

CARTA TEMÁTICA: CULTURA Y DISEÑO II

Dr. César Martínez Silva
UCLM, España
Artista visual indisciplinario
www.martinezsilva.com

Universidad Autónoma Metropolitana – Azcapotzalco
División de Ciencias y Artes para el Diseño
Tronco General de Asignaturas

Programa de la Asignatura **Cultura y Diseño II**

Objetivo General

- L@s estudiantes enfocarán el proceso de *Modernidad* que experimentó el país a lo largo del siglo XX, tanto en los aspectos políticos (configuración de un Estado Revolucionario y Nacionalista que se comportó como el protagonista de la modernidad mexicana) y económicos (consolidación del capitalismo en la esfera nacional y su inserción en el marco de la globalidad) como en el cultural (construcción de una nueva identidad nacional basada en la cultura popular y en el mestizaje) a lo largo del siglo XX, concretamente desde el estallido de la revolución mexicana (1910) hasta la efímera expulsión del PRI del mando presidencial en 2000, y en referencia y/o comparación con el experimentado por ciertos países europeos (Inglaterra, Francia, Alemania) y por los EEUU
- L@s estudiantes se familiarizarán con los análisis de historia e historiografía en la comprensión de los fenómenos culturales relacionados con el tema de la *Modernidad* durante el siglo XX
- L@s estudiantes indagarán sobre el papel de las artes y los diseños en la configuración de una cultura nacional enmarcada en los procesos propios de la *Modernidad*, tanto en México como en Europa y los EEUU

Objetivos específicos

- Los estudiantes se familiarizarán con los análisis de la cultura en el estudio del arte y los diseños
- Los estudiantes desarrollarán estrategias de aprendizaje a través de la práctica del dibujo y de la visita a lugares históricos relacionados con el diseño y la cultura nacional
- Los estudiantes adquirirán ciertos conocimientos básicos de la historia del arte y de historia cultural en el análisis de los diseños

TEMARIO

El hilo conductor del curso es el estudio y análisis *críticos* del proceso de Modernidad experimentado en México a lo largo del siglo XX, en relación y/o comparación con el experimentado por ciertos países europeos (Inglaterra, Francia, Alemania) y latinoamericanos (Cuba, Brasil, Argentina, Chile), así como los Estados Unidos de América. Por lo mismo, se entenderá aquí al proceso de Modernidad como el proceso histórico *civilizador* que inicia con la construcción de los Estados Nacionales en el marco del desarrollo del capitalismo industrial propio del siglo XIX (tema visto en Cultura y Diseño I), extendiéndose hasta el tiempo presente bajo la modalidad de un mercado global que no respeta fronteras ni nacionalidades. Tal proceso implica no sólo el análisis de las mentalidades (formas de pensar y de ver el mundo) sino también la revisión crítica de ciertos procesos de orden económico y político que influyeron en la construcción de una “cultura moderna”, moldeada a lo largo del siglo XX por una serie de conflictos bélicos (primera y segunda guerras mundiales, guerra fría, “choque de civilizaciones”, “guerra contra el terrorismo”) que dividieron artificialmente al mundo en dos versiones de modernidad: la del Capitalismo de Mercado (o “mundo libre”) y la del Capitalismo de Estado (o “socialismo”). Para el desahogo de esta cuestión se propone el siguiente temario:

I: Introducción

Discusión colectiva en el salón de clase a partir de ciertas imágenes alusivas que el profesor proyectará y en función de las siguientes preguntas claves: ¿Qué es cultura?, ¿qué es diseño?, ¿qué es Arte?, ¿qué es *Modernidad*?

Primera semana de clases:

Actividad: el profesor discutirá con los alumnos el programa del curso, el sistema de evaluación *Las finanzas de la enseñanza aprendizaje, el IVA o Impuesto al valor aprendido, el Tratado de Libre Conocimiento del Diseño*, las asistencias y la participación en clase por parte de los alumnos, así como las lecturas a realizar.

II: El nuevo teatro de la *Modernidad*

El crisol de la guerra: consecuencias políticas y culturales de la Primera Guerra Mundial (1914 – 1918). La nueva cartografía europea y africana

- a) La Revolución de Octubre (1917). La revolución Mexicana de 1910, y el “shock” del futuro: el nuevo papel de las masas en la construcción de una modernidad popular y cultural.

Segunda semana de clases:

Actividad: discusión en clase a partir de las lecturas sobre *La Modernidad*, escritos de Kant, Foucault y Baudelaire plantear parámetros conceptuales para definir cultura, arte y diseño.

III: El “*tiempo del cambio*”: vanguardias artísticas (pintura, escultura, gráfica, arquitectura) en Europa, EEUU y México

- a) El legado de los impresionistas en el arte europeo del “cambio del siglo”: 1er momento: *fauvismo* (1905)

2º momento: *expresionismo* (1905)

3er momento: *cubismo* (1907)

4º momento: *futurismo* (1909), *abstracto* (1910), *dadaísmo* (1917) y los otros ismos

- b) El *modernismo* mexicano, revuelta política y revolución cultural en México: del *Ateneo de la Juventud* a la *Escuela Mexicana de Pintura* (1909 – 1940). El papel de la cultura popular en el “nuevo arte mexicano”

1er momento: Fabrés, Ruelas, Gedovius, Herrán, Posadas

2º momento: Rivera, Orozco, Siqueiros, Mérida, Tamayo

3er momento: la fundación de la Escuela Nacional de Pintura *La Esmeralda*, 1943 (Frida Kahlo, Carlos Orozco Romero, Carlos Lazo, Manuel Rodríguez Lozano, Antonio Ruiz, German Cueto, Francisco Zúñiga, Raúl Anguiano, etc.)

Las tres eras de la imagen: Imagen-materia, film, e-image, en base a los estudios realizados por José Luis Brea.

Tercera, cuarta y quinta semanas de clases:

Actividad: discusión en clase y presentaciones en clase, personales o en equipo

IV: Los nuevos Tiempos Modernos: urbanismo y ciudad de masas

Tema único: Bauhaus y la *ciudad del futuro*

- a) Funcionalismo, Estilo Internacional y la retórica del “menos es más”

Tres autores: Le Corbusier, Mies, Gropius

- b) La arquitectura social y nacionalista de la Revolución Mexicana

Tres autores: Carlos Obregón Santacilia, Juan O’Gorman, Mario Pani

- c) El debate en torno a los beneficiarios del diseño (¿usuarios o consumidores?).

Las exigencias sociales del diseño en el ámbito de la sociedad industrial de la primera mitad del siglo XX

Sexta y séptima semanas de clases:

Actividad: discusión en clase y presentaciones en clase, personales o en equipo

V: El aparente *largo eclipse* de la guerra fría

- a) Saldos de la *Segunda Modernidad*

- El mapa mundial desde 1945 hasta 1989

- Occidente y la *cortina de hierro*: cuando los fantasmas se juntan (capitalismo vs comunismo, tercer mundo, países desarrollados, revoluciones socialistas, etc.)

- Globalidad y nuevas geografías

- b) Vanguardias y post Vanguardias

- EEUU: de la expresión pura (Pollock, de Kooning, Rothko) a las latas de sopas *Campbells* colgadas en las paredes de mi sala o en el restaurant de la esquina (Warhol, Lichtenstein, Hamson, Haring, Basquiat)

- México: la *Generación de la Ruptura* (Gunther Gerzso, Raúl Soriano, Pedro Coronel, Manuel Felguérez, Lilia Carrillo, Vicente Rojo, Vlady, Gilberto Aceves Navarro, Enrique Echeverría)

c) *Arte contemporáneo*.
 Maurizio Cattelan
 Banksy
 Gabriel Orozco
 Teresa Margolles
 Rafael Lozano-Hemmer

Octava, novena y décima semanas de clases:

Actividad: discusión en clase

VI: Conclusiones: ¿es México un país moderno?

Las anomalías de la modernidad en la cultura mexicana del siglo XX.

Dos autores:

- Octavio Paz y el *Laberinto de la soledad* (1950)

- Roger Bartra y *La jaula de la melancolía* (1987)

Piedra del sol de Octavio Paz

Undécima semana de clases:

Actividad: discusión en clase y evaluación final

Entrega final del I.V.A.

Formas de evaluación

Consultar página web www.martinezsilva.com / categoría UAM more time / subcategoría Realidad virtUAM

Bibliografía:

Leer apartados de las siguientes lecturas:

Bartra, Roger. (1987): *La jaula de la melancolía*, México, Editorial Grijalbo, 271 pp

_____ (2002): *Anatomía del mexicano*, Barcelona, Editorial Plaza & Janes,

E.H. Gombrich: *Historia del Arte* (varias ediciones), capítulos relacionados con las vanguardias europeas

Banham, Reyner, 1985, *Teoría y diseño en la primera era de la máquina*. Barcelona, ed. Paidós.

Benton, T. y S. Millikin. 1982. *El movimiento Arts and Crafts*. Madrid, ed. Adir.

Brea, José Luis, Editor, (2005) *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la Globalización*, Madrid: Akal estudios.

Brea, José Luis, (2010), *Las tres eras de la imagen*, Madrid, Akal, Estudios Visuales.

Canclini, Néstor. (2005), *Diferentes, desiguales y desconectados*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Canclini, Néstor. Villoro, Juan. (2013), *La creatividad redistribuida*. México: Editorial Siglo XXI.

Mauleón, Héctor. (2010): *El derrumbe de los ídolos*, Cal y Arena

Mirzoeff, Nicolás. (2003), *Una Introducción a la Cultura Visual*. Barcelona: Editorial Paidós.

Morales Moreno, Jorge: "¿Y si Hernán Cortés fuera el padre de la patria?! A propósito del libro *Crónica de la Eternidad*, de Christian Duverger (2012), México, Taurus, 335 pp", en: *Anuario de Espacios Urbanos 2012*

Paz, Octavio (1950/1984): *El laberinto de la soledad*, México, FCE – SEP (Lecturas Mexicanas no. 27), 191 pp

Sparke, Penny. 1987. *Una historia en imágenes*. Madrid, Hermann Blume ed.

Sparke, Penny (colab.) 1999. *El diseño en el siglo XX (los pioneros del siglo)*. Barcelona, ed. Blume.

Sparke, Penny. 2010. *Diseño y Cultura. Una introducción*. Barcelona, Gustavo Gili.

Sobre el profesor

César Martínez Silva (México, D.F. 1962)

Artista *indisciplinario*, su trabajo a transitado por diferentes aportes conceptuales y soportes técnicos, utilizando desde la pólvora y la dinamita con finalidades artísticas, hasta la realización de esculturas comestibles devoradas en rituales caníbales *gastroeconómicos* en diferentes regiones geopolíticas del mundo; así como la creación de seres humanos manufacturados en hule látex que se inflan y desinflan frente a la presencia del público y diversas propuestas de manipulación digital entre otras propuestas. Su obra se ha expuesto en países como E.U.A., Colombia, Cuba, República Dominicana, Brasil, España, Reino Unido, Italia, Alemania, Bélgica, Japón, Hungría, Polonia, República Checa, Grecia, y la República Popular China. Su trabajo como artista visual y de performance ha merecido varios premios, distinciones y reconocimientos. Ha publicado varios ensayos y textos críticos sobre arte en diversas revistas y libros especializados en arte contemporáneo. Es Doctor en Arte e Investigación por la Universidad de Castilla La Mancha, en España. A partir de 1989 ejerce como maestro titular de tiempo completo en la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco. Su compromiso político con la realidad actual que vive su país, y su aparente democracia, lo ha llevado a crear diversas intervenciones para lograr una resignificación simbólica del espacio público en la ciudad de México en diferentes marchas y tomas pacíficas de lugares estratégicos. A creado al personaje *Lo Cura Hidalgo* como una parodia del Padre de la Patria mexicana, que intenta visualizar que México no es, hasta ahora, un país independiente.

México lindo y *qué herido*,
DeFeCaos, enero de 2016