

NOMBRE ACTIVIDAD CURRICULAR	
En español:	TALLER CENTRAL I JUGAR: Cuerpo-Dibujo-Objeto
En inglés:	
Profesora a cargo	Angela Cura Méndez
Código U-Cursos:	TACE122-305-9
Unidad académica/organismo que lo desarrolla	Departamento de Artes Visuales
Horas de trabajo presencial y no presencial	6 horas directas 3 horas indirectas
Número de créditos SCT-Chile	6

PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO

Con el hacer como eje y a partir de problemáticas propuestas por el taller, los estudiantes comenzarán a situarse ante la necesidad de reflexionar en torno al desarrollo de una obra que los singularice.

El énfasis del taller está en comenzar a desarrollar propuestas visuales capaces de explorar y proponer relaciones coherentes entre recursos materiales, procedimientos y sentido.

Por medio de la dinámica colectiva de taller que propicia la discusión y cruce de ideas, se promoverá la capacidad crítica y discursiva respecto a la producción autoral y al contexto que la propicia.

COMPETENCIAS Y SUBCOMPETENCIAS A LAS QUE CONTRIBUYE EL CURSO

1. Creación y Producción Artística
 - 1.1 Generar y producir una obra artística que dé cuenta de una poética visual abierta a un análisis crítico de la realidad.
 - 1.3 Explorar diversos recursos materiales, procedimentales y de operaciones, buscando establecer un discurso visual consistente que establezca relaciones significativas entre la técnica, los procedimientos y el lenguaje.
 3. Autogestión y Circulación de la obra artística
 - 3.2 Definir y estructurar un cuerpo de obra con el fin de ser exhibido en relación a espacios tradicionales y/o experimentales, tanto en muestras individuales como colectivas.
- Subcompetencias
- 1.1.2 Desarrollar proyectos en los que se articule metodológicamente la investigación con la experimentación.
 - 1.1.3 Aplicar progresivamente las capacidades de análisis crítico y discursivo en la elaboración de un lenguaje.
 - 1.3.2 Establecer relaciones significativas y coherentes entre los recursos materiales y propuestas de sentido.
 - 3.2.3 Capacidad de visualizar y desarrollar un proyecto individual y/o colectivo.
 - 3.2.5 Desarrollar propuestas de exhibición coherentes con los espacios determinados.
 - 3.2.6 Concebir obras que se articulen o relacionen con las dinámicas de los espacios definidos.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE LA UNIVERSIDAD
<ul style="list-style-type: none">• Capacidad de investigación• Capacidad crítica y autocrítica• Comunicación escrita y oral• Compromiso con la diversidad y multiculturalidad

DESCRIPTOR DEL CURSO
<p>La propuesta del Taller Central I “JUGAR: Cuerpo-Dibujo-Objeto” se presenta como un espacio de formación artística que valora las experiencias creativas y especulativas propias de la acción humana que constituye el acto de jugar. Recibir abiertamente estas experiencias, recurriendo no solo a referencias académicas y de la historia del arte, sino que reconociendo y desplegando particularmente las propias historias, recursos materiales y técnicos de quienes participen del taller, nos permitirá levantar una experiencia inmersiva que será estética, técnica, conceptual y política.</p> <p>Para el logro de lo anterior se estimulará el trabajo individual y colectivo, enfocándose principalmente en los conceptos: cuerpo, dibujo, objeto, juego y campo expandido.</p>

RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none">1. Establecer un tema de interés o problema.2. Abordar el problema desde distintas dimensiones: formales, lúdicas, conceptuales, y observar cómo este se despliega en un espacio determinado.3. Desarrollar hábitos de investigación y exploración con diversos materiales, herramientas, procedimientos y técnicas.4. Desarrollar una propuesta autoral a partir de los puntos anteriores.

SABERES/CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none">- Identificación de intereses o tema- Investigación: marco visual y teórico, profundizando en los conceptos del curso.- Búsqueda y estudio de referentes: énfasis en el trabajo de mujeres en diversas disciplinas artísticas.- Experimentación formal o técnica: propuestas

- Visualización y discusión crítica del propio trabajo
- Desarrollo de proyecto de creación personal y de textos
- Montaje y presentación de la propuesta

METODOLOGÍA

- Clases expositivas
 - Sesiones sucesivas de evaluación de proyectos en las que las/os estudiante exponen sobre su tema de interés y avances. Las presentaciones se harán en instancias grupales, las que serán comentadas y debatidas por todas/os las/os estudiantes fomentando la retroalimentación para luego dar paso a la individual.
 - Revisión de material gráfico-visual, referentes, bibliografía, artículos, etc.
 - Desarrollo de metodología propia: Investigación y búsqueda de referentes, marco visual, teórico y conceptual junto con experimentación formal o técnica.
- Como parte de la metodología aplicada se alternan otras como:
- Vinculación con el medio. Salidas a terreno para desarrollar residencias y trabajos de campo, asistencia a charlas, seminarios, coloquios, conversaciones con artistas, gestores culturales, curadores, artesanas/os, etc.

EVALUACIÓN

- La evaluación se realiza de acuerdo a los objetivos planteados en los contenidos del curso, considerando el ámbito técnico y la coherencia entre los proyectos planteados como propuesta personal y sus resultados.
- Tres serán las instancias:
1. Evaluación de proyectos: cada estudiante presentará sus propuestas en instancias grupales y luego individuales.
 2. Estado de avance de proyecto.
 3. Evaluación final

REQUISITOS DE APROBACIÓN

Asistencia 80%
Nota aprobación mínima (escala del 1.0 al 7.0): 4.0
Examen: Obligatorio

CONCEPTOS CLAVE

Cuerpo - Dibujo - Objeto - Juego - Campo expandido

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
<p>-La escultura en el campo expandido. Rosalind Krauss</p> <p>-Herreros y alquimistas. Mircea Eliade, Alianza, 1995</p> <p>-Pequeñas máquinas de consciencia. La obra de Sylvia Palacios Whitman. Jennifer McColl Crozier. Ediciones/metales pesados, 2020</p>	<p>-Sociología de la imagen. Miradas ch`ixi desde la historia andina. Silvia Rivera Cusicanqui. Tinta limón ediciones, 2021</p>

RECURSOS EN LÍNEA

--