

1. ¿De dónde vienen las ideas (para crear arte)?

OBRAS MENCIONADAS:

- Ryan Gander. *Difficult Ideas and Unrealised Projects*, 2021

Un salvapantallas de descarga gratuita para ordenador personal que muestra una idea al día durante los 365 días del año. Los títulos actúan como punto de partida para un proyecto artístico, tal como lo registró originalmente el artista en su cuaderno.

- Artur Beifuss & Francesco Trivini Bellini. *Branding Terror. The Logotypes and Iconography of Insurgent Groups and Terrorist Organizations*. Merrell, London-New York, 2013.

Branding Terror es un proyecto para comprender las identidades visuales de las organizaciones terroristas. Esto requiere intentar estudiar el terrorismo sin condenarlo. Esto no debe verse como una muestra de insensibilidad hacia las víctimas de actos terroristas, ni como una aceptación de los motivos dañinos, destructivos y censurables de los terroristas y sus actos.

- Femke Herregraven, *Liquid Citizenship*, 2015.

Liquid Citizenship es un sitio web que reúne datos internacionales sobre oportunidades y exenciones de ciudadanía, lo que le permite explorar las ofertas disponibles para comprar un pasaporte nacional o adquirir la ciudadanía a través de otros medios, como la naturalización, el tráfico de personas o la búsqueda de asilo.

<http://femkeherregraven.net/liquid/>

2. ¿Están los artistas influenciados por el contexto?

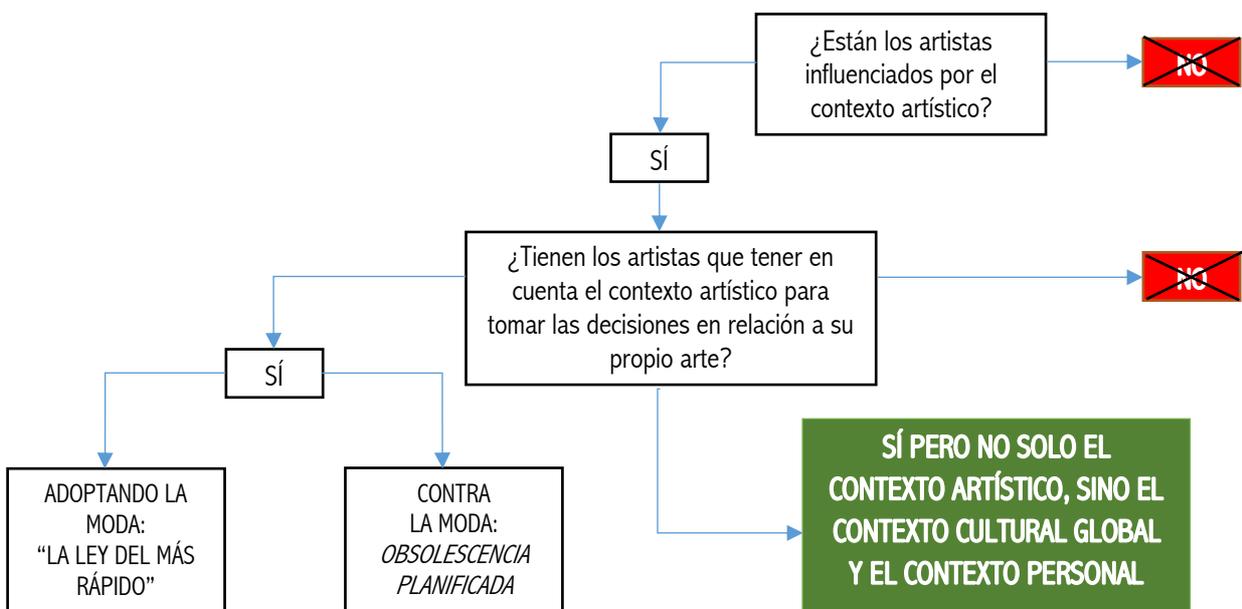
George Kubler: La importancia de la *entrada* en la historia del arte.

El trabajo de toda la vida de cada persona es también un trabajo en una serie que se extiende más allá de ella en cualquiera o en ambas direcciones, dependiendo de su posición en la vía en que se coloque. Además de las coordenadas usuales que componen la posición de un individuo – su temperamento y su educación-, también hay que agregar momento de su entrada; es decir, el momento en la tradición - temprano, medio o tardío- con el que coincide su oportunidad biológica. Por supuesto, una persona puede cambiar de tradiciones, especialmente en el mundo moderno, para conseguir una mejor entrada. Sin una buena entrada, corre el peligro de perder su tiempo como copista, a pesar de su temperamento y su educación. (página 15).

Entradas «buenas» o «malas» son algo más que cuestiones de posición en la secuencia. Dependen también de la unión de dotes de temperamento con posiciones específicas. Cada posición se enlaza por decirlo así, con la acción de una cierta gama de temperamentos. Cuando un temperamento específico engarza con una posición favorable, el individuo afortunado puede extraer de la situación una cantidad de consecuencias previamente inimaginable. Esta realización puede ser imposible para otras personas, lo mismo que para la misma persona en tiempo diferente. Así, cada nacimiento puede concebirse como puesto a rodar sobre dos ruedas de la fortuna: una gobernando la parte de su temperamento y la otra rigiendo su entrada en una secuencia.

Según esta perspectiva, las grandes diferencias entre artistas no son tanto cuestiones de talento como de entrada y posición en la secuencia. (página 16).”

George Kubler. *La configuración del tiempo*
Madrid: Nerea, (1962) 1988.



¿CUÁL ES LA MODA HOY?

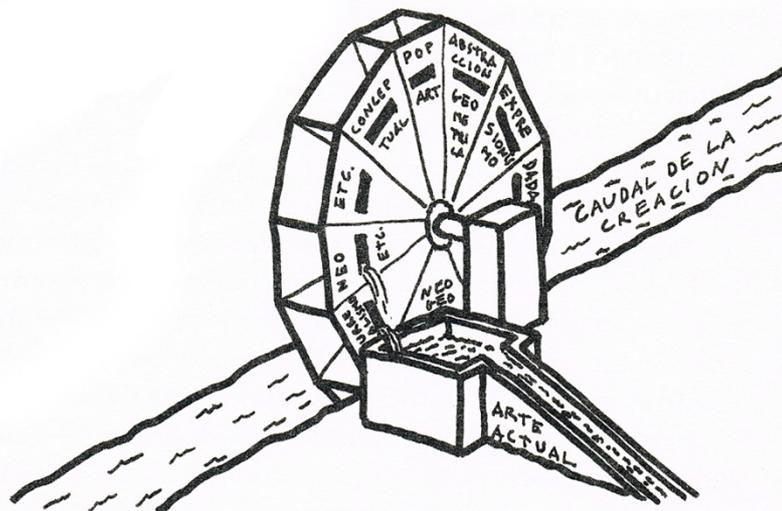
Grayson Perry: Contemporary -ismos contemporáneos.

"But I was thinking about what the ism of today would be, if this twentieth-century parade of modernism was in some ways the age of manifestos, with many of these art movements figuratively nailing their manifesto to the door of the art gallery. Perhaps the twenty-first century is the age of *pluralism*. We haven't said, "It's going to be all about dreams now" or "It's all going to be about splodgy paint."

And then there's another ism that crops up a lot in the art world today, and that is *globalism*, because the art world now this is a series of art worlds all over the globe, lots of different countries, lots of emerging world scenes. Or of course one of the big, dominant, squatting, toad-like things over the whole world is *commercialism*. That's a very powerful movement that's going on. And then there's always that good all favourite, that one that always has enormous power: *nepotism*. (Pages 103-104)."

"Pero estaba pensando en cuál sería el ismo de hoy, si este desfile del modernismo del siglo XX fuera de alguna manera la era de los manifiestos, con muchos de estos movimientos artísticos clavando figurativamente su manifiesto en la puerta de la galería de arte. Quizás el siglo XXI sea la era del pluralismo. No hemos dicho: "Ahora todo será cuestión de sueños" o "Todo será cuestión de pintura manchada". Y luego hay otro ismo que aparece mucho en el mundo del arte hoy en día, y es el globalismo, porque el mundo del arte ahora es una serie de mundos del arte en todo el planeta, muchos países diferentes, muchas escenas mundiales emergentes. O, por supuesto, una de las cosas más grandes, dominantes, postrantes y parecidas a un sapo en todo el mundo es el comercialismo. Ese es un movimiento muy poderoso que está ocurriendo. Y luego siempre está ese bien favorito de todos, ese que siempre tiene un poder enorme: el nepotismo."

Grayson Perry. *Playing to the Gallery*.
Penguin Books, 2016.



José Antonio Ramírez, *Ecosistema y explosión de las artes*, 1994

OBSOLESCENCIA PLANIFICADA EN ARTE

Obsolescencia planificada y la lógica del capitalismo

- Responde a las necesidades de producción y renovación de los bienes.
- Basada en la novedad.

1914 >> 1990
>> BASADA EN LA FORMA

DE 1990-2000 >> HOY
> BASADA EN EL CONTENIDO > BASADO EN LOS TEMAS
“LA DINÁMICA DE LAS NOTICIAS”



3. ¿Qué tiene que ver el arte con la teoría narrativa?

HISTORIA vs DISCURSO

HISTORIA <ul style="list-style-type: none">- EL QUÉ / EL UNIVERSO FICCIONAL EN SÍ- De qué va: acontecimientos / personajes / línea cronológica- La historia se comprende como si existiera independientemente del discurso	DISCURSO <ul style="list-style-type: none">- EL CÓMO / EL MODO DE CONTARLO- Cómo se nos presenta: medio / orden / fragmento- El discurso nos hace comprender la historia como si fuera independiente del discurso
---	--

La *historia* se refiere al QUÉ, acerca de lo que la narrativa trata: acontecimientos, personajes, secuencia temporal, etc.

El *discurso* considera el CÓMO. Cómo los acontecimientos son presentados: el soporte, el orden cronológico, el énfasis en un hecho u otro..

El audiovisual *transmedia* contemporáneo muestra UNA historia que puede ser contada a través de MÚLTIPLES discursos (soportes, lenguajes, formas)

Historia y discurso interactúan como si la historia pre-existiera y fuera, de algún modo, independiente de un discurso particular.

<p style="text-align: center;">TEORÍA NARRATIVA</p> <p style="text-align: center;">HISTORIA <> DISCURSO MUNDO FICCIONAL <> LA MATERIALIZACIÓN CONCRETA: EL TEXTO</p>
<p style="text-align: center;">CREACIÓN ARTÍSTICA</p> <p style="text-align: center;">PROYECTO <> OBRA DE ARTE CONCRETA</p> <ul style="list-style-type: none">- Tema- Punto de vista- Concepto- Propuesta- Significado- Documentación... <ul style="list-style-type: none">- Interdisciplinar- Complejo- Una materialización del proyecto (entre muchas otras)

4. ¿Cuál es el nuevo paradigma artístico?

EL PARADIGMA DEL ARTE CONTEMPORÁNEO

Nathalie Heinich, *El paradigma del arte contemporáneo. Estructura de una revolución artística*. Madrid: Casimiro (2014) 2017.

Variables	Factores	
¿Cómo es considerado el arte? (como...)	EXPRESION	PRODUCCION
¿Cómo lo juzgamos? (en términos de...)	SINGULARIDAD	BELLEZA

ARTE CLÁSICO:	Expresión / Belleza
ARTE MODERNO:	Expresión / Singularidad
ARTE CONTEMPORÁNEO:	Expresión / Singularidad

DESPLAZAMIENTO: DEL OBJETO (una pintura, una escultura...) AL PROYECTO

DE UN MEDIO TRADICIONAL A MUCHOS MEDIOS, TRADICIONALES Y "NUEVOS"

- Interdisciplinariedad.
- Cuestionando los límites, ampliando lo que se puede considerar arte.
- Desmaterialización de la obra de arte.

DEL ARTE *AUTOGRÁFICO* (HUELLA MANUAL) AL *ALOGRÁFICO* (BASADO EN INSTRUCCIONES)

(Nelson Goodman, *Lenguajes del arte*, 1968)

- El artista puede no producir su arte por su mano
 - > gerente o director de cine.
- Opcionalmente, el descrédito de la artesanía.

DEL ESPACIO AL TIEMPO

- Artes visuales > artes escénicas / cine / literatura
- La importancia del contexto
 - > físico: instalación / social-cultural: web de referencias

LA NECESIDAD DE UNA *HISTORIA*

- La justificación es tan importante como la obra de arte.
- La explicación / la interpretación.
 - > "Guía del usuario"
 - (qué significa / cómo leer / cómo y qué experimentar)

**La obra de arte ya no es un solo objeto:
Es un dispositivo -y una historia- que provoca experiencias / sensaciones**

**Obra de arte > *DISPOSITIVO DISCURSIVO/
APPARATUS NARRATIVO***

El artista como algo más:

- El artista como periodista: Taryn Simon
https://www.ted.com/talks/taryn_simon_photographs_of_secret_sites
- El artista como coleccionista / arqueólogo: Mark Dion
<https://www.youtube.com/watch?v=LSfn73WCQEs&t=1s>
- El artista como detective: Sophie Calle
<https://hyperallergic.com/305869/following-sophie-calle/>
- El artista como historiador: Fernando Sánchez Castillo
<https://www.mataderomadrid.org/mediateca/videos/fernando-sanchez-castillo-sindrome-de-guernica-do-disturb>
- El artista como (pseudo) científico: Joan Fontcuberta
<https://www.youtube.com/watch?v=h2ZpnZVJ4FM&t=64s>
- El artista como diseñador de proyectos utópicos: Manuel Saiz
<https://manuelsaiz.com/ttzz/index.html>
- El artista como antropólogo: Stephen Willats
<https://www.tique.art/printed-matter/stephen-willats-vision-and-reality/>
- El artista como fenomenólogo: Julius Von Bismarck
https://juliusvonbismarck.com/bank/videos/video_egocentric_system.html

5. ¿Cómo puedo usar todo esto?

- El *vislumbre* (elegir un discurso sin tener historia) puede llevarte a la copia (de modo no intencionado)
 - No dejes que el contexto dirija tu *discurso*, busca tu propia *historia*
 - Contra el riesgo de la copia no intencionada > CONSTRUYE “TU PROPIA HISTORIA”
>>>CONSTRUYE HISTORIA, ENTONCES TU DISCURSO
1. BUSCA Y CONSTRUYE “TU PROPIA HISTORIA”
 2. HAZLA COHERENTE
 3. ENTONCES, SI TU HISTORIA NECESITA CUALQUIER DISCURSO, NO IMPORTA SI ALGUIEN HA HECHO ALGO APARENTEMENTE SIMILAR ANTES.

PLAN DE TRABAJO

PUNTO DE PARTIDA

- Presentimiento
- Acontecimiento
- Idea / tesis

+ interés personal >>MOTTO / DECLARACIÓN

PERIODO DE ELABORACIÓN

- Recogida de material= el artista como coleccionista
- Bibliografía / documentación visual
- Desde el garabatear hasta comprobar que es posible
- Intuición

DANDO FORMA: CREANDO EL DISCURSO

- Proyecto
- Producción