

Guión explicativo: Recolección de objetos como un antecesor del videoarte

UAEM: Facultad de Artes

Plan: ARTE DIGITAL 2010

UA: (Básico en videoarte II)

Núcleo: núcleo integral.

TÍTULO DEL MATERIAL: Recolección de objetos como un antecesor del videoarte

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: Vincular al alumno con la recolección de objetos como un método para producir videos mediante la selección de materiales.

Fecha de elaboración: febrero de 2018

Contenidos temáticos que apoya el material

UNIDAD II. Videoarte: tecnología e implicaciones con el arte

Ofrecer al alumno un escenario sobre el impacto que han tenido las tecnologías en el mundo contemporáneo y, por supuesto, en el mundo del videoarte. Los ejes de la unidad serán: el arte en la era de la distribución digital de Mark Tribe y Reena Jana, Digitalism de Alan Kirby, Arte digital de Wolf Lieses, De la estética de la recepción a la estética de la participación de Adolfo Sánchez Vázquez. Además, la plataforma de MUBI seguirá siendo un eje para la apreciación de planteamientos desde la lógica de lo cinematográfico.

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 2018

Guión explicativo: Recolección de objetos como un antecesor del videoarte

UAEM: Facultad de Artes

Plan: ARTE DIGITAL 2010

UA: (Básico en videoarte II)

Núcleo: núcleo integral.

Guión gráfico - *Recolección de objetos como un antecesor del videoarte*

TÍTULO DEL MATERIAL: Recolección de objetos como un antecesor del videoarte
AUTOR: M. E. V. Mariano Carrasco Maldonado.
ESPACIO ACADÉMICO: FACULTAD DE ARTES

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

OBJETIVOS DE LA UA: Interpretar los conocimientos básicos desde aspectos abstractos (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: Vincular al alumno con la recolección de objetos como un método para producir videos mediante la selección de materiales.

Fecha de elaboración: febrero de 2018



Figuras Shawabti del rey Taharqa



Arte Thames Dig 1999, Mark Dion

diapositiva 1: Presentación

Notas: Mencionar diferencias entre coleccionar y acumular

diapositiva 2-7: Prácticas funerarias

Notas: Recolección de objetos vinculada a civilizaciones antiguas

diapositiva 8-23: Artistas y colecciones. Notas: Mencionar la práctica artística vinculada a recolección: casos



Venus de Willendorf

diapositiva 24-31: Función simbólica

Notas: mencionar casos que distingan un valor de acumulación capitalista

- La recolección es una experiencia satisfactoria: recoger conchas de mar, tarjetas de deportes, juguetes de la infancia. A través del comercio los colecciones intercambian información útil y artículos para enriquecer sus propias colecciones.

diapositiva 32-36: Recolección como experiencia satisfactoria

Notas: Vincular la recolección de objetos a técnicas de videoarte



Alexander Wilson Studio 1999, Mark Dion

diapositiva 37-38: Ejemplos

Notas: introducción a la colección y arte contemporáneo

Guión explicativo: Recolección de objetos como un antecesor del videoarte

UAEM: Facultad de Artes
Plan: ARTE DIGITAL 2010

UA: (Básico en videoarte II)

Núcleo: núcleo integral.

Guión gráfico - *Recolección de objetos como un antecesor del videoarte*



diapositiva 39-43: Ejemplos

Notas: Eleanor Antin y sus piezas



diapositiva 44-50: Ejemplos

Notas: Andy Goldsworthy y sus piezas



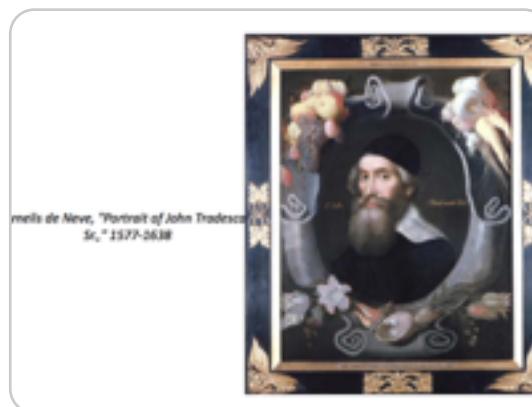
diapositiva 50-56: Ejemplos

Notas: Colección como una forma de ordenar el mundo



diapositiva 57-60: Ejemplos

Notas: Antecedentes del renacimiento y pensamiento científico



diapositiva 61-73: Ejemplos

Notas: casos de personajes que reflejaban el pensamiento de un coleccionar



diapositiva 6: Música en Tulerías

Notas: pintura y vida cotidiana

Fuentes de consulta:

A touch of code : interactive installations and experiences / [edited by Robert Klanten, Sven Ehmman, Verena Hanschke ;; preface by Joachim Sauter ;; introduction and text by Lukas Feireiss]. Berlin : Die Gestalten Verlag 2011.

Rosseti Ricapito, Laura. Videoarte : herencia histórica : del cine experimental al arte total / Laura Rosseti Ricapito. México, D.F. : Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanidades, 2011

Jack Larimore and Stephen Hogbin *Seeds of Curiosity: Staples of Transformation* (2002).