

TÍTULO DEL MATERIAL: Video y arte digital: la mirada de Mark van Proyen

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

ESPACIO ACADÉMICO: FACULTAD DE ARTES

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

OBJETIVOS DE LA UA:Delinear los conocimientos básicos de la creación desde los aspectos afectivos (problema), para la manipulación de la forma secuencial en el videoarte.

Objetivo del material: ofrecer al alumno herramientas teóricas para comprender el fenómeno conocido como arte digital a través de múltiples posturas ofrecidas en la lectura: video y arte digital de Mark van Proyen.

Fecha de elaboración: septiembre de 2016

Contenidos temáticos que apoya el material:

Unidad III: videoarte: desarrollo de procesos creativos y usos tecnológicos.

Ofrecer a los estudiantes un paisaje sobre los diversas aplicaciones tecnológicas que aparecieron a finales del siglo XX y modificaron la experiencia no sólo cinematográfica o televisiva, sino que redefinieron al videoarte en tanto posibilidad tecnológica. En la primera unidad, el alumno aplicó el conocimiento de reglas gramaticales a objetos audiovisuales. Luego, revisó procesos artísticos a partir de distintos video-artistas. Finalmente, se le introduce al cambio tecnológico para introducirlo como variable en la creación de su propio proceso artístico desde lo afectivo como aquello que le afecta desde múltiples dimensiones: lo sensorial- cognitivo, social-cultural y lo tecnológico-racional.

Destinatarios: Estudiantes de 3º semestre, grupo 1 y 2, Lic. en Arte Digital. Curso Obligatorio

Sugerencias de utilización:

La presentación está en formato para leerse en Acrobat Reader. Se sugiere un ordenador que tenga instalado el lector de este tipo de documentos. Además, un cañón es indispensable.

Fecha de elaboración: septiembre de 2016

Guión gráfico -Video y arte digital: la mirada de Mark Van Proyen

TÍTULO DEL MATERIAL: Video y arte digital: la mirada de Mark van Proyen

AUTOR: M. E. V. Mariano Carrasco Maldonado.
ESPACIO ACADÉMICO: FACULTAD DE ARTES

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


OBJETIVOS DE LA UA: Delinear los conocimientos básicos de la creación desde los aspectos afectivos (problema), para la manipulación de la forma secuencial en el videoarte.

Objetivo del material: ofrecer al alumno herramientas teóricas para comprender el fenómeno conocido como arte digital a través de múltiples posturas ofrecidas en la lectura: video y arte digital de Mark van Proyen

Fecha de elaboración: septiembre de 2016

diapositiva 1: Introducción.

Notas: Mencionar la importancia de abordar a la tecnología



Kevin Kelly

diapositiva 11: Kevin Kelly

Notas: Mirada teórica a la tecnología desde Kelly

Método de investigación
Inicio - histórico - trascendental - actual
videoarte

diapositiva 2: Método de investigación


Notas: Ofrecer una estrategia para investigar fenómenos

Determinismo tecnológico

- ♦ La tentación de entender la historia del arte desde el punto de vista del determinismo tecnológico, desde un tipo de argumento que afirma la aparición de la escultura clásica grecorromana a las mejoras metalúrgicas que posibilitaron la fabricación de nuevas herramientas o la aparición del corpus pictórico renacentista derivado de la invención de la perspectiva lineal por Leon Battista Alberti.

diapositiva 12-14: Determinismo

Notas: el arte no es sólo tecnología



Supervivencia de la autonomía profesional del arte

diapositiva 3: Silicon Valey

Notas: Fractura entre tecnología, arte y negocios

Olia Lialina

- ♦ 1. Autoridad indefendible que se deriva de la especificidad de los medios.
- ♦ Olvida la esencia del net.art: potencial para mostrar una impresionante resistencia a cualquier especificación categorial.
- ♦ El net.art, arte digital o ciberarte deberían estar ausentes de la larga historia de los logros artísticos a diferencias del cine o la fotografía.

diapositiva 14-22: Olia Lialina

Notas: posturas artísticas



La tecnología digital no ayuda a la democracia ni la pobreza.

diapositiva 23: crítica a la tecnología

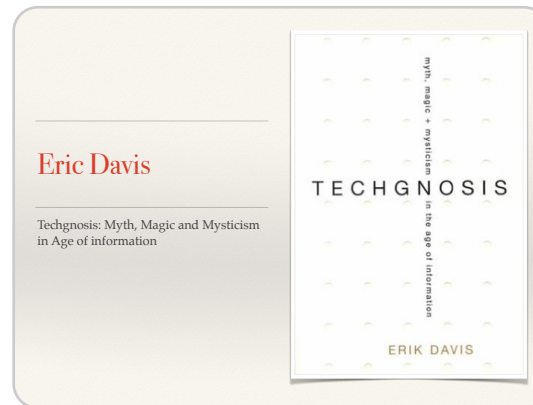
Notas: la tecnología y sus deberes sociales



Matthew Barney

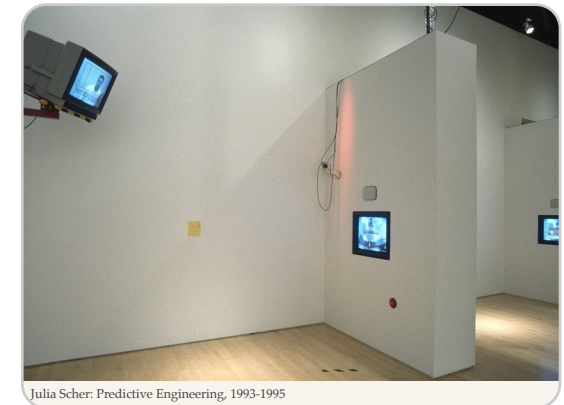
diapositiva 26-29: Bill Viola

Notas: ejemplos



diapositiva 24: Eric Davis

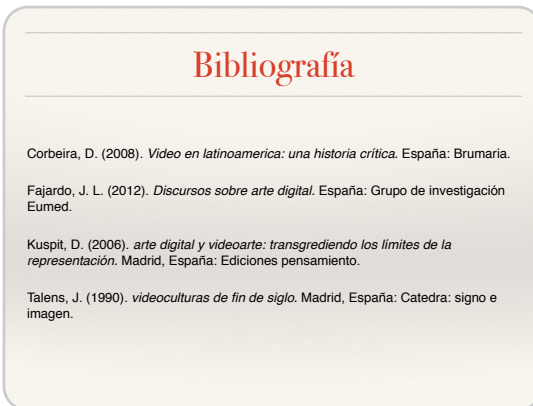
Notas: mitos, magia y tecnología



Julia Scher: Predictive Engineering, 1993-1995

diapositiva 25: tecnología y videoarte

Notas: ejemplos



diapositiva 31: Referencias.

Notas: Mencionar la importancia de referencias en ingles

Fuentes de consulta:

Chino, A. B. (2015). *Narrativa y descriptiva gráfica: los elementos narratológicos y semióticos de la historieta*. México: Padid.

Comolli, J. L. (2012). *Ver y poder: la inocencia perdida cine, televisión, ficción y documental*. Barcelona, España.

Maza Pérez, M., & Cervantes de Collado, C. (1994). *Guión para medios audiovisuales: cine, televisión y radio*. México: Pearson Addison Wesley

Tom Erlewine (2005). *How to make your movie: and interactive film school*. Interactive disc: 47 Maplewood Dr. Athens, Ohio, USA 45701