

## **TÍTULO DEL MATERIAL: Reflexión sobre las vanguardias y el giro sobre el uso de materiales en el siglo XXI, el videoarte y sus posibilidades de representación.**

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

**ESPACIO ACADÉMICO: FACULTAD DE ARTES**

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

**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:** A través de la reflexión de finales del siglo XIX. Se reflexiona sobre los orígenes del video en función la pintura y la fotografía. Las máquinas empiezan a cobrar fuerza en una sociedad moderna que terminaría de impactar a todo el arte del siglo XX, en particular al videoarte con el desplazamiento de lo cotidiano como lógica de producción para los artistas.

Fecha de elaboración: Julio de 2015

## Contenidos temáticos que apoya el material:

UNIDAD III: Prácticas artísticas y el videoarte.

La siguiente presentación está enfocada a situar al alumno en las vanguardias. Aquí, los artistas están en conjunto con otros campos de conocimiento y tecnológicos. Sin duda, la aproximación del video desde una reflexión en la pintura y la misma fotografía a finales y principios del siglo XX es un referente para entender la aparición del video en el siglo XXI. A partir de los ejemplos, se invita al alumno a voltear a su mundo cotidiano y usar la tecnologías para aborda su campo afectivo y detonar una producción artística.

### UGERENCIAS 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.**



## MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA EN ARTE DIGITAL 2010

PERIODO 1		PERIODO 2		PERIODO 3		PERIODO 4		PERIODO 5		PERIODO 6		PERIODO 7		PERIODO 8		PERIODO 9		PERIODO 10	
CONCEPTOS DE ARTE EN LA RED	1 5 6 7	ARTE EN LA RED	1 5 6 7	CONCEPTOS DE ARTE SONORO	1 5 6 7	ARTE SONORO	1 5 6 7	ARTE Y LENGUAJE	3 0 3 6	ARTE Y TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS	1 5 6 7	ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO	3 0 3 6	ARTE DIGITAL EMERGENTE	1 5 6 7	TITULACIÓN DE PROYECTO ARTISTICO I	3 3 6 9	TITULACIÓN DE PROYECTO ARTISTICO II	3 3 6 9
HISTORIA DEL ARTE	3 0 3 6	HISTORIA DEL ARTE ELECTRONICO	3 0 3 6	DIBUJO MEMORIA	0 6 6 6	DIBUJO CULTURA	0 6 6 6	CONCEPTOS DE ARTE Y TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS	1 5 6 7	DIBUJO CONCEPTO	0 6 6 6	INGLÉS C1	2 2 4 6	ESTUDIOS VISUALES	3 0 3 6	GESTIÓN DE PROYECTOS	3 0 3 6	OPTATIVA 8 NÚCLEO INTEGRAL	3 3 6 9
IMAGEN Y ANIMACIÓN DIGITAL	3 3 6 9	IMAGEN ELECTRONICA	3 3 6 9	INVESTIGACIÓN DEL PROYECTO ARTISTICO I	3 3 6 9	INVESTIGACIÓN DEL PROYECTO ARTISTICO II	3 3 6 9	DIBUJO NARRACIÓN	0 6 6 6	GUIÓN	3 0 3 6	TEMAS SELECTOS DE ARTE DIGITAL	1 5 6 7	INGLÉS C2	2 2 4 6	OPTATIVA 7 NÚCLEO INTEGRAL	3 3 6 9	PRÁCTICA PROFESIONAL	
INVESTIGACIÓN I	3 3 6 9	INVESTIGACIÓN II	3 3 6 9	ESTÉTICA	3 0 3 6	SEMÍOTICA	3 0 3 6	PROYECTO ARTISTICO I	3 3 6 9	PROYECTO ARTISTICO II	3 3 6 9	PRODUCCIÓN DE PROYECTO ARTISTICO I	3 3 6 9	PRODUCCIÓN DE PROYECTO ARTISTICO II	3 3 6 9				
PENSAMIENTO ELECTRONICO	3 3 6 9	VIDEOARTE	3 3 6 9	OPTATIVA 3 DE SINTÁCTICA, NÚCLEO SUSTANTIVO	0 3 3 3	OPTATIVA 4 DE SINTÁCTICA, NÚCLEO SUSTANTIVO	0 3 3 3	OPTATIVA 3 NÚCLEO INTEGRAL	0 9 9 9	OPTATIVA 4 NÚCLEO INTEGRAL	0 9 9 9	OPTATIVA 1 DE REPRESENTACIÓN VISUAL, NÚCLEO SUSTANTIVO	0 6 6 6	OPTATIVA 2 DE REPRESENTACIÓN VISUAL, NÚCLEO SUSTANTIVO	0 6 6 6				
DIBUJO MIMESIS	0 6 6 6	DIBUJO SECUENCIA	0 6 6 6	OPTATIVA 1 NÚCLEO INTEGRAL	0 9 9 9	OPTATIVA 2 NÚCLEO INTEGRAL	0 9 9 9					OPTATIVA 5 NÚCLEO INTEGRAL	0 9 9 9	OPTATIVA 6 NÚCLEO INTEGRAL	0 9 9 9				
OPTATIVA 1 DE SINTÁCTICA, NÚCLEO SUSTANTIVO	0 3 3 3	OPTATIVA 2 DE SINTÁCTICA, NÚCLEO SUSTANTIVO	0 3 3 3																
HT	13	HT	13	HT	7	HT	7	HT	7	HT	7	HT	9	HT	9	HT	9		
HP	20	HP	20	HP	26	HP	26	HP	23	HP	23	HP	25	HP	25	HP	6	HP	-
TH	33	TH	33	TH	33	TH	33	TH	30	TH	30	TH	34	TH	34	TH	15	TH	12
CR	46	CR	46	CR	40	CR	40	CR	37	CR	37	CR	43	CR	43	CR	24	CR	48
HT	HORAS TEÓRICAS		29	NÚCLEO BÁSICO CURSAR Y ACREDITAR	34	NÚCLEO SUSTANTIVO CURSAR Y ACREDITAR	74	NÚCLEO SUSTANTIVO ACREDITAR	0	NÚCLEO INTEGRAL CURSAR Y ACREDITAR	18	NÚCLEO INTEGRAL ACREDITAR	-	TOTAL DEL NÚCLEO BÁSICO	11 U.A. PARA CUBRIR	TOTAL DEL NÚCLEO SUSTANTIVO	26 U.A. PARA CUBRIR	TOTAL DEL NÚCLEO INTEGRAL	16 U.A. + 1 ACTIVIDAD ACADÉMICA PARA CUBRIR
HP	HORAS PRÁCTICAS		22	11 U.A.	80	20 U.A.	142	6 U.A.	24	8 AU + 1 ACTIVIDAD ACADÉMICA	38	8 U.A.	72	80 CRÉDITOS	166 CRÉDITOS	156 CRÉDITOS			
TH	TOTAL DE HORAS		51																
CR	CRÉDITOS		80																

ARTE DIGITAL
PROYECTUAL
REPRESENTACIÓN VISUAL
SINTÁCTICA
TEÓRICO COGNITIVA
ESTRATÉGICA

---

ÍNDICE
OPTATIVAS
Secretaría de Docencia • Dirección de Estudios Profesionales
EXTRAS

Guión explicativo: (Reflexión sobre las vanguardias y el giro sobre el uso de materiales en el siglo XX, el videoarte y sus posibilidades de representación)

Plan: ARTE DIGITAL 2015 UA: (Básico en videoarte II)

UAEM:Facultad de Artes  
Núcleo: núcleo integral.

## **Guión gráfico -Reflexión sobre las vanguardias y el giro sobre el uso de materiales en el siglo XXI, el videoarte y su posibilidades de representación.**



*diapositiva(s) 2-4*

*A continuación se expondrán algunos de los argumentos principales acerca de la relación entre modernidad e identidad y sobre la impronta europea al respecto. Se expondrá no sólo el origen de la modernidad, sino las características que se le atribuyen, las que ahora se han expandido a todo el planeta y han marcado la globalización como una occidentalización, como un imperialismo cultural, o la ambición de una etapa más del imperialismo civilizador.*



*diapositiva(s) 4-10*

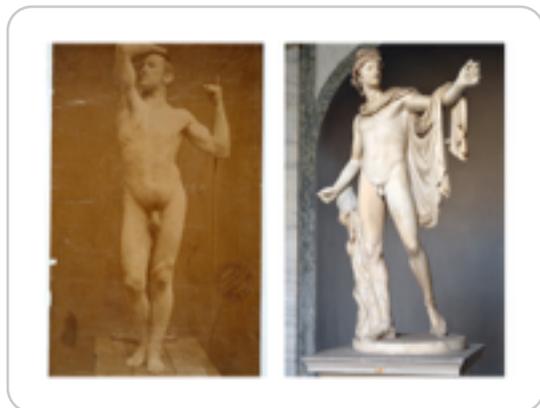
*La tradición más importante era el clasicismo, es decir, el reconocimiento del valor paradigmático de la Antigüedad griega y el arte romano, por encima de otra escuela o tendencia. Clasicismo significa reconocer la autoridad del lenguaje formal y la selección de motivos de un gran arte del pasado, con su consiguiente imitación. Ello suponía la convicción de que las obras de arte debían ser bellas, nobles y pedagógicas, y que existían criterios infalibles para valorar la belleza, así como reglas para su configuración. El desnudo y sus comparaciones con la pintura del siglo XIX y XX y su relación con el video son claves para este objetivo.*

Guión explicativo: (Reflexión sobre las vanguardias y el giro sobre el uso de materiales en el siglo XX, el videoarte y sus posibilidades de representación)

Plan: ARTE DIGITAL 2015 UA: (Básico en videoarte II)

UAEM:Facultad de Artes  
Núcleo: núcleo integral.

**Guión gráfico -Reflexión sobre las vanguardias y el giro sobre el uso de materiales en el siglo XXI, el videoarte y su posibilidades de representación.**



diapositiva(s) 8-11

*Notas: Mencionar el indudable interés por el cuerpo lleva al artista a desnudarlo o a cubrirlo, pero si en el desnudo veíamos la manifestación del deseo, quizá exclusivamente masculino, ¿qué desea quien se tapa, quien se envuelve en pesados ropajes, quien desea revestirse o camuflarse hasta desaparecer y fundirse con el entorno?*



diapositiva(s) 12-15

*Notas: Iniciar un debate: fue el deseo de localizar y especificar las diferencias sociales y culturales entre grupos y clases lo que convirtió al individuo tanto en un caso singular como en un tipo : diferentes disciplinas con la ayuda de la fotografía y junto a los sistemas antro- pométricos pudieron observar y medir, catalogar y clasificar el cuerpo en un intento de identificarlo, pero también de compararlo, creando tipos de grupos o clases sociales. Más allá del registro de los puros hechos de la fotografía lo que se evidencia es la producción de un conocimiento social.*

**Guión gráfico -Reflexión sobre las vanguardias y el giro sobre el uso de materiales en el siglo XXI, el videoarte y su posibilidades de representación.**



diapositiva(s) 26-32

*Notas:mencionar que, fotografía se desarrolla paralelamente al sueño utópico del positivismo -la construcción de un archivo universal- constituyó desde el principio una cuestión central en el discurso fotográfico que hay que poner en relación con la creencia universalidad del lenguaje fotográfico y con la noción de archivo.*



diapositiva(s) 33-38 impresionismo

*¿Por qué las condiciones socioeconómicas devienen arte? ¿Por qué, por ejemplo, la pintura del impresionismo? ¿Por qué surge? ¿Por qué te gusta? ¿Por qué surge en Francia? ¿Por qué se expande por todo el mundo? ¿Por qué la temática del impresionismo? ¿Por qué la psicología de los personajes de la pintura impresionista? ¿Por qué la subjetividad del pintor impresionista? ¿Por qué su estilo estético? ¿Por qué la tendencia de la pintura impresionista a destruir la forma? ¿cuál es su vínculo con el videoarte?*

Guión explicativo: (Reflexión sobre las vanguardias y el giro sobre el uso de materiales en el siglo XX, el videoarte y sus posibilidades de representación)

Plan: ARTE DIGITAL 2015 UA: (Básico en videoarte II)

UAEM:Facultad de Artes  
Núcleo: núcleo integral.

**Guión gráfico -Reflexión sobre las vanguardias y el giro sobre el uso de materiales en el siglo XXI, el videoarte y su posibilidades de representación.**



*diapositiva(s) 39*

*Notas: Referencias.*

## FUENTES DE CONSULTA.

- Vílchez, I. L. (2007). Espacio y vanguardias artísticas/Space and modern movements in art. *Arte, Individuo y Sociedad*, 19, 117-133.
- Machado, R. P. (2002). LA RUPTURA ALIENANTE: TRADICIÓN, VANGUARDIAS, Y POSMODERNISMO/ The alienating rupture: Tradition, vanguards and postmodernism. *América Latina Hoy*, , 19-43.
- Melcón, P. H. (2011). ONCE TESIS PARA UNA TEORÍA MATERIALISTA DE LA FOTOGRAFÍA. Y CUATRO APROXIMACIONES METODOLÓGICAS. *Nómadas*, 29(1), 1-27.
- Benítez, A. S. (2013). El testimonio de las imágenes. fotografía e historia. *Revista General De Información y Documentación*, 23(2), 455-456.
- Muñoz-Muñoz, A.,M. (2014). La mujer como objeto (modelo) y sujeto (fotógrafa) en la fotografía/Woman as object (model)|subject (photographer) in the photography. *Arte, Individuo y Sociedad*, 26(1), 39-54.
- Marín-Ardila, L. F. (2009). La modernidad como imaginario: La excepcionalidad de europa o la modernidad como geografía y como experiencia histórica de europa. *Pensamiento y Cultura*, 12(2), 243-261.