

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

HISTORIA Y TRADICIÓN ARTÍSTICA

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación		
Facultad:	Centro universitario de Tecnología y Arte Digital		
Departamento/Instituto:	Departamento de Arte		
Materia:	Fundamentos		
Denominación de la asignatura:	Historia y tradición artística		
Código:	50014		
Curso:	Segundo		
Semestre:	Primero		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Básica		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Dr. Raúl Romero Medina		
Profesor/a:	Dr. Raúl Romero Medina		
Grupos:	2º ANIM		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail: raul.romero@live.u-tad.com
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren
Aconsejables:
Son recomendables nociones estéticas de dibujo, pintura y escultura.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Esta materia pertenece al módulo de Técnicas Tradicionales y dentro de este a la materia de Fundamentos.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
La asignatura de Historia y Tradición Artística es una materia en la que se adquirirán competencias básicas sobre las distintas expresiones artísticas de la Historia de la Humanidad, desde la Antigüedad a la Posmodernidad. Del mismo modo, el alumno obtendrá conocimientos generales sobre las narrativas visuales y los principios conceptuales de la estética del Arte, los cuales resultan competencias básicas para la Animación Visual.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Se trata de una asignatura básica para el Grado de Animación que puede complementar a otras materias afines como Fotografía, Dibujo o Teoría del Color y la Luz. Para cualquier animador visual resulta imprescindible comprender el contexto histórico y las categorías estéticas, así como conceptuales. Se trata de elementos básicos del perfil profesional en el que los alumnos se están formando.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE3 - Conocer los fundamentos básicos de la fotografía y la imagen en el diseño de contenidos de animación digital y productos audiovisuales.	Comprender y aplicar los fundamentos básicos de la imagen en sus posibles formatos.
CE4 - Identificar y diferenciar los estilos y periodos en la historia del arte y el cine.	Reconocer el lenguaje visual y compositivo. Aplicar la teoría del color y de la luz en la creación artística a lo largo de la historia.
CE5 - Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas	Experimentar técnicas básicas de creación visual, ideación gráfica, dibujo y pintura.
CE6 - Conocer la forma y proporción del cuerpo humano en su representación artística	Expresar ideas, conceptos y comunicarlos gráficamente.
CE21 - Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación.	Reconocer el contexto histórico y artístico, empleándolo como referencia, inspiración y documentación de proyectos de cinematografía digital.
CE24 - Entender los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.	Reconocer el lenguaje iconográfico y asimilar los conceptos fundamentales de la expresión visual.
CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística	Identificar los fundamentos de la producción artística.

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

1. Tema 1. Introducción al arte

- 1.1. El arte como expresión humana en el tiempo y en el espacio. La obra artística y su significado.
- 1.2. La obra artística en su contexto histórico. La función social del arte: Artistas, mecenas y clientes.
 - 1.2.1. Condicionantes del arte. Los intermediarios y la exposición.
 - 1.2.2. La recepción del arte. El espectador, la crítica y el gusto artístico.
 - 1.2.3. El coleccionismo y el mercado del arte.
 - 1.2.4. El arte en el mundo actual: valores sociales, información, difusión y recepción de los géneros artísticos en el mundo global.
- 1.3. Iconografía. El significado de la obra de arte.
- 1.4. Identidad de género y arte. Las relecturas de la Historia “oficial” del Arte: Feminismo, queer y trans.
- 1.5. El lenguaje plástico y visual: Materiales, técnicas y elementos formales.
- 1.6. Metodología para el análisis e interpretación de las obras de arte.

2. Tema 2. Los orígenes del arte

- 2.1. El legado de la Prehistoria.
 - 2.1.1. Pintura rupestre.
 - 2.1.2. Arquitectura megalítica.
- 2.2. Las primeras civilizaciones urbanas. Egipto y Mesopotamia.
 - 2.2.1. Sistemas constructivos y tipologías arquitectónicas.
 - 2.2.2. Sistemas de representación en las artes figurativas.
- 2.3. Grecia y la creación del lenguaje clásico.
 - 2.3.1. El sentido urbano de la arquitectura griega.
 - 2.3.2. Órdenes y tipologías constructivas. La Acrópolis de Atenas.
 - 2.3.3. La búsqueda de un canon de belleza: La escultura griega.
- 2.4. Roma, una visión del clasicismo.
 - 2.4.1. La arquitectura. La ciudad romana.
 - 2.4.2. El retrato. El relieve histórico.
- 2.5. La música en la Antigüedad clásica. Iconografía musical en las artes plásticas.

3. Tema 3. La expresión artística durante la Edad Media

- 3.1. Arte paleocristiano y bizantino.
 - 3.1.1. Introducción a la iconografía del arte bizantino.
 - 3.1.2. La basílica. Santa Sofía de Constantinopla
- 3.2. El arte Prerrománico: Arte asturiano, arte mozárabe o de repoblación.
- 3.3. El arte islámico: Mezquitas y Palacios.
- 3.4. El estilo Románico
 - 3.4.1. La arquitectura románica: Sistemas y tipologías constructivos
 - 3.4.2. Aprender a leer una imagen medieval I: Iconografía del románico.

3.5. El estilo gótico y la cultura urbana.

3.5.1. La arquitectura gótica: Sistemas constructivos y tipologías.

3.5.2. Aprender a leer una imagen medieval II: Iconografía del gótico.

3.5.3. La pervivencia y manipulación del estilo gótico. Lo “gótico” y la subcultura gótica en el s. XX y XXI.

3.6. La música en la Edad Media. Iconografía y relaciones con las artes plásticas.

4. Tema 4. La expresión artística durante la Edad Moderna

4.1. El arte del Renacimiento.

4.1.1. Humanismo y Renacimiento. Conceptos. El proceso de renovación de las artes.

4.1.2. El Quattrocento: Arte urbano y tipologías. La perspectiva y el nuevo sistema de representación en la pintura.

4.1.3 El Cinquecento. Clasicismo y Manierismo.

4.2. El arte en el Barroco: Unidad y diversidad

4.2.1. Conceptos. El barroco, un estilo al servicio del poder.

4.2.2. Urbanismo y arquitectura barroca.

4.2.3. Los ejes de la expresividad en la pintura barroca: Caravaggio, Ribera, Zurbarán, Murillo y Velázquez .

4.3. Tradición y renovación artística en el s. XVIII: Neoclasicismo y pervivencia del Barroco.

5. Tema 5. La expresión artística durante la Edad Contemporánea. Siglo XIX

5.1. El arte de un mundo en transformación.

5.1.1. Los orígenes de la iconografía moderna. Lo onírico, lo mitológico y lo emblemático en la pintura de Francisco de Goya.

5.1.2. El Romanticismo pictórico y su relación con la literatura.

5.1.3. Retornos al pasado y modernización: la arquitectura historicista, los nuevos materiales y el nacimiento del urbanismo moderno.

5.1.4. Courbet y la pintura realista.

5.2. El Impresionismo y el posimpresionismo como fundamento de las vanguardias.

6. Tema 6. La ruptura de la tradición. Arte en la primera mitad del siglo XX.

6.1. Ismos y Vanguardias. Contexto histórico e influencia de las tradiciones no occidentales.

6.1.1. El Fauvismo y el color

6.1.2. Arte de entreguerras: La poética del expresionismo y el cine alemán.

6.1.3. El cubismo: un nuevo sistema de representación.

6.1.4. El movimiento Dadá.

6.1.5. Teoría y práctica del surrealismo. Salvador Dalí.

6.1.6. La abstracción. Movimientos abstractos. De Stijl y el neoplasticismo.

6.2. La renovación del lenguaje arquitectónico en la primera mitad del siglo XX

6.2.1. Funcionalismo. La Bauhaus. Le Corbusier.

6.2.2. El Organicismo. Wright.

7. Tema 7. De la abstracción a la posmodernidad. Las artes en la segunda mitad del siglo XX

- 7.1. El Expresionismo abstracto y el Informalismo.
- 7.2. La Abstracción pospictórica y el Minimal art.
- 7.3. La nueva figuración: Pop art e Hiperrealismo.
- 7.4. La prevalencia de la idea sobre la realización: El arte conceptual.
- 7.5. Land Art o arte terrestre. Body Art o arte corporal. Arte povera. Fluxus y el arte de acción.
- 7.6. Arte sonoro y arte visual en las segundas vanguardias.
- 7.7. La crisis de la modernidad: el arte posmoderno. La transvanguardia italiana. El Neoexpresionismo alemán. La posmodernidad en Estados Unidos y Europa.
- 7.8. La universalización del arte.

8. Tema 8. La renovación del lenguaje visual: El lenguaje de la fotografía y el cine

- 8.1. Los inicios de la fotografía: Una nueva forma de comunicación.
- 8.2. Las vanguardias y la fotografía. El uso artístico de la imagen fotográfica.
- 8.3. Orígenes del cine y el arte europeo. Estilos, escuelas y lenguaje cinematográfico.
- 8.4. El cine de animación y la animación digital.

9. Tema 9. La imagen en el mundo actual

- 9.1. El diseño gráfico: Una nueva forma de comunicación visual. Orígenes y evolución. El diseño gráfico en España.
- 9.2. El cartel: arte en la vía pública. La publicidad y el nacimiento del cartel. Josep Renau y el cartel en España. El cartel de la segunda mitad del siglo XX.
- 9.3. El cómic: La narración de historias visuales. Orígenes del cómic. El comicbook. Escuelas y tendencias: El cómic underground, el cómic en Europa, el manga japonés. Las peculiaridades del cómic en España.
- 9.4. Arte y nuevas tecnologías: Videoarte. El arte digital. Arte interactivo: Net- Art, creatividad artificial, arte y videojuegos.

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Semanas 1 y 2
Tema 2	Semana 3
Tema 3	Semana 4
Tema 4	Semana 5
Tema 5	Semana 6 y 7
Tema 6	Semana 8 y 9
Tema 7	Semana 10 y 11
Tema 8	Semana 12 y 13
Tema 9	Semana 14 y 15

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	7	0	7
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
Actividades de evaluación		8	0	8
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	23	23
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	68	68
		60	90	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de evaluación, heteroevaluación y coevaluación.	<u>CALIFICACIÓN DE SUSPENSO BAJO</u> (1-3.9) Los trabajos en los que dos o más aspectos sean considerados como NO APTOS.	40%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios.	<u>CALIFICACIÓN DE SUSPENSO ALTO</u> (4-4.9) Los trabajos en los que uno de los aspectos no sea considerado como válido	50%
Pruebas o prácticas de simulación real o ficticia.	<u>CALIFICACIÓN DE APROBADO</u> (5-6.9) Los trabajos en los que TODOS los aspectos básicos sean correctos, pero no destaca ningún aspecto en particular. <u>CALIFICACIÓN DE NOTABLE</u> (7-8.9) Los trabajos en los que dos o más aspectos básicos sean destacables. <u>CALIFICACIÓN DE SOBRESALIENTE</u> (9-10) Los trabajos en los que todos los aspectos básicos sean destacables.	10%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

EVALUACIÓN ORDINARIA

- El alumno deberá aprobar y entregar al menos el 80% de los trabajos del curso y la asistencia a clase deberá superar el 80%.
- La calificación de los trabajos realizados durante el curso supondrán el 80% de la nota final.
- El examen supondrá un 20% de la nota final.
- Aquellos alumnos que suspendan algún trabajo, podrán repetirlo hasta aprobarlo. La fecha tope de entrega será el último día de clase.
- Ambas partes (trabajo y examen) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Aquellos alumnos que no alcancen el 80% de los objetivos de aprendizaje deberán:

- Presentar un trabajo completo de análisis de obras de arte (Tal y como se subirán a CAMPUS). Este trabajo supondrá el 40% de la nota final.
- Presentarse al examen final. Contará un 60% de la nota final.
- Para aprobar la asignatura ambas partes han de tener una calificación superior a 5.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica (1-3 libros)

Gombrich, Ernst. H.: *Historia del Arte*. Madrid, Debate 1997.

Hajte, Úrsula: *Historia de los Estilos Artísticos. Vol I y II*. Madrid, Istmo 1995

Ramírez Juan Antonio A. (dir.): *Historia del Arte. Volumen IV. El Mundo Contemporáneo*. Madrid, Alianza Editorial 2005.

Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

Alario Trigueros, María Teresa: *Arte y Feminismo*, Madrid, Nerea, 2008.

Bendazzi, Gianalberto: *Cine de animación*, Madrid Ocho y Medio, Libros de Cine, 2003

Benjamin, Walter: “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, en Benjamin, Walter., *Obras Completas*, libro I, vol. 2, pp. 12 y ss.

Coma, Javier: *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los cómics*. Barcelona, Gustavo Gili, 1979.

Danto, Arthur C.: *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la Historia*, Barcelona, Paidós, 1999.

De la Plaza Escudero, Lorenzo et al.: *Diccionario visual de términos arquitectónicos*, Madrid, Cátedra, 2009.

Fernández Polanco, Aurora: *Formas de mirar en el arte actual*, Madrid, Edilupa, 2003.

Kraus, Rosalind: *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, Madrid, Alianza, 1996.

Marchán Fiz, Simón: *La disolución del clasicismo y la construcción de lo moderno* Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2010.

Martín González, Juan José: *Historia del arte, I: De la Antigüedad al final de la Edad Media*, Nueva edición actualizada. Madrid, Gredos, 2010.

Mayayo, Patricia: *Historias de mujeres, historias de arte*. Madrid, Cátedra, 2003.

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula Teórica

MATERIALES:

Proyector, pantalla, pizarra digital, ordenador

SOFTWARE:

Power Point y Reproductor multimedia