



GUÍA PEDAGÓGICA

I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje Clave

Carga académica
Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica 1 2 X 4 5 6 7 8 9 10

Seriación
UA Antecedente UA Consecuente

Tipo de UA
Curso Seminario Taller
 Laboratorio Práctica profesional

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido No escolarizada. Sistema virtual
 Escolarizada. Sistema flexible No escolarizada. Sistema a distancia
 No escolarizada. Sistema abierto Mixta (especificar).

Formación académica común

ARTES PLÁSTICAS 2003
 ARTE DIGITAL 2010





Formación académica equivalente

Unidad de Aprendizaje

Licenciatura... (Año)

II. Presentación del Programa

El presente seminario plantea un eje de integración de saberes y como un espacio de interacción de los diversos programas y estrategias de los talleres de producción. Las actividades que se propongan en esta interacción se harán en función de los proyectos y experiencias que se construyan en el curso de la clase. En el nivel de este semestre se busca explorar el eje de sentido en la producción, así como el espacio de la experiencia que se plantea significar en la producción; por esta razón se revisarán las experiencias que les dan sentido para ampliarlas hacia nuevas exploraciones en el eje de significación de la producción. El o los objetos desarrollados en estos procesos podrán ser tematizados o aludidos pero sin convertirse en un único punto de llegada en la producción, sino en un territorio de indagación sobre los propios intereses del alumno, dado que se van a prolongar en el siguiente semestre de este curso. Los tipos de producción artística que surjan también tendrán que relacionarse con un contexto de recepción pertinente a esa producción, toda vez que el territorio que se explora también involucra una serie de competencias en el espectador para entablar un diálogo más productivo.

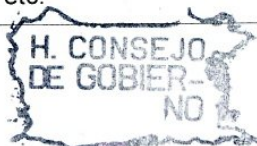
El curso que se desarrollará tiene como objeto reflexionar de forma grupal acerca de los desplazamientos de los que se ha valido el arte contemporáneo, tanto en aspectos formales como conceptuales y contextuales; es decir, como se complementan o contradicen las disciplinas artísticas y a partir de ello ubicar los espacios de realidad a los que alude el arte en el contexto actual, cuales son sus espacios de recepción, y como el alumno ubica esas informaciones en una producción propia.

Se plantea además la reflexión acerca de la obra entendida como proceso y sus implicaciones en los espacios de recepción.

En este sentido lo que se propone es proporcionar al estudiante los conceptos que le permitan entender al arte como una forma de conocimiento que se construye desde una lógica de creación contemporánea.

Con base en lo anterior se toma como programa el proyecto del estudiante, proporcionándole los elementos conceptuales y las informaciones que le permitan concebir sus procesos de creación como una producción de sentido y no sólo como una generación de objetos.

La construcción de sentido por parte del estudiante ante su proyecto genera un campo semántico de realidad particular al que alude su discurso plástico el cual se tomará de manera estratégica, para ello se propone la reflexión de los contextos profesionales posibles en los cuales podría ubicarse socialmente su proyecto, realizando un análisis introductorio a la lógica bajo la cual se mueven los diversos espacios de validación del arte: museos, galerías, bienales etc.





El espacio pragmático tendrá un carácter estratégico, de esta forma, se plantea en análisis de los desplazamientos del arte contemporáneo, la revisión de informaciones de acuerdo a las implicaciones que proponga el proyecto del alumno.

Evidentemente, este seminario debe ser visto como un antecedente del Seminario "Investigación del proyecto artístico II" y en consecuencia, debe contemplar una suerte de introducción a la dinámica de trabajo que se espera tener a lo largo de un año y no sólo del actual semestre. En principio, será necesario construir una base de información común sobre los modelos generales más influyentes en el pensamiento contemporáneo.

Para efectos metodológicos el proceso de creación artística se estudiará separándolo en tres campos de análisis: **lo que detona la producción- (lo afectivo), la reacción frente a lo detonante- (el objeto artístico), lo que da sentido a la producción artística- (lo conceptual)**. De modo que la investigación será estructurada al entrelazar tres discursos: un discurso sobre **lo afectivo**, un discurso sobre **lo objetual** y un discurso sobre **lo conceptual**. comprendidos los tres como: **factores constitutivos e interactuantes de la producción artística**.

En resumen, se plantea el inicio de una producción personal, haciendo énfasis en la investigación de los factores detonantes de su creación o factores afectivos. De esta forma, se plantea la realización de los tres discursos:

Discurso sobre lo afectivo- se realizará con una característica anecdótica, comprendida ésta como la descripción de eventos vivenciales que resulten significativos como detonantes de una producción artística.

Discurso sobre lo objetual- se realizará al describir el objeto artístico.

Discurso sobre lo conceptual- se realizará al utilizar cualquier disciplina del pensamiento que aborde los fenómenos de: lo subjetivo, lo social o lo discursivo.

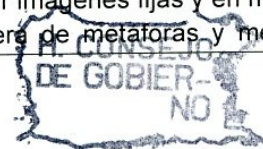
Por último, el seminario se dividirá en sesiones presenciales y asesorías individuales.

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	<input type="text" value="Sustantivo"/>
Área Curricular:	<input type="text" value="Proyectual"/>
Carácter de la UA:	<input type="text" value="Obligatoria"/>

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:
Producir imágenes fijas y en movimiento, acciones, intervenciones y audio, que funcionen a manera de metáforas y metonimias, sobre los diversos significados con los que la





cultura visual se produce.

Construir secuencias y narrativas visuales, fijas y en movimiento, aplicables en ámbitos artísticos, estéticos y educativos.

Implementar ideas a través de imágenes fijas y en movimiento, bajo una función representativa.

Reconocer los movimientos estéticos que han producido la creación artística contemporánea y que, condicionan la comprensión de la imagen en la cultura digital, para proponer alternativas visuales actualizadas.

Analizar las imágenes en sus diversos sentidos ya sean decorativos, cognitivos o estéticos, para diferenciar el carácter de toda producción visual

Planear el uso de recursos financieros, materiales y humanos, para la gestión y realización de proyectos, ya sean artísticos, de pertinencia social o comercial.

Construir modelos de enseñanza visual en contextos diversos, desde educación formal en instituciones formativas y educativas, hasta informal, dentro de instituciones de divulgación cultural.

Implementar discursos simbólicos alrededor de producciones artísticas y visuales con fines estéticos o informativos.

Identificar los fenómenos visuales a través de la investigación, para proponer conocimiento alrededor del fenómeno de la cultura digital.

Usar la diversidad de plataformas digitales, como herramienta para crear imágenes relacionadas con la cultura digital.

Ejecutar el software libre y comercial, para la producción visual en contextos artísticos, estéticos y educativos.

Usar poéticas visuales, como recursos para detonar experiencias estéticas.

Diseñar proyectos de gestión autónoma, como medio fundamental de su práctica profesional e implementarlos en contextos de la difusión cultural, los medios masivos y la comunicación en empresas públicas y privadas.

Formular criterios para evaluar las cualidades de la práctica profesional del artista digital.

Objetivos del núcleo de formación:

Desarrollar en el alumno/a el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Comprender el campo de la creación artística así como las disciplinas del pensamiento que abordan los tres fenómenos implicados en el arte: el sujeto, lo social y el discurso, para desplazar los conceptos hacia una producción visual relacionada con la cultura digital.



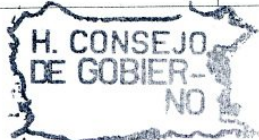


V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Trazar una producción artística digital a manera de proyecto de investigación, que contemple los tres factores constitutivos de la creación visual: un discurso sobre lo afectivo, una generación de objetos artísticos digitales, por último, un discurso sobre los significados del objeto artístico. Para proponer un sentido a su producción, vista desde los factores detonantes de ésta.

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.

1.- Discurso sobre lo afectivo		
Objetivo general: Trazar una producción artística digital a manera de proyecto de investigación, que contemple los tres factores constitutivos de la creación visual: un discurso sobre lo afectivo, una generación de objetos artísticos digitales, por último, un discurso sobre los significados del objeto artístico. Para proponer un sentido a su producción, vista desde los factores detonantes de ésta.		
Temáticas.-		
1.1.	Introducción de la idea de temporalidad de la obra.	
	a)	El tiempo afectivo
	b)	Abordajes temporales en el ámbito contemporáneo
	c)	Identificación de temporalidades personales
	d)	Registro objetual de temporalidades
1.2.	Análisis de los desplazamientos que surgen al ver a la obra como proceso de sí misma	
	a)	La obra como proceso
	a)	Abordajes temporales en el ámbito contemporáneo
	b)	Identificación de procesos personales
	c)	Registro objetual de procesos efimeros
1.3.	Discurso sobre lo afectivo	
	a)	La producción desde el afecto
	b)	Abordajes afectivos en el ámbito contemporáneo
	c)	Identificación de afecciones personales
	d)	Registro discursivo de las afecciones
Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza		
Exposición de clase por el profesor, sesiones de discusión sobre la producción del alumno, lectura de textos recomendados según el proyecto del alumno, revisión de los procesos y su carácter proyectivo en la producción del taller, discusiones sobre resultados obtenidos.		
Actividades para el aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre





Exposición de clase por el profesor. Sesiones de discusión sobre la producción del alumno.	Lectura de textos recomendados según el proyecto del alumno . Revisión de los procesos y su carácter proyectivo en la producción del taller.	Seminarios. Discusiones sobre resultados obtenidos.
Tiempo	Tiempo	Tiempo
4 sesiones	4 sesiones	4 sesiones
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
Aula digital		Equipo de proyección digital. Bibliografía básica y complementaria.

2.- Discurso sobre lo objetual

Objetivo general: El alumno comprenderá la relación entre producción y ámbito social, en función de la lógica que rige los espacios de validación del arte.
Reflexionará acerca del campo semántico de realidad a la que alude su proyecto.
Obtendrá elementos para elaborar un discurso sobre lo objetual.

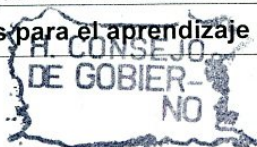
Temáticas.-

- 2.1 Relación entre producción y contexto. Análisis de la lógica que rige a los espacios de validación del arte
 - a) Inserción en ámbitos de legalización
 - b) Abordajes críticos frente a los espacios de legalización contemporáneos
 - c) Identificación de ámbitos de validación apropiados para la inserción del proyecto del alumno
- 2.2 Discurso sobre lo objetual
 - a) El objeto contemporáneo
 - b) Abordajes formales en el ámbito contemporáneo
 - c) Discusión sobre la factura y realización de la producción del alumno
- 2.3 Contextualización y montaje de la producción del alumno
 - a) La apropiación del espacio
 - b) La apropiación del contexto
 - c) El registro como documento

Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza.-

Exposición de clase por el profesor, exposición de clases por alumnos, visitas a exposiciones, coloquios, etc., revisión de artistas recomendados según el proyecto de los alumnos, discusión sobre la contextualización y montaje de la producción del alumno, discusión sobre las cualidades formales de la obra de los alumnos

Actividades para el aprendizaje





Inicio	Desarrollo	Cierre
Exposición de clase por el profesor. Exposición de clases por alumnos.	Visitas a exposiciones. Asistencia a coloquios. Revisión de artistas recomendados según el proyecto de los alumnos.	Discusión sobre la contextualización y montaje de la producción del alumno. Discusión sobre las cualidades formales de la obra de los alumnos
Tiempo	Tiempo	Tiempo
4 sesiones	4 sesiones	4 sesiones
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
Aula digital. Galerías de arte. Museos.		Equipo de proyección digital Transporte para visitas y viajes de prácticas Bibliografía básica y complementaria.

3.- Discurso sobre lo conceptual

Objetivo general: El alumno investigará artistas y temas relacionados a su proyecto, con lo cual, obtendrá elementos conceptuales que les permitan generar un discurso alrededor de su proyecto.

Temáticas.-

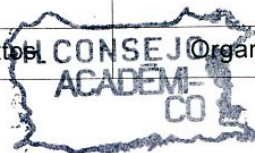
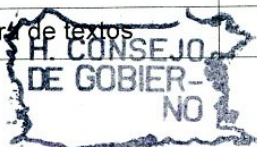
- 3.1 Revisión de conceptos a partir del proyecto del alumno
 - a) Revisión de conceptos en función a producciones anteriores
 - b) Revisión de conceptos en función de identificaciones afectivas
 - c) Revisión de conceptos relacionados al proyecto semestral
- 3.2 Investigación de artistas y temas relacionados con el proyecto del alumno
 - a) Revisión de ámbitos visuales en función a producciones anteriores
 - b) Revisión de ámbitos visuales en función de identificaciones afectivas
 - c) Revisión de ámbitos visuales relacionados al proyecto semestral
- 3.3 Discurso sobre lo conceptual
 - a) Revisión de textos del alumno
 - b) Integración de la información reunida en un texto coherente

Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza.-

Lectura de textos recomendados según el proyecto del alumno, discusión de textos.

Actividades para el aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Lectura de textos	Discusión de textos	Organización de la





recomendados según el proyecto del alumno.		información en un texto coherente.
Tiempo	Tiempo	Tiempo
2 sesiones	2 sesiones	2 sesiones
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula digital.	Bibliografía básica y complementaria.	

VII. Acervo bibliográfico

- Certeau, Michel de. *La cultura en plural*. Buenos Aires, Nueva visión, 2004.
- _____ *La invención de lo cotidiano. Vol 1 Artes de hacer*. México, Universidad Iberoamericana/Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2007.
- Fernández Christlieb, Pablo. *La sociedad mental*; Ed Anthropos, Barcelona, 2004.
- _____ *La Velocidad de las bicicletas y otros ensayos de la cultura cotidiana*. México, Vila Editores, 2005.
- _____ *Los objetos y esas cosas*. Cuadernos de El Financiero, México. 2003.
- Calle, Sophie. *Double game*, Ediciones Violette, 2007.
- Collings, Matthew. *Sarah Lucas*. Tate pub., 2002
- Costa, Guido. *Nan Goldin*. Phaidon, 2010. Kabakov, Ilya. *On the "total" Installation*. Germany, Edition Cantz, 1995.
- Danto, Arthur. *Shirin Neshat*. Rizzoli, 2010. Medina, Cuauhtemoc. *Francis Alys*. Phaidon, 2007
- Ehrenberg, Felipe (2000) *El Arte de vivir del arte: manual para la autoadministración de artistas plástico@s*. Biombo Negro ; CONACULTA, México.
- Fritscher, Jack. *Mapplethorpe: assault with a deadly camera*. Hastings House, 1994.
- Greiner, Catherine. *Annette Messenger*. Flammarion, 2001.
- Hernández Sampieri, Roberto. *Metodología de la investigación cualitativa*
- Iglesias, Severo (1981) *Principios del método de la investigación científica*. Editorial Tiempo y Obra, México.
- Merck, Mandy. *The art of Tracey Emin*. Thames & Hudson, 2002
- Verwoert, Jan. *Bas Jan Ader: In search of the miraculous*. Afterall books, 2006.
- Wajcman, Gérard. *Colección seguido de La avaricia*, Buenos Aires, Manantial, 2010
- _____ *El objeto del siglo*. Buenos Aires, Amorrortu, 2001



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES



Universidad Autónoma del Estado de México
Secretaría de Docencia



Elaboró

Fecha

Fecha de aprobación

13 JUL 2015



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES