



ESC. SEC. N°30 “JOSÉ HERNÁNDEZ”

300-1939

Carlos Patat 124 – tel. 4858082

secundaria30.pn@entrerios.edu.ar

---

## **BASES PARA LA PRESENTACION DE PROYECTOS DE CULTURAS Y ESTÉTICAS CONTEMPORÁNEAS.**

### **Requisitos que deben figurar en el proyecto**

- Curriculum vitae.
- Elementos que deben figurar en el proyecto: Fundamentación, objetivos del espacio, actividades, recursos necesarios, metodología de evaluación y bibliografía.

### **RECORRIDOS POSIBLES Y CONTENIDOS**

→ ¿Cultura o culturas? El concepto de cultura y sus diversas acepciones a lo largo de la historia. De la cultura como valor y espiritualidad a la cultura como organización espiritual y material de la sociedad. Del abordaje antropológico -**Cultura** y Naturaleza- al sociológico - Cultura y Sociedad-. La definición del término Cultura y la comprensión de lo diverso. Las identidades individuales y colectivas. **La identidad cultural** vinculada a los factores de cambio. Los bienes culturales y los procesos de transmisión.

Carácter situado espacio-temporalmente de la cultura. Cultura como instancia organizadora de las identidades sociales. **Cultura y Nación. Multiculturalidad y mestizaje.** La cultura como producción de símbolos: arte, ciencia, mito, filosofía, religión, lenguaje. **Culturas juveniles** y sus diversos modos de expresión.

→ **El paradigma estético en las manifestaciones artísticas contemporáneas: de la estética de elite a la estética de masas.**

El concepto de lo **estético** y sus manifestaciones contemporáneas. El nuevo paradigma estético y el **Arte Posmoderno.** Aproximaciones teóricas sobre Estética y sus aportes para reflexionar el fenómeno artístico. Panorama de las estéticas actuales: tradiciones, innovaciones y resignificaciones. La relación artista-obra-público y sus modificaciones. Industria cultural, reproducción masiva y estetización de la vida cotidiana. Estilos artísticos y las nuevas propuestas estéticas del siglo XX. Arte en América y el mundo. Surgimiento de nuevos lenguajes artísticos y estéticos: del cine a los juegos virtuales.

El arte y la reproducción. Nuevas formas de arte de acceso masivo (cine, fotografía, música, grabación sonora, etc.).