

Guión explicativo: Escultura digital

UAEM: Facultad de Artes

Plan: ARTE DIGITAL 2016

UA: (Básico en videoarte II)

Núcleo: nucleo integral.

TÍTULO DEL MATERIAL: Escultura digital

AUTOR: M. E. V. Mariano Carrasco Maldonado.

ESPACIO ACADÉMICO: FACULTAD DE ARTES

NOMBRE DE LA UA: Básico en videoarte 2 (Optativa Núcleo Integral)

OBJETIVOS DE LA UA: Interpretar los conocimientos básicos desde aspectos afectivos (el problema) para la aplicación, recreación y operación de la forma, en la realización de un guión que conforme el momento de la pre-producción de videoarte.

Objetivo del material: Plantear la escultura digital y el concepto de lo anamórfico como cualidades estéticas de lo digital, es decir, los valores, planteamientos o problemáticas que enfrentan las sociedades contemporáneas.

Fecha de elaboración: febrero de 2016

Contenidos temáticos que apoya el material

UNIDAD I: Videarte: del arte analógico al arte digital

La unidad constituye dos momentos: el acercamiento al videoarte desde Donald Kuspit y la visualización de películas en MUBI. En un primer momento: Del arte analógico al arte digital, video y arte digital, escultura digital, Bill Viola versus Hegel serán las lecturas revisadas durante la unidad. Además, los alumnos durante clase revisarán películas de la plataforma de MUBI para reflexionar sobre su propia producción artística y sus intereses. Es importante motivar al alumno para que realice un proceso de su producción a través de textos.

SUGERENCIAS DE UTILIZACIÓN:

- **Se sugiere la utilización de un ordenador que tenga instalado el Acrobat Reader (versión actualizada: 2015 a la fecha) y un cañon con su cable para conectarlo a un proyector o pantalla de video.**

Fecha de elaboración: febrero de 2016

Guión explicativo: Escultura digital

UAEM: Facultad de Artes
Plan: ARTE DIGITAL 2016

Guión gráfico - *Escultura digital*

TÍTULO DEL MATERIAL: Escultura digital
AUTOR: M. E. V. Mariano Carrasco Maldonado.
ESPACIO ACADÉMICO: FACULTAD DE ARTES

NOMBRE DE LA UA: Básico en videoarte 2 (Optativa Núcleo Integral)

OBJETIVOS DE LA UA: Interpretar los conocimientos básicos desde aspectos afectivos (el problema) para la aplicación, recreación y operación de la forma, en la realización de un guión que conforme el momento de la pre-producción de videoarte.

Objetivo del material: Plantear la escultura digital y el concepto de lo anamórfico como cualidades estéticas de lo digital, es decir, los valores, planteamientos o problemáticas que enfrentan las sociedades contemporáneas.

Fecha de elaboración: febrero de 2016

diapositiva 1: Introducción.

Notas: Mencionar las relaciones entre video, escultura y arte



diapositiva 4-16: Arte y tecnología

Notas: ejemplos de pintura para abordar lo digital

UA: (Básico en videoarte II)



diapositiva 2: Introducción

Notas: Clement Greenberg como un pensador del arte y su postura

Quadratic Bézier curves

A quadratic Bézier curve is the path traced by the function $B(t)$, given

$$B(t) = (1-t)^2 P_0 + 2(1-t)t P_1 + t^2 P_2$$

preceding equation yields:

$$B(t) = (1-t)^2 P_0 + 2(1-t)t P_1 + t^2 P_2$$

The derivative of the Bézier curve with respect to t is:

$$B'(t) = 2(1-t)(P_1 - P_0) + 2t(P_2 - P_1)$$

of P_1 , then bends to arrive at P_2 from the direction of P_1 .

The second derivative of the Bézier curve with respect to t is:

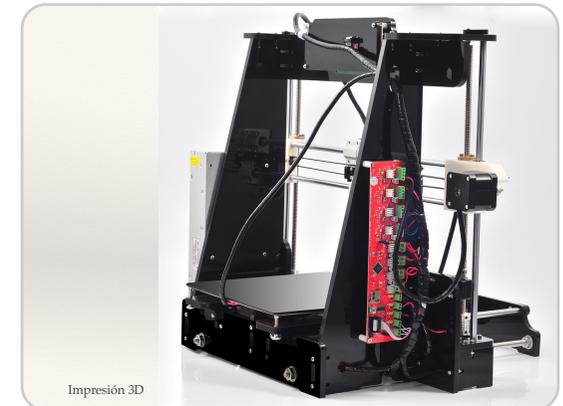
$$B''(t) = 2(P_2 - 2P_1 + P_0)$$

Pierre Bezier

diapositiva 17-22: Pierre Bezier

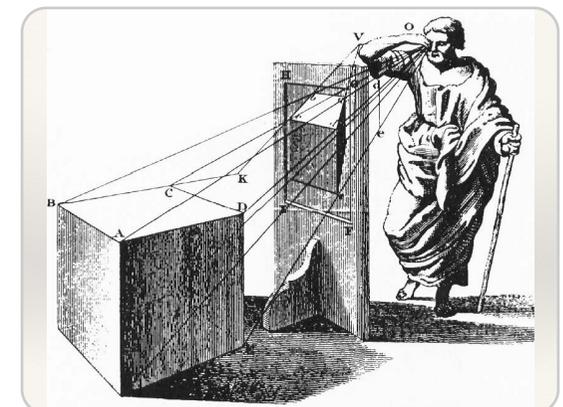
Notas: relaciones entre arte y matemáticas

Núcleo: núcleo integral.



diapositiva 3: Impresión 3D

Notas: Mencionar trabajos realizados por artistas y la impresión 3D



diapositiva 6: Perspectiva y concepto

Notas: problemáticas que plantea la perspectiva

Guión explicativo: Escultura digital

UAEM: Facultad de Artes
Plan: ARTE DIGITAL 2016

Guión gráfico - *Escultura digital*

UA: (Básico en videoarte II)

Núcleo: núcleo integral.



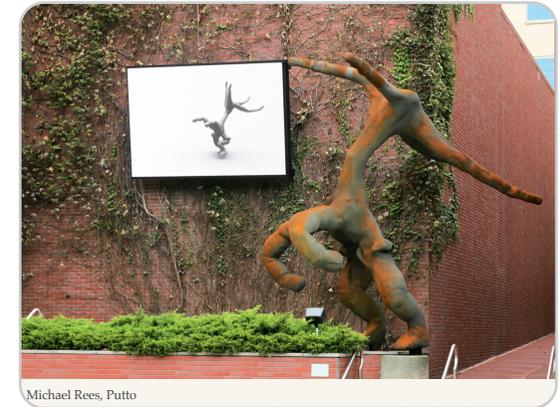
diapositiva 23: Victor Vasarely

Notas: ejemplos



diapositiva 24: Barry X Ball.

Notas: Impacto del arte en la tecnología



diapositiva 29 -30: Putto

Notas: el artista y la expansión de la realidad

Guión explicativo: Escultura digital

UAEM: Facultad de Artes
Plan: ARTE DIGITAL 2016

UA: (Básico en videoarte II)

Núcleo: nucleo integral.

Guión gráfico - *Escultura digital*



diapositiva 27: Los niños del hombre

Notas: Análisis de Zizek y su relación con la perspectiva y la impresión 3D

Bibliografía

Jarque, V. (2007). Bill Viola. videoarte y filosofía. Archivos De La Filmoteca, (55), 208-210.

Jasso, K. (2003, Dec 05). Karla jasso / ser salvajes frente al video. Mural EXPERIMENTAL/ Four proposal about videoart and experimental cinema. Arte, Individuo y Sociedad, 22(1), 163-174

Berson, Henri. (1988). Matter and memory / Henri Bergson ; Traducción por Nancy Margaret Paul y W. Scott Palmer, New York : Zone Books, 1988, pp. 87.

diapositiva 28: bibliografía

Guión explicativo: Abordar el arte digital desde la mirada de Donald Kruspit: del arte analógico al arte digital

UAEM: Facultad de Artes
Plan: ARTE DIGITAL 2016

UA: (Básico en videoarte II)

Núcleo: nucleo integral.

Fuentes de consulta:

Jarque, V. (2007). Bill viola. videoarte y filosofía. Archivos De La Filmoteca, (55), 208-210.

Jasso, K. (2003, Dec 05). Karla jasso / ser salvajes frente al video. Mural
EXPERIMENTAL / Four proposal about videoart and experimental cinema. Arte, Individuo y
Sociedad, 22(1), 163-174

Berson, Henri. (1988). Matter and memory / Henri Bergson ; Traducción por Nancy Margaret Paul y W.
Scott Palmer, New York : Zone Books, 1988, pp. 87.