



Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Artes
Licenciatura en Arte Digital



GUÍA PEDAGÓGICA:
Estudios Visuales

Elaboró: M. en E. V. Leonardo Rodríguez Torres Fecha: Enero 2015
M. en E.V. Juan Fernando Mojica Arias

Fecha de
aprobación

H. Consejo académico

23 MAR 2015



FACULTAD DE ARTES

H. Consejo de Gobierno

23 MAR 2015



FACULTAD DE ARTES



GUÍA PEDAGÓGICA

I. Datos de identificación

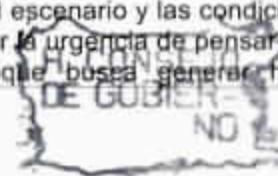
Espacio educativo donde se imparte	Facultad de Artes										
Licenciatura	Arte Digital										
Unidad de aprendizaje	Estudios Visuales							Clave	L44354		
Carga académica	3		0		3			6			
	Horas teóricas		Horas prácticas		Total de horas			Créditos			
Período escolar en que se ubica	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Seriación	UA Antecedente					UA Consecuente					
	Curso	<input checked="" type="checkbox"/> Curso taller					<input type="checkbox"/>				
Tipo de UA	Seminario	<input type="checkbox"/> Taller					<input type="checkbox"/>				
	Laboratorio	<input type="checkbox"/> Práctica profesional					<input type="checkbox"/>				
	Otro tipo (especificar)	<input type="text"/>									
Modalidad educativa											
Escolarizada. Sistema rígido					<input type="checkbox"/> No escolarizada. Sistema virtual					<input type="checkbox"/>	
Escolarizada. Sistema flexible					<input checked="" type="checkbox"/> No escolarizada. Sistema a distancia					<input type="checkbox"/>	
No escolarizada. Sistema abierto					<input type="checkbox"/> Mixta (especificar).					<input type="text"/>	
Formación académica común											
ARTES PLÁSTICAS 2003					<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>	
ARTE DIGITAL 2010					<input checked="" type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>	
Formación académica equivalente											
Licenciatura... (Año)					Unidad de Aprendizaje					<input type="text"/>	



II. Presentación del Programa

Los contenidos de esta unidad de aprendizaje buscan ofrecer al estudiante un panorama general de los estudios visuales en tanto discurso crítico de la visualidad contemporánea. Para esto, el curso se divide en dos módulos que permiten explorar y analizar los fundamentos metodológicos y particularidades epistémicas que ofrecen los estudios visuales.

En el primer módulo se busca plantear un contexto general, explorar el escenario y las condiciones que hacen posible el surgimiento de los estudios visuales, para comprender la urgencia de pensar la cultura visual desde epistemologías críticas y políticas. El segundo bloque busca generar horizontes





pragmáticos, lugares de desplazamiento donde los estudiantes pongan en marcha estrategias de transversalización sobre los límites tradicionales que definen sus procesos de producción.

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

Núcleo de formación:	Integral
Área Curricular:	Teórico-Cognitiva
Carácter de la UA:	Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Objetivos de la carrera:

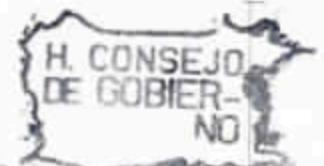
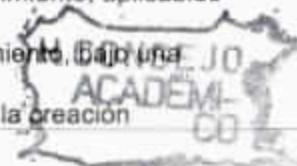
El objetivo general del programa es formar profesionales del arte digital, comprendido éste como el actor social que propone objetos artísticos que abordan la cultura digital como el principal factor que reacciona para una creación artística. Esa cultura digital podrá ser empleada por el profesional del arte digital como un detonante afectivo, positivo o negativo para su creación. Como materia física de sus objetos artísticos. Y finalmente, como herramienta de promoción y divulgación de sus ideas estéticas y creaciones visuales.

El programa cuenta con tres objetivos particulares, resultado de los estudios del desarrollo profesional. El primero es, adquirir la mayor cantidad de destrezas profesionales técnicas, metodológicas y axiológicas, para proponer a su sociedad una producción artística trascendente, crítica, afectiva y cognitiva, relacionada con la cultura digital, así como los conocimientos sobre la complejidad de una inserción dentro de los sistemas evaluativos del sistema artístico. El segundo es, conocer las especificidades de los sistemas profesionales que demandan las competencias de un artista digital, con la finalidad de que las industrias del ocio, la creatividad y la educación se conviertan en ámbitos de desarrollo profesional para un artista digital.

Por último el tercer objetivo particular es, aprender a generar discursos alrededor de los fenómenos artísticos, visuales y estéticos, relacionados con el fenómeno cultural de lo digital ya sea que éste sea inconsciente, se afirme o se niegue como evento cultural.

Además de este objetivo central y tres específicos, valdría la pena detallar en este apartado como objetivos, la adquisición de las competencias señaladas para el desempeño de un artista digital de modo que, éstas construyan un cuerpo más sólido de objetivos del programa.

- 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.

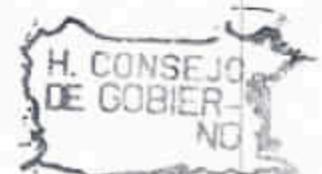
- Analizar las imágenes en sus diversos sentidos ya sean decorativos, cognitivos o estéticos, para diferenciar el carácter de toda producción visual.
- Planear el uso de recursos financieros, materiales y humanos, para la gestión y realización de proyectos, ya sean artísticos, de pertinencia social o 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 plan de estudios educativo:

1. 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.
2. Construir secuencias y narrativas visuales, fijas y en movimiento, aplicables en ámbitos artísticos, estéticos y educativos.
3. Implementar ideas a través de imágenes fijas y en movimiento, bajo una función representativa.
4. 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.
5. Analizar las imágenes en sus diversos sentidos ya sean decorativos, cognitivos o estéticos, para diferenciar el carácter de toda producción visual
6. Planear el uso de recursos financieros, materiales y humanos, para la gestión y realización de proyectos, ya sean artísticos, de pertinencia social o comercial.
7. Construir modelos de enseñanza visual en contextos diversos, desde educación formal en instituciones formativas y educativas, hasta informal, dentro de instituciones de divulgación cultural.
8. Implementar discursos simbólicos alrededor de producciones artísticas y visuales con fines estéticos o informativos.
9. Identificar los fenómenos visuales a través de la investigación, para proponer conocimiento alrededor del fenómeno de la cultura digital.
10. Usar la diversidad de plataformas digitales, como herramienta para crear imágenes relacionadas con la cultura digital.
11. Ejecutar el software libre y comercial, para la producción visual en contextos artísticos, estéticos y educativos.



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES



12. Usar poéticas visuales, como recursos para detonar experiencias estéticas.
13. 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.
14. Formular criterios para evaluar las cualidades de la práctica profesional del artista digital.

Objetivos del núcleo de formación:

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Objetivo del Área Estratégica:

Teórico Cognitiva: 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.

Clasificar las estrategias de discurso alrededor de la creación visual fija, en movimiento o temporal, a partir de la emergencia de los estudios visuales que se ocupan del fenómeno de la visualidad en la cultura contemporánea. Para el planteamiento de discursos sobre proyectos propios y ajenos, de creación visual.

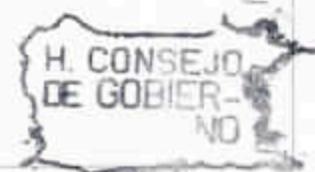
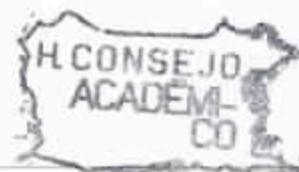
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.

Unidad 1: Estudios visuales, regímenes escópicos y estado de la cuestión

Objetivo general: Ofrecer a los estudiantes los elementos teóricos y conceptuales en los cuales se enmarcan los estudios visuales, sus inicios, su emergencia, para situar de manera más clara los cambios de paradigmas que se han venido suscitando en la historia del arte y la estética a partir del surgimiento del giro Pictórico.

Temáticas:

1. La tradición de la visión: regímenes escópicos
- 1.2. Giro Pictórico



FACULTAD DE ARTES

FACULTAD DE ARTES



1.3. El campo emergente de los estudios visuales

Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza

Como primer escenario, esta unidad plantea analizar los antecedentes y teorías que dieron origen a los estudios visuales y el porqué de su urgente enseñanza en la cultura visual contemporánea. Con este recorrido por las bases, se pretende dotar a los alumnos de los fundamentos y conceptos para entender la imagen desde un campo expandido alejado de la historia del arte, indagando en escenarios epistemológicos o regímenes de creencias a partir de modos de hacer, historia de la imágenes planteadas por José Luis Brea. El método de evaluación de esta primera unidad será a través de exposiciones de temas planteados por los profesores y expuestos por los alumnos, así como la examinación de conocimientos adquiridos a través de un ensayo.

Actividades para el aprendizaje

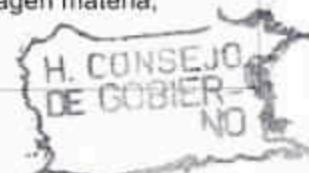
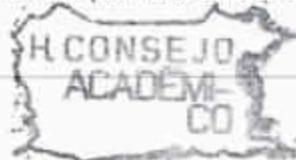
Inicio	Desarrollo	Cierre
Presentación de los orígenes (el giro pictorial) Exposición de clase por el profesor. Exposición de clases por alumnos. Lectura de Textos Debate	Desarrollo de teorías y conceptos en los Estudios visuales. Las tres eras de la imagen Exposición de clase por el profesor. Exposición de clases por alumnos. Lectura de Textos Debate	Discusión sobre conceptos y conocimientos adquiridos Ensayo escrito en primer parcial
Tiempo	Tiempo	Tiempo
2 semanas	3 semanas	1 semana

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
Aula para curso/taller	Proyector; Bibliografía

Unidad 2: Fenómenos, identidades y visualidad en la era de la globalización.

Objetivo general: Generar espacios de discusión y análisis de prácticas culturales contemporáneas, hechos socialmente relevantes y hegemónicos, que se producen o desarrollan a partir de la imagen, indagando en las posibilidades epistemológicas planteadas por José Luis Brea: imagen materia, imagen film y e-imagen.





Reflexionar qué es la cultura visual, la visualidad y cómo la imagen construye subjetividad, sujetos; para fomentar en el estudiante un cierto tipo de sensibilidad que le permita identificar problemas, preguntas y objetos de investigación oportunos para el medio en que se desenvuelve. Así mismo, se plantea imaginar escenarios metodológicos posibles que puedan ser aplicados y permitan plantear un cierto futuro epistemológico de la disciplina.

Temáticas.-

- 2.1. Imagen materia-Imagen film
- 2.2. e-imagen
- 2.3. Cultura visual y subjetividad
- 2.4. Imaginar las formaciones, modelos metodológicos
- 2.5. El porvenir del estudio de las imágenes

Métodos, estrategias y recursos para la enseñanza

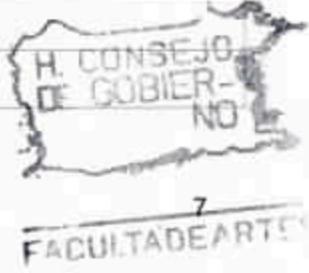
En esta segunda unidad se plantean analizar procesos de formación cultural y subjetividad a través de la visualidad, así como problematizar y reflexionar el desarrollo cada vez más creciente de la cultura visual. A sí mismo, se pretende analizar el entrecruce transdisciplinar de estos estudios revisando distintos modos de construcción de sentido e imaginando nuevas formas de comprensión metodológicas. Por último se invitará al alumno a pensar en un futuro de los Estudios Visuales. El método de evaluación de esta primera unidad será a través de exposiciones de temas planteados por los profesores y expuestos por los alumnos, así como la examinación de conocimientos adquiridos a través de un ensayo.

Actividades para el aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>La cultura visual. Visualidad. Exposición de clase por el profesor. Exposición de clases por alumnos. Lectura de Textos Debate</p>	<p>Presentación de metodologías. Imaginar el futuro Exposición de clase por el profesor. Exposición de clases por alumnos. Lectura de Textos Debate</p>	<p>Discusión sobre conceptos y conocimientos adquiridos Ensayo escrito en segundo parcial</p>
Tiempo	Tiempo	Tiempo
4 semanas	2 semanas	1 semanas

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
------------	----------





Aula para curso/taller

Proyector; Bibliografía; conexión a internet

VII. Acervo bibliográfico

Brea, José Luis (ed.), (2005). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. España: Akal.

Brea, José Luis; Jaua, María Virginia (ed.), (2014). *El cristal se venga*. México: Fundación Jumex arte contemporáneo.

Didi-Huberman, Georges (2008). *Cuando las imágenes toman posesión: el ojo de la historia 1*. Barcelona: Machado.

————— (2005). *Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

Jay, Martin (2007). *Ojos Abatidos*. España: Akal.

Wajcman, Gérard (2011) *El ojo absoluto*. Buenos Aires: Manantial.

Complementaria:

Brea, José Luis (2010). *Las tres eras de la imagen*. España: Akal.

Didi-Huberman, Georges (2012). *Arde la imagen*. México: Serieve.

Giménez Gatto, Fablán (ed) (2013) *Retrato y visualidad*, Querétaro: Fontamara.

Mitchell, W. J. T. (2009) *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal.



FACULTAD DE ARTES



FACULTAD DE ARTES

