creados por ordenador.

carencia de algo, sino como producción, tal lo describe Maite Larrauri en su libro sobre *El deseo (según Gilles Deleuze)*. Sí el deseo es producción, no es algo espontáneo, más bien se trata del acto de disponer, de colocar los elementos que forman un conjunto; de construir<sup>3</sup>.

El dibujo nos permite la construcción de territorios utópicos, dibujar lo visible y lo invisible, comunicar ideas o soñar. El dibujo forma parte de nuestra interrelación con el entorno, es el medio con el que dejamos huella de nuestro paso por el mundo. El dibujo está en todas partes –("Drawing ist everywhere") apunta Emma Dexter (2005: 6) en su introducción al libro *Vitamin D-*, y en los últimos años su presencia en los museos y exposiciones, como actividad artística independiente, ha sido más intensa.

Desde que en los años 90 del pasado siglo, aproximadamente, artistas del panorama nacional e internacional escogieran específicamente el dibujo como medio expresión para su producción artística, se ha producido una silenciosa revolución del dibujo. Algunos nombres que han contribuido a este despertar del dibujo han sido Raymond Pettibon, Paul Noble, Marlene Dumas o Toba Khedoori, en la escena internacional. Dentro del ámbito nacional, destacamos la figura de Luis Gordillo y su proceso dibujístico de los años 70, donde experimentaba con ciento de dibujos, aunque más tarde sería sustituido por el collage y la fotografía.

En el aprendizaje del dibujo, los referentes artísticos constituyen una herramienta importante en nuestra metodología expositiva, de ahí que los artistas mencionados anteriormente constituyan un paisaje gráfico para nuestros alumnos(as) a la hora de proyectar sus propuestas en clase.

Así, la rapidez y el gesto de los dibujos de Marlene Dumas, nos invitan a hablar a nuestros estudiantes de la línea como contorno y a la vez como forma. Marlene Dumas con un único trazo otorga a la línea corporeidad suficiente para construir rostros de mujeres, de hombres o niños. La inmediatez del dibujo es una característica presente en sus trabajos, particularidad que tratamos de transmitir a nuestros alumnos(as) trabajando con seguridad el trazo, transfiriendo fragilidad y transparencia a la mancha o dejando visible el fondo del papel, son algunos de los métodos para dar sensación de inmediatez al dibujo tanto si usamos formatos pequeños o grandes.

Del mismo modo el potencial narrativo del dibujo en artistas como Raymond Pettibon, Kara Walker o Paul Noble nos permite mostrar el dibujo como medio para contar historias. Invitamos a nuestros estudiantes a ser narradores, donde descubren las posibilidades del dibujo para crear un mundo de imaginación y desarrollar situaciones concretas en el tiempo o en el espacio. A la par que nos referimos al rastro y la huella de la línea como una "línea activa" diría Paul Klee, dándole importancia a esas líneas visibles que permanecen en un segundo nivel y que ellos prefieren ignoran –para algunos son molestas, y prefieren borrarlas del papel aludiendo tratarse de un boceto; encaje o incluso el límite del espacio por el que no deben salirse–, para transmitirles la importancia de esas líneas en la comprensión del carácter procesual del dibujo.

Con todo ello iniciamos una búsqueda, aprendemos un método que permita al alumno(a) desarrollar su trabajo gráfico realizando dibujos en serie, y poder analizar la evolución del proceso de su trabajo. Compartimos con Elizabeth Finch la idea

---

3 Vid. Larrauri, Maite (2000): *El deseo (según Gilles Deleuze)*. Valencia: Tandem Ediciones.

de considerar la cercanía de los procesos serados con el quehacer del dibujo, al referirse al trabajo de la artista Elena del Rivero (Finch 2006: 36). Los dibujos en serie y la idea de serialidad proporciona al estudiante una visión bastante precisa de lo que supone el proceso de trabajo en dibujo. Tal como señala el artista John Coplan (1968), en relación a las imágenes seriadas, son "formas o estructuras repetidas compartidas por cada obra de un mismo grupo y realizadas por un mismo artista" y añade:

las estructuras seriadas son realizadas por un único proceso indivisible que une la estructura interna de una obra a la de otras obras dentro de un total diferenciado. Aunque una 'serie' pueda componerse de un número cualquiera de obras, ésta debe tener, como condición previa para la serialidad, al menos dos. (Coplan, 1968, cit. en Finch, 2006: 36).

Los dibujos realizados a mano sobre papel por la artista Elena del Rivero, donde mantiene como tema un mismo grupo de motivos, nos sirven de referente artístico para descubrir técnicas y soportes (tipos de papel, formatos y gramajes).

Las obras seriadas de Rivero *Unfinished Letter (Letter to Young Daughter)*, 1998, y *Echo of an Unfinished Letter (Letter to Young Daughter)*, 1999, son una muestra (dibujos dispuestos, en dos en dos, a la manera de hojas de libro) de la gran variedad técnica que va desde el grafito; texto escrito a mano; bordado o el collage.

Sin dejar de plantear cuestiones vinculadas con la práctica del dibujo, tratamos de generar debate a través de foros, en torno a preguntas sobre lo dibujado y lo que está por dibujar, los límites y la distancia del dibujo o el *momento crítico* del dibujo según John Berger. En un primer debate, partimos de la lectura del libro de este autor titulado *Sobre el dibujo*, donde se recoge una serie de ensayos en relación a las habilidades y dificultades que supone la práctica del dibujo como experiencia vital.

Con este hilo conductor planteamos una práctica donde la línea es protagonista de un trabajo en serie. Teniendo en cuenta que no estamos realizando obra acabada sino aprendiendo una metodología de trabajo basada en la experimentación, investigación y descubrimiento, el dibujo en serie nos facilita este objetivo. El estudiante dispone de un número importante de papel para poder realizar su 'serie' durante el transcurso de una sesión de clase. Los trabajos se manejan con facilidad, son expuestos en la mesa de trabajo o bien, dependiendo del formato, los disponemos en el suelo de forma que podamos observar la serie completa. A la vez que analizamos el proceso de cada trabajo descubrimos cierta individualidad en algún dibujo, debido a la riqueza gráfica de experimentación y al material utilizado.

Cuando el trabajo es tutorizado y revisado de forma individual pasamos a verlo de forma colectiva. Mediante una metodología expositiva, el estudiante presenta su proyecto, comunicando y generando *feedback* entre el resto de los compañeros. Todo nos conduce a ver como la línea, protagonista de los dibujos en serie realizados a mano, es interpretada desde diferentes formas, materiales, técnicas y soportes. Es, en este momento, cuando pasamos a desarrollar esta misma propuesta en un medio digital continuando con la investigación en otros territorios gráficos. Pasamos así, del dibujo a lápiz al dibujo digital, para después plantear un proyecto gráfico personal donde convergen y fluyen ambos medios en un mismo lenguaje.

### 3. Dibujo digital... a máquina

Actualmente el dibujo como medio de transmisión de proyectos artísticos se ha expandido en múltiples direcciones en consonancia a los avances tecnológicos que junto a las condiciones actuales de creación, procedimientos técnicos y soportes, permiten al artista la elección del dibujo contemporáneo como un vía importante de expresión creativa.

El dibujo se enriquece con los nuevos medios, al igual que otras expresiones artísticas como la fotografía, la pintura, el video, o el diseño. La denominada era digital o sociedad de la información está tan presente en nuestra vida cotidiana como en nuestra labor docente o artística, de tal modo que el ordenador es una "herramienta habitual en todo o parte del proceso de diseño, creación o difusión de una obra, y su mera existencia ha influenciado estas prácticas posibilitando y fomentando nuevas formas" (Montalvo, 2013: 37). Para muchos "el ordenador supuso el fin de 'escribir' que en realidad tenía mucho más que ver con un 'pintar' o un 'dibujar' el texto", nos dice Juan Martín Prada, también en cuanto a la creación visual, el uso del ordenador ha supuesto cambios importantes (Martín, 2010: 45).

Al dibujar proyectamos una idea o también podríamos decir diseñamos un concepto. En la actualidad y dentro de nuestra sociedad es necesario tener ideas, diseñarlas y proyectarlas. Encontrar nuevas soluciones que mejoren el entorno; el nuestro; el de hoy, y el de mañana. El dibujo nos facilita ver con inmediatez lo pensado. Si además hacemos usos de las tecnologías a nuestro alcance, nos permitirá proyectar nuestras ideas de forma mas inmediata.

En nuestro ámbito, estos medios tecnológicos a los que nos referimos son los usados en el campo del diseño gráfico tanto para dibujar como para manipular la imagen. Si bien en dicha actividad concreta son empleados con la finalidad de crear un producto del tipo editorial, publicitario, señalética, etc. Nuestro objetivo no está en aplicar la tecnología para crear un logotipo, un cartel, o un folleto sino conducir al estudiante hacia el uso del ordenador para desarrollar un proyecto gráfico donde dialoguen el dibujo tradicional y el dibujo digital. Entendemos el diseño como proceso y el dibujo es parte importante de ese proceso creativo. Consideramos que el dibujo al igual que el diseño no están enmarcados en un solo ámbito de trabajo. El dibujo a lápiz convive con el dibujo digital o con la fotografía tratando de expandir formatos y soportes a lugares comunes y no comunes como expresión artística.

Compartimos la idea de Donald Kuspit en cuanto a conjugar la formación artística digital y la formación artística tradicional y sí se deben o no simultanear ambas formaciones, a lo que responde:

Creo que la mejor escuela del siglo XX fue la Bauhaus, es decir, una academia en la que lo primero que aprendes es lo que ya se ha hecho. En la Bauhaus, durante el primer año lo único que se aprendía era a manejar los materiales. Así que, en mi opinión, en las escuelas de arte de hoy se debería aprender de todo. En la Escuela de Artes Visuales de Nueva York ya hacen esto y el Instituto de Arte de California está en camino de hacerlo también. Los estudiantes no sólo deben aprender a usar el ordenador, también deben saber manejar el lápiz y el pincel (Kuspit, 2006: 46).

Con nuestros estudiantes realizamos dibujos con las posibilidades que nos ofrece el software vectorial y el de imagen. El trabajo con capas nos permite continuar

realizando estructuras seriadas. Al actuar en cada capa a modo estratigráfico, el alumno(a) interviene sobre la imagen sin que afecte al original, pudiendo volver atrás o añadir capas, moviéndose con libertad de experimentación.

Una vez finalizado este proceso, la imagen se imprime, abandona el territorio digital para ubicarse en una nueva superficie bidimensional adquiriendo la especificidad como objeto. Las características propias del soporte, tanto como el formato, determinará su elección de modo que la imagen impresa se espacializa en unas dimensiones concretas. El tipo de formato va a establecer el modo de intervención en la imagen, ahora con tratamiento manual y herramientas tradicionales. Como dice Juan Martín Prada "si en la pantalla todo lo que aparecía era fácilmente separable, modificable por separado, en la impresión todo conforma un ente único, los datos se han sedimentado para siempre. Ahora, la imagen pasa de emitir luz a recibirla y a reflejarla. Su superficie es ya una 'piel' a ser experimentada por el ojo" (Martín, 2010: 51).

Conocer algunos de los métodos de trabajo de artistas contemporáneos a la vez que analizamos su obra –del mismo modo que hacemos en el aprendizaje del dibujo con técnicas tradicionales– bien sea a través de visitas presenciales o virtuales a museos, ayuda al estudiante a adquirir memoria visual y conceptual para realizar sus propuestas gráficas mediante programas vectoriales y tratarlas después con técnicas tradicionales.

En este sentido vemos a artistas cuya obra es creada mediante el uso del ordenador, por ejemplo los dibujos con plotter sobre papel de Georg Nees, Frieder Nake o Vera Molnar. Artistas que comenzaron a explorar en los 60 del pasado siglo las posibilidades que ofrecían las nuevas tecnologías. A pesar de la desconfianza que supuso, en el ámbito artístico, el uso generalizado del empleo del ordenador, fueron muchos los artistas que descubrieron en él, una nueva forma de expresión, dando lugar al arte digital que actualmente conocemos y que agrupa a todas aquellas manifestaciones artísticas llevadas a cabo por medios digitales (Lieser, 2009: 11). Durante esta década fueron los científicos los primeros en experimentar y crear gráficos, "la curiosidad por descubrir lo que la máquina era capaz de hacer condujo a la creación de los primeros dibujos impresos mediante un plotter" (Lieser, 2009: 18).

A principios de los 90 la mejora de las posibilidades gráficas con el ordenador, junto con Internet o la aparición de programas como el Photoshop, supuso el desarrollo de un cambio en la creación digital. La manipulación de imágenes, por ejemplo, va a ser más fácil desde entonces, el creador trabaja sobre imágenes modificándolas, añadiendo elementos o combinándolos de tal forma que las técnicas digitales suponen la base de investigación en sus proyectos creativos. Artistas como Keith Cottingham, construye en la pantalla retratos ficticios o Nancy Burson en su obra *Composites (Compuestos)* fusiona fisonomías de personajes célebres.

En este contexto se pretende que los estudiantes sean capaces de diseñar y planificar proyectos que reflejen el carácter interdisciplinar del dibujo. La investigación y experimentación en torno a las conexiones, apoyos y diálogos entre medios tradicionales y digitales en el lenguaje del dibujo, son objetivos para la realización de un trabajo personal gráfico donde convivan dibujos a mano y máquina. Siendo la línea protagonista del gesto gráfico como materialización de un acto de pensamiento. La línea sencilla que hace posible lo complicado facilitando encuentros, fortuitos o no, con formas que coexisten en espacios comunes con el deseo de expresión y transmisión de constituir el lenguaje del dibujo.

Bil  
BAIN, K  
de  
BERGER  
COPLAN  
rac  
(2  
ma  
d'A  
pa  
DEXTER  
FINCH,  
m  
d'A  
pa  
JONES,  
LARRA  
MARTÍ  
m  
de  
MONT  
to

## Bibliografía

- BAIN, K. (2007), *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*, Publicaciones de la Universitat de València, Valencia.
- BERGER, J. (2011), *Sobre el dibujo*. Gustavo Gili, Madrid.
- COPLAN, J. (1968), "Definition", en *Serial Imagery*. New York Graphic en colaboración con The Pasadena Art Museum, pp. 10-11. Citado en: Finch, Elizabeth, (2006): "Las correspondencias de Elena del Rivero" en *Elena del Rivero. A mano: trabajos sobre papel*. Catálogo de exposición. IVAM Institut Valencià d'Art Modern, Valencia y Patio Herreriano Museo de Arte Contemporáneo Español, Valladolid. pp. 21-55.
- DEXTER, E. (2005), *Vitamin D. New perspectives in drawing*, Phaidon, London.
- FINCH, E. (2006), "Las correspondencias de Elena del Rivero, en *Elena del Rivero. A mano: trabajos sobre papel*. Catálogo de exposición. IVAM Institut Valencià d'Art Modern, Valencia y Patio Herreriano Museo de Arte Contemporáneo Español, Valladolid. pp. 21-55.
- JONES, J. CH. (1985), *Diseñar el diseño*, Gustavo Gili, Barcelona.
- LARRAURI, M. (2000), *El deseo (según Gilles Deleuze)*, Tandem Ediciones, Valencia.
- MARTÍN PRADA, J. (2010), "La condición digital de la imagen", en *Lúmen\_ex 2010. Premios de arte digital*. AA VV, Servicio de Publicaciones, Cáceres, Universidad de Extremadura. pp. 41-52.
- MONTALVO, B. (2013), *¿Qué es el arte electrónico? Manual para principiantes*. Editorial académica española, Alemania.