

TÍTULO DEL MATERIAL: estrategias de las prácticas artísticas para el campo 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: Seguimiento a las estrategias para detonar a partir de la metodología de Morris - campo sintáctico, semántico y pragmático - el campo afectivo del alumno en cuyo caso es su detonante de producción.

Fecha de elaboración: abril de 2015

A continuación sólo se mencionan tres casos propuestos por Eduardo Bernal que plantean lo complejo que significa llegar a formar parte del mundo del arte; insisto no existe sólo un camino para convertirse en artista:



Henry Darger: un loco que, en su casa elaboró objetos.
Posterior muere y luego es reconocido en el mundo del arte.

Martín Ramírez

Martín Ramírez: una persona que tiene problemas mentales y se recluye en un centro de rehabilitación mental para después ser promovido por un profesor de psicología y arte dentro del mundo del arte.

David Nebreda:un artista que estudió arte, luego se volvió loco, y aún loco su trabajo sigue siendo arte.



Los sistemas de legalización del artes se pueden clasificar en los siguientes:

- Institución.
- Social (simbólico, leyes, reconocimiento, legalización)
- La academia
- Institución física (museo, salas e exhibición)
- El mercado (compra-venta de objetos)
- Opcionales
 - Salones mundiales (Venecia, Kassel, San Pablo)
 - Mundo editorial (Taschen, Phaidon)

Parámetros para evaluar a una artista:

Dónde estudió.

En qué lugares ha expuesto.

En qué colección ha expuesto.

La manera en qué se reconoce a los artistas es rebasada por la maquinaria cultural, porque incluso se puede reconocer a los sujetos desde orígenes que no tuvieron lugar en lo artístico.

Los artistas y el
videoarte.

El videoarte en la actualidad es considerado como uno de los medios de experimentación emergente junto con las nuevas tecnologías, cada vez son más los coleccionistas que adquieren este género de arte y los museos, instituciones, ferias de arte, bienales, festivales de video y cine experimental, o galerías de arte incorporan el videoarte y el cine experimental.

- Nan Hoover. Impressions, 1978.

- Link al video del objeto: http://catalogue.li-ma.nl/site-2013/?page=%2Fsite-2013%2Fart_play.php%3Fid%3D2151





TOWARDS AN ARCHITECT (2010)
<http://hannukarjalainen.com/towards.html>

– Hannu Karjalainen.



En el arte de acción de 1970, Vito Acconci se destaca como uno de los protagonistas esenciales con sus trabajos corporales conceptuales.

http://www.dailymotion.com/video/x7ygqa_vito-acconci-three-adaptation-studi_creation

– Vito Acconci.







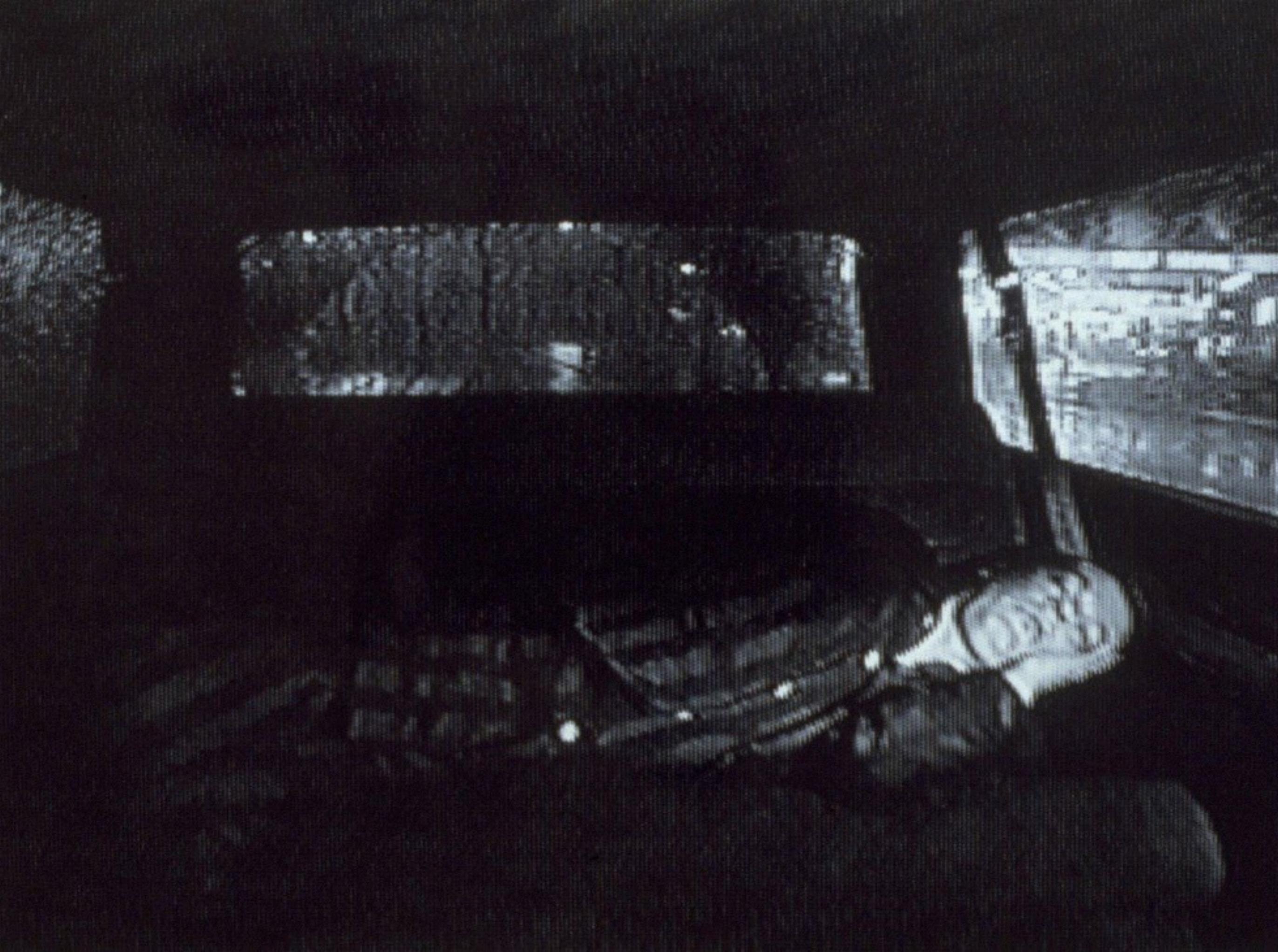
(Corea del sur 1932- EUA 2006). Fue un artista multimedia considerado pionero en el lenguaje del videoarte y el arte de los nuevos medios. Paik había estudiado Música e Historia del arte en la universidad de Tokio. Inicialmente perteneció al movimiento Fluxus y sus primeros trabajos estuvieron altamente influidos por el compositor norteamericano John Cage.

– Nam June Paik.



("Tap and Touch Cinema")

– Tapp- und Tast-Kino.



Halcion Sleep.

1994, videoproyección, 26 minutos.

Link: <http://vimeo.com/36208104>

– Rodney Graham.



Sleep.

1963, película de 16 mm en blanco y negro, sin
sonido, 5 horas 21 minutos.

Link: <http://vimeo.com/4880378>

– Andy Warhol.



Outer and Inner Space(1965).

Link: http://www.youtube.com/watch?v=6i9TBIYW_5E

– Andy Warhol.

Творчество (1942-2002)
1942
1943-1944
1945-1946
1947-1948



The Surveillance BED III
2000, combinación de medios, 130 x 240 x 150
cm

– Julia Scher.



I'm Not The Girl Who Misses Much, 1986
Single channel video
(Video Still)

Link: <http://www.youtube.com/watch?v=TJgiSyCr6BY>

– Pipilotti Rist.



Delphine, 1999

4 Video projectors, 5 DVD players, 5 DVDs, 9 Video monitors, 1
Synchronizer, Lee filters and existing architecture

Dimensions Variable

Installation view, Hauser & Wirth, Zurich, Switzerland

Link: <http://www.thaterstudio.com/exhibitions/view/delphine-2/>

– Diana Thater.



6TV Dé-Coll/age, 1963.
Instalación. Betacam SP

Link: <http://www.youtube.com/watch?v=zKDSJOmMgQE>

– Wolf Vostell

STUDIO
**BARBARA
FERUGLIO**

STUDIO
040.390.160

L'ALTRO MODO
DI ESISTERE

**Christian, I have to tell you something.
there is a strange coincidence...**

PER DIRETTA
0425.41.333

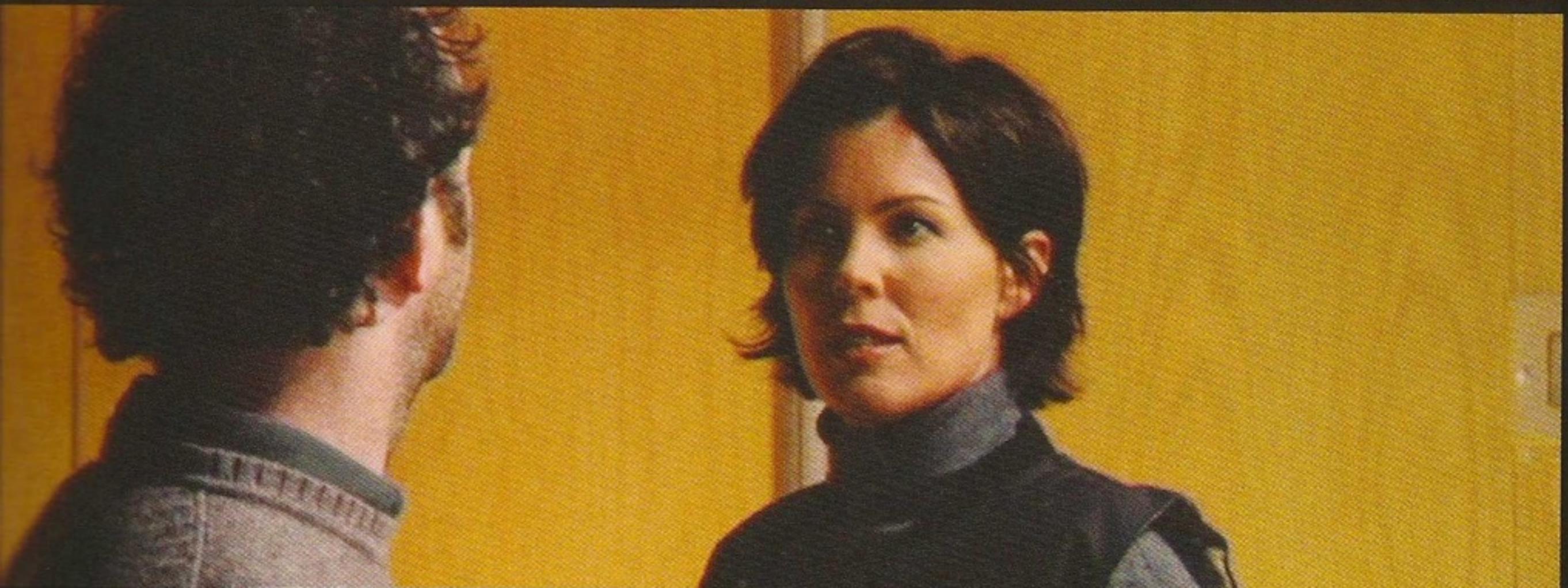
BARBARA FERUGLIO VI RIGEYE NEATR

Telemistica.

1999, DVD, 22 min.

Link: <http://vimeo.com/13021682>

– Christian Jankowski





Sus trabajos le sitúan en el inicio de una nueva etapa en la historia de la representación y de la construcción de la subjetividad, a la vez que insiste en la conversión de los medios de comunicación en medios de producción artística.

– Stan Douglas.

Bibliografía.

Cortés-Selva, L. (2013). Principales aplicaciones expresivas derivadas de la hibridación analógico-digital. el estilo visual realista/Main expressive applications as a consequence of the analog-digital hybridation. realistic visual style. Archivos De La Filmoteca, (72), 23-35

Ibáñez, J. C. (2003). Dinámicas culturales de los hábitos de recepción televisiva. Archivos De La Filmoteca, (45), 142-158.

Monjas, C. L. (2012). El cine mira su pasado. Academia: Noticias Del Cine Español, (188), 42-43.

Monjas, C. L. (2014). "Es muy importante hacer entender el impacto y el papel económico del cine". Academia: Noticias Del Cine Español, (210), 36

Latorre, J. M. (2006). La "generación de la violencia" del cine norteamericano. Nosferatu, (53), 4-7.

Russo, E. A. (2009). Todo es cine, nada es cine. El Amante Cine, (207), 48.

Perela, E. D. (2006). El cine entre el entretenimiento y la cultura creativa. una filmografía/Cinema between amusement and creative culture. Arte, Individuo y Sociedad, 18, 77-129