

**ESTRATEGIAS PROYECTUALES**

**1. DEL ARTISTA CREADOR AL ARTISTA PRODUCTOR/MEDIADOR**

Los modelos de artista y de enfoque del trabajo creativo ha evolucionando.

- Modelos básicos:

“artista creador” y el “artista productor”.

- Los modelos son construcciones artificiales para visualizar problemáticas, planteamientos y estrategias creativas diferentes.
- En la práctica la mayor parte de los artistas se mueven entre esos dos perfiles primando más un modelo u otro en sus procesos creativos.
- Esto determina y condiciona el tipo de resultados creativos.

- El modelo imperante, en el pensamiento colectivo, de lo que debe ser un artista claramente es el de “artista creador”.

- El romanticismo otorgó un aura de individualidad al proceso creativo y a sus resultados basados en la experimentación y espontaneidad como características fundamentales.

- Esto, unido a la creciente autonomía del arte que supuso la vanguardia y a la pérdida de función aplicada de las llamadas Bellas Artes afianzó el mito del modelo del “artista creador”.

- Es evidente que en este modelo no se contempla la posibilidad de crear grandes producciones artísticas que conlleven enfoques y parámetros opuestos en los procesos de trabajo.

- El modelo opuesto sería el del “artista productor/mediador”.

- Éste respondería a una imagen de artista gestor, más pendiente del proyecto y la posproducción que de la materialización o ejecución directa del trabajo.

- Es un modelo que se asocia a grandes, complejas y/o costosas producciones.

- Es evidente que todas estas estrategias de previsión, organización y profesionalidad del artista no responden a la imagen romántica e idílica del artista genial, pero sin esta visión práctica y realista de la actividad artística es imposible una verdadero desarrollo profesional.

- Hoy en día perviven los dos modelos.

- Lo importante es conseguir un equilibrio en el que convivan tanto la libertad y experimentación en el proceso creativo.

- Permitir abordar otro tipo de planteamientos que conllevan las nuevas prácticas artísticas, como el uso de nuevas tecnologías, la supervivencia ante las estrategias generadas por los medios de masas o un papel más activo en la esfera social.

	<b>ARTISTA CREADOR</b>	<b>ARTISTA PRODUCTOR</b>
<b>TIPO DE FORMACIÓN</b>	talento intuitivo innato, autodidacta	formación universitaria
<b>ENFOQUE</b>	subjetividad y la autoexpresión libre	objetividad
<b>ESTRATEGIA</b>	proceso	proyecto + experimentación
<b>METODOLOGÍA</b>	experimentación	procesos combinados
<b>GESTIÓN DEL TRABAJO</b>	improvisación y espontaneidad.	planificación
<b>NIVEL DE COLABORACIÓN</b>	Individualmente y asilado	trabaja en colaboración, en equipo y en red
<b>LUGAR DE TRABAJO</b>	en su estudio	descentralizado
<b>FASE DE TRABAJO</b>	preproducción, <b>producción</b> y postproducción	preproducción y postproducción
<b>TIPO DE TAREA</b>	diseña y materializa. Trabajo directo	diseña y coordina
<b>ESPECIALIZACIÓN</b>	especialista en un medio	multidisciplinar
<b>PROFESIONALIDAD</b>	vida bohemia	profesionalización
<b>CONSIDERACIÓN SOCIAL</b>	marginalidad /reconocimiento	profesionalidad/reconocimiento
<b>ACTITUD</b>	excentricidad y provocación	estratega mediático
<b>INCIDENCIA SOCIAL</b>	al margen de la sociedad	incidencia pública

## **2. ESTRATEGIAS PROYECTUALES**

- Predominio de la idea y el proceso sobre la forma acabada.
- Objetivación y racionalidad de los procesos
- Importancia del lugar
- Importancia de lo documental
- Demanda la implicación participativa del espectador
- Uso de elementos lingüísticos
- Uso de elementos plástico objetuales
- Técnicas y medios: Texto, dibujo, fotografía, instalación y nuevas tecnologías
- Uso del *happening* como activador social

## **3. TENDENCIAS ARTÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS / ESTRATEGIAS PROYECTUALES**

### - VANGUARDIAS:

- Suprematismo (Malevitch), Dadá (Schwitters, Hugo Ball), Ready-made (Marcel Duchamp)

### - ARTE CONCEPTUAL:

- La verdadera obra de arte no es el objeto físico producido por el artista, sino que los conceptos y las ideas.
- Los bocetos, notas, maquetas o diálogos pueden ser considerados como la obra.
- Kosuth, Art & Lenguaje, Weiner, J. Holzer.

### - LAND ART:

- La obra se realiza en un espacio natural, alejado de los circuitos artísticos.
- Propone el desplazamiento y la descontextualización de la obra de arte.

- Plantea el problema del lugar para el arte.
- Cuestiona la obra como mercancía y el sistema económico del arte.
- Introduce el factor de virtualidad de la obra.
- Propone nuevos planteamientos de la relación con el espectador.
- Richard Long, R. Simthson, Walter de Maria, Nancy Holt

- HAPPENINGS Y ARTE DE ACCIÓN:

- Prácticas artísticas vinculadas al body art (cuerpo como soporte plástico) y a la participación del espectador.
- Fluxux, Beuys, Kaprow, Zaj (Juan Hidalgo, Ester Ferrer, W. Marchetti)

- NET ART:

- Prácticas artísticas que utilizan la red de internet no solo como transmisión de obras sino como medio de generador de obra.
- Importancia de la interacción con el espectador.
- Participación múltiple en tiempo real desde cualquier lugar.
- Virtualidad de la obra.
- Internet como nuevo espacio público.
- Muntadas, Thecnology to the people (Daniel García Andujar), Fiambrera Obrera (proyecto Bordergame), Jody.

**4. ARTE PÚBLICO Y ARTE EN ESPACIO PÚBLICO**

- “Arte público” no es lo mismo que “Arte en el espacio público”

ESPACIO PÚBLICO

- El espacio público por excelencia es la ciudad
- La ciudad es un sitio (físico), con construcciones e infraestructuras, en el que convive gente que no suele conocerse entre sí.
- Internet es un nuevo espacio público virtual.

LO URBANO

- Es un territorio desterritorializado: no hay objetos sino relaciones entre objetos.
- Es el escenario y el producto de lo colectivo.
- Prácticas que recorren la ciudad.
- Sólo puede observarse en un momento preciso.
- Nace de simultaneidad y confluencia.

El arte público es un arte que nace del diálogo con lo urbano y que se inscribe en el espacio público físico o virtual.

**5. SITE SPECIFIC ART**

- El *Site specific* tiene su origen en la interacción entre lugar y obra.

- Hace referencia a la obra que surge o se concibe para “un lugar específico en un momento concreto”.
- El *site specific* no solo hace referencia a unas cualidades físicas y geográficas de la obra, sino también a factores antropológicos, culturales y de vivencia subjetiva.
- Se relaciona con el concepto de *situación*; entendida como vivencia, experiencia y desjerarquización.
- *Situación* y *site specific*: comparten cualidades como su contingencia, las relaciones abiertas con el momento y lugar y cierto carácter de espontaneidad.
- Estas prácticas comenzaron en la década de los años 60. En sus inicios se asociaba la obra a un lugar concreto y específico.
- Ahora los proyectos *site specific* pueden estar relacionados a otros espacios no convencionales en el circuito artístico: la calle, vallas publicitarias, revistas, internet
- Puede abarcar prácticas relacionadas con: Environment art, land art, arte público, arte urbano, net art...

<http://vimeo.com/80321135>

[http://www.danielcanogar.com/ficha.php?year=Reels&proyecto=01\\_publicart&lang=es&video=0](http://www.danielcanogar.com/ficha.php?year=Reels&proyecto=01_publicart&lang=es&video=0)