

unir

UNIVERSIDAD
INTERNACIONAL
DE LA RIOJA

SEMINARIO SOBRE

“TODO EL ARTE QUE TE RODEA”

DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO Y DATOS BÁSICOS	
Denominación	Seminario <i>Todo el Arte que te rodea</i> (Universidad Internacional de La Rioja)
Tipo de enseñanza	A distancia
Facultad	Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y Humanidades
Rama del conocimiento	Artes y Humanidades
Área académica UNIR	Área de Artes y Humanidades
Condición para ciertas profesiones	No
Lengua	Español
Duración total del curso	3 meses
Número total de ECTS	2
Año de implantación	Marzo de 2019
Perfil recomendado de acceso	Todos
Profesor	Profesora Dra. Myriam Ferreira

DESARROLLO Y PROGRAMA DEL SEMINARIO

La utilización del arte en las realidades culturales no es casual, ya que permite aportar su prestigio a las manifestaciones a las que se asocia, aportando elegancia, inteligencia o incluso glamour a las realidades con las que aparece asociado. Y tampoco es casual la elección de obras que se reproducen mayoritariamente, ya que se prefieren aquellas que resultan más conocidas y, a la vez, las que más sentimiento transmiten a la población del siglo XXI. De este manera, el estudio de estas obras de arte permite identificar cuáles son las más valoradas entre la mayor parte de la población y cuáles se puede decir que forman parte de nuestro inconsciente colectivo.

La finalidad del seminario, por lo tanto, es que los estudiantes sean conscientes de la presencia de estas manifestaciones artísticas en su realidad más cotidiana y que tengan espíritu crítico para preguntarse qué se quiere transmitir con el uso de obras artísticas en ese ámbito y, en concreto, por qué se han elegido las obras que se están contemplando.

CONTENIDO DEL SEMINARIO

MÓDULO 1

Presentación del Seminario

En esta sesión se introducirán los objetivos del seminario, así como el plan de trabajo y las actividades que deberán realizar los estudiantes.

Se planteará una evaluación inicial de los conocimientos artísticos de los estudiantes a base de un cuestionario de carácter lúdico, utilizando Kahoot!, así como un sondeo a través de preguntas abiertas sobre manifestaciones artísticas y culturales ligadas al tema del seminario.

. Actividad 1. Identificación de diversas manifestaciones culturales que integren una obra de arte.

Para esta actividad se entregará a los estudiantes un documento con tres manifestaciones culturales que integran obras de arte. Los estudiantes deberán identificar esas obras, buscar información sobre ellas y proporcionar una hipótesis de cuál era el motivo por el que se insertó dicha obra en esa manifestación cultural

MÓDULO 2

Valores y significados asociados al Arte

El arte no es una realidad neutra. El desarrollo del arte a lo largo de los siglos ha ido enriqueciéndolo de diversos valores y significados: belleza o realismo, lujo o denuncia, religiosidad o rebelión, distinción o bohemia... En ese sentido, la utilización de obras de arte en determinados ámbitos hace que asociemos esos ámbitos con los significados artísticos de las obras utilizadas. Por ello, en esta sesión analizaremos diferentes obras para trazar los valores que más se asocian con ellas y las razones por las que se impregnaron de ellos.

MÓDULO 3

El arte en la publicidad

La publicidad es uno de los ámbitos donde el arte está más presente, por la necesidad de que los productos que se ofertan se “contagien” de los valores del arte, aumentando así su prestigio y estimación. Con esta base, se analizarán algunos ejemplos de publicidad ligada al arte, desde los más clásicos (Toulouse Lautrec, Alphonse Mucha, Andy Warhol, Keith Haring) a los más actuales, por ejemplo, Louis Vuitton y su relación con la creación artística (escaparates diseñados por Frank Gehry o Yayoi Kusama, bolsos diseñados por Jeff Koons...), anuncios de automóviles como el Opel Troya, Lexus, Peugeot o Volkswagen Polo, accesorios como Ray Ban, perfumes como Pure XS, champús como Vidal Sassoon, alimentación como La lechera, tarjetas como MasterCard, canales como MTV, etc.

MÓDULO 4

El lenguaje no verbal. El arte en el cine

El cine busca con frecuencia temas de interés para orientar sus películas, y el interés creciente por el arte da lugar a diversas películas, de diferentes estilos y de mayor o menos calidad, que tratan sobre artistas (*Perversidad, Rembrandt, Andreï Rublev, Los amantes de Montparnasse, El loco del pelo rojo, La agonía y el éxtasis, Goya en Burdeos, Frida, Basquiat, La joven de la perla, El molino y la cruz, La banda Picasso, El artista y la modelo, Mr. Turner, Ojos grandes, Maudie, Cezanne y yo*), sobre obras de arte (*¿Arde París?, El tren, La mejor oferta, El secreto de Thomas Crowne, El gran impostor, Un plan perfecto, Monuments Man, La dama de oro, Shirley, Le tableau*), sobre museos (*El arca rusa, Francofonía*) o que introducen colateralmente el mundo del arte (*Midnight in Paris, El jorobado de Notre Dame, Titanic, El paciente inglés*). En esta sesión analizaremos el tratamiento artístico de fragmentos de algunas de estas películas. Y también haremos referencia a la participación de artistas en proyectos cinematográficos, como Dalí para *Un perro andaluz, Recuerda* o *Destino*.

MÓDULO 5

El arte en la música

El arte en la música puede estar presente de diversas formas: composiciones musicales que tratan sobre pintores (*Eugenio Salvador Dalí, de Mecano; So long, Frank Lloyd Wright, de Simon and Garfunkel*) o sobre obras de arte (*Cuadros para una exposición, de Mussorgsky*) y videoclips que incluyen alguna referencia artística (*70 Million, Across the universe*)

A eso podemos añadir a pintores que representan escenas musicales (Tiziano, Vermeer, Degas, Picasso), que emulan con sus obras composiciones musicales (como Kandinsky, o Matisse con Jazz), que participaron en composiciones musicales (como Man Ray y Duchamp en *Entr'Acte*) o que colaboraron en los decorados de ballets y óperas como Picasso para los Ballets Rusos de Diaghilev. Por último, trataremos sobre artistas que han participado en el diseño de álbumes musicales, como Warhol o Richard Hamilton.

MÓDULO 6

El arte en la literatura

Igual que ocurre en el cine, el arte puede ser un buen argumento para novelas, poesías u obras de teatro. Por lo general, suele asociarse a obras con unas ciertas pretensiones intelectuales, bien sean de tipo histórico (*Los pilares de la tierra, La catedral del mar, El enigma del maestro Joaquín, La dama y el*

unicornio, Bomarzo) o detectivesco (*La tabla de Flandes, El código da Vinci y obras similares a ella, El ladrón de arte*). Asimismo, existen obras de arte de tema artístico (las más recientes, *Arte y La autora de las Meninas*). Como en las anteriores sesiones, en ésta se comentarán fragmentos y argumentos de estas obras analizando el papel del arte en cada una de ellas.

MÓDULO 7

El arte en la decoración

El arte nació con un propósito decorativo: no estaba destinado a ser admirado por sí mismo sino a iluminar y decorar espacios civiles o religiosos. Siguiendo esa tradición, casi todos los hogares cuentan con algún tipo de decoración y en muchos casos inspirada en obras de arte. Los gustos han ido cambiando con el tiempo: de las copias de Murillo y escenas de cacería de nuestros abuelos se pasó a las láminas de paisajes de nuestros padres, que también han sido sustituidas, en la actualidad, por copias inspiradas en Klimt, Georgia O'Keefe o Andy Warhol entre otros. En esta sesión se analizarán estas tendencias, así como otro aspecto también de interés: los elementos decorativos diseñados por artistas de prestigio como Gaudí, Morris, Dalí, Magritte, Alvar Aalto o los artistas de la Bauhaus.

MÓDULO 8

El arte y los juegos

El arte y los juegos guardan ciertas similitudes: ambos son altamente mnemotécnicos, por lo que se usan como herramienta para ayudar en otros aprendizajes, y ambos resultan muy atractivos sobre todo en niños y jóvenes. Tal vez por eso son varios los juegos que tienen orígenes artísticos: el Juego de la Oca está basado en el Camino de Santiago y sus monumentos, y el Lego y el Tangram están inspirados en las construcciones arquitectónicas. Además, hoy en día, igual que comentábamos en la literatura, el arte aporta un punto de intelectualidad que hace que algunos juegos parezcan más inteligentes: así ocurre con la ambientación de los videojuegos del Profesor Layton. Y en muchos casos veremos que, como una forma de acercarse al público infantil, muchos museos crean juegos basados en las obras de arte que conservan. Sintetizando todos estos casos, en esta sesión se citarán ejemplos de juegos inspirados en obras de arte. Además, se tratará un aspecto más: las representaciones artísticas que recogen juegos, con obras de Brueghel, Anguissola, Cezanne, etc.

MÓDULO 9

El arte en el arte

Son muchas las obras de arte que se inspiran en otras obras de arte. Hasta el siglo XIX, por ejemplo, la copia de obras de arte no se consideraba un plagio sino una forma de aprendizaje y incluso de demostración de maestría: ser capaz de imitar a un gran artista indicaba una gran talento. Además de la copia literal, encontraremos con frecuencia referencias en obras de arte a otras obras de arte: arquitecturas representadas en cuadros (paisajes, ruinas), esculturas representadas en cuadros (, pinturas representadas en pinturas (Pinturas de cuadros, Velázquez incluyendo a Rubens y a las pinturas del Alcázar), relieves que imitan pinturas (Goya frente al

Actividades formativas	Horas	% Presencial
Sesiones presenciales virtuales	9	100 %
Estudio de material básico	15	
Lectura del material complementario		
Trabajos	26	
Trabajo colaborativo		
Test o prueba de evaluación		
Total	50	

Sistema de evaluación	Ponderación
Participación del estudiante (sesiones, foros, tutorías)	10 %
Trabajos	90 %
Test de autoevaluación	

El sistema de calificaciones se expresará mediante la siguiente calificación:

- APTO
- NO APTO