

P R O G R A M A P E D A G Ó G I C O

I N T R O D U C C I O N

ARTE CONTEMPORÁNEO

Es un término en ocasiones ambiguo, que pasó de representar a un período cronológico, a significar, casi, un posicionamiento del artista, a priori, en su lenguaje, técnicas, procesos e ideas a transmitir.

En líneas generales podríamos denominarlo como el arte que se está realizando en cada momento del presente, puesto que se supone que se retroalimenta del período en que se realiza e intenta ser la muestra del pensamiento, estética y técnicas artísticas del tiempo cronológico, ideológico o socio político al que pertenece. Pero podemos situar el “comienzo” de este *arte contemporáneo* a partir de finales del siglo XIX, y las primeras vanguardias o *Vanguardias históricas* (principios del siglo XX), cuando las Artes adquirieron un nuevo enfoque (tanto a nivel técnico y estético como social, comercial, etc.).

En el Arte Contemporáneo, su expresión artística se desarrolla principalmente desde los parámetros del *Arte Conceptual, de manera que se define y redefine constantemente mediante las ideas preconcebidas del creador, el proyecto, procesos y técnicas artísticas contemporáneas.

*Arte Conceptual:

Es aquel donde priman las Ideas y Conceptos teóricos y artísticos sobre la técnica en sí misma (y, por supuesto, se aleja del tópico de Arte igual a *Lo Bello*, hoy superado); la técnica suele ser el medio, y no el fin, para conseguir una determinada expresión artística. Se reconoce al artista francés Marcel Duchamp (décadas de 1910 y 1920) como precursor del arte-concepto (aunque también del arte-objeto) por sus trabajos denominados *ready-made*. A partir de ahí se abrió parte del camino para numerosas corrientes, tendencias y movimientos artísticos contemporáneos.

“Cuando un artista utiliza una forma conceptual de arte significa que todo el planteamiento y las decisiones están hechas de antemano y la ejecución es un asunto superficial. La idea se convierte en una máquina que hace al Arte.”
Sol Le Witt

Disciplina artística

Se denomina así (de forma ortodoxa) a los distintos campos dentro de los cuales se puede enmarcar una determinada expresión artística o conjunto de ellas. Cada disciplina tiene unas características propias, según su finalidad expresiva; unos espacios, soportes, técnicas, materiales apropiados, procesos y resultados, pudiendo algunas encontrarse, solaparse y ayudarse. Precisamente el Arte contemporáneo se suele caracterizar por aunar muy a menudo disciplinas, sin prejuicios ni menosprecio de la intencionalidad y objetivo de la obra u obras finales.

Estas disciplinas se van redefiniendo en la mayoría de los casos y ampliando su campo de acción, (mediante algo tan elemental como sus materiales o mediante su propio concepto de disciplina). Algunas, como el *Land-art* son muy concretas y tienen un campo de actuación muy definido, pero otras, como la fotografía actual, están en continuo proceso de cambio ante las nuevas tecnologías y con ello se abre ante ella nuevas posibilidades plásticas y conceptuales.

Arte

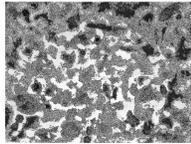
Finalmente, nos posicionaremos, de algún modo, al definir el término **Arte**, algo que siempre se da por entendido pero que causa muchos equívocos al espectador no iniciado, dando lugar a una errónea interpretación de lo visto y aprehendido en ocasiones. Y diremos, desde estas líneas, que el Arte no es algo estático y que persiga solo lo estético; ni es un mero conjunto de objetos (inteligibles en el mejor de los casos) solo perteneciente al ámbito museístico o galerístico; ni solo es patrimonio de los intelectuales, mecenas, precursores, historiadores, comisarios o críticos y artistas más conocidos o valorados...; **el Arte es uno de los medios de expresión más creativo y alentador del ser humano**, y por ello está, y debe estar siempre, VIVO y, por tanto, en continuo proceso de evolución y cambio (sin menoscabo de logros, ideas u obras anteriores). Y esto es... lo que esperamos demostrar en ALBIAC.

LAS DISCIPLINAS ARTÍSTICAS REPRESENTADAS EN ALBIAC (que os mostraremos referenciadas en cada ficha técnica de las obras) SON:

PINTURA

Designa el Arte de pintar (mezclar pigmentos de color para conseguir la forma sobre una superficie) sea cual sea el soporte (lienzo, tabla o paredes), técnicas (mixtas, clásicas o más novedosas) o resultados, y es una de las disciplinas consagradas dentro de las Artes plásticas. Se caracteriza por su Bidimensionalidad, al

representarse tradicionalmente sobre superficie plana una ilusión óptica, y progresivamente ha evolucionado desde el sistema más rudimentario de representación (como las pinturas rupestres figurativas y de símbolos llamados “semánticamente opacos”) hasta la representación más intelectual del espacio como la perspectiva o la “*atmósfera*”, o el retrato psicológico donde se capta el *alma* humana. Sus géneros temáticos son casi infinitos hoy día.



Han existido numerosísimas corrientes estéticas dentro de esta disciplina artística (desde el hiperrealismo, realismo o Surrealismo hasta el expresionismo abstracto o el arte conceptual), pero podemos hacer una gran subdivisión formal a la hora de analizar una obra pictórica (a veces también confusa) entre la llamada pintura figurativa (donde las figuras

de objetos, personas o animales son reconocibles) y la llamada pintura no figurativa o abstracta. El espacio, el color, la forma, la línea o la composición y encuadre son algunos de los elementos que necesitamos a la hora de analizar una obra pictórica y hacen posible este arte. Normalmente, como las otras dos Artes clásicas (escultura y arquitectura) se basa en el dibujo, pero hoy día ha trascendido hasta la utilización de técnicas mixtas donde dentro de una obra se incluyen desde elementos en relieve (dando lugar a obras híbridas entre escultóricas y pictóricas) hasta materiales de deshecho (como en el *Arte Povera*). En cuanto a los soportes, tantos como se quiera, encontraremos en este medio de expresión, desde el cuadro de caballete hasta los grandes frescos en bóvedas o paredes.

ESCULTURA

Es una de las disciplinas artísticas clásicas perteneciente al campo de las Artes plásticas. El término proviene del latín *sculptura*, y designa el Arte de modelar, tallar o esculpir en barro, madera, piedra y cualquier material susceptible de malear ex profeso. Se caracteriza porque goza de tridimensionalidad, produce o reproduce un objeto artístico en tres dimensiones jugando con la ocupación de los espacios vacíos, o sea, la creación de volumen, trabajado a bulto completo (bulto redondo) o en relieve (volumen sobre un plano). Como en la pintura y casi todas las demás disciplinas, la escultura ha fluctuado entre lo más figurativo a lo más abstracto o conceptual (no hay que menospreciar lo abstracto e intelectual del arte africano, precolombino, o religioso medieval, anterior al arte conceptual de los



siglos XX y XXI) y actualmente se ha logrado la escultura digital, gracias a programas de diseño gráfico como el *3Dstudio*.

La escultura tiene la característica de ser un medio de representación con gran función social, puesto que se ha podido situar en espacios exteriores (escultura conmemorativa o colosal) y ha sido utilizada como medio de propaganda política popular (como los bustos de los cesares o los retratos ecuestres de los militares en numerosas etapas de la Historia) o como loa a los personajes más queridos o representativos de la comunidad.

A diferencia de la pintura, es el arte del espacio táctil, a diferencia de la arquitectura es el arte del espacio interior o exterior no habitable*.

*Según se explica en la *Introducción General de Arte*. VVAA. Ediciones Istmo.

FOTOGRAFÍA

El término proviene de los anteriores *foto-* (luz) y *-grafía* (*escritura o impresión*), y designa el arte de captar e imprimir las luces y sombras sobre un soporte, con lo que es un medio de expresión bidimensional como la pintura, pero, a diferencia de esta, y como dice la R.A.E. (en su versión no actualizada ante los nuevos avances técnicos de la fotografía)*, fija imágenes “por medio de reacciones químicas, en superficies convenientemente preparadas” y “recogidas desde el fondo de una cámara oscura”. También, como otras disciplinas, designa el producto en sí, con lo que proceso y objeto artístico tienden a confundirse.



Forma parte de las Artes gráficas (junto al *cómic* o al *grabado*) y su, recientemente, fácil sistema de reproducción, ha hecho muy popular y utilizado este medio por emplearse tanto como un documento histórico

(o científico), esencial para la prensa y el periodismo gráfico, como un recordatorio familiar o de un viaje. Pero en todo caso nos referiremos siempre a la fotografía artística.

Actualmente existen dos grandes tendencias fotográficas de resultados similares (empleadas, normalmente, por los artistas indistintamente), pero medios distintos, la **FOTOGRAFÍA ANALÓGICA** tradicional (que consigue sus resultados mediante productos químicos y con cámaras analógicas, basadas en las leyes de la óptica y la mecánica más avanzadas) y la **FOTOGRAFÍA DIGITAL**, (que consigue sus imágenes a través de la captura de luz por procesos digitales, *microchips* que imitan la antigua tecnología pero sin tener que usar film donde capturar la imagen, ni tener que usar el laboratorio para positivizar y reproducir en papel emulsionado las imágenes latentes del negativo). Aunque en algunos aspectos tecnológicos la óptica de las cámaras digitales aún no ha alcanzado en su totalidad a la de las analógicas, los procesos y consecución de determinadas imágenes fotográficas si se ha beneficiado

de un gran ahorro de tiempo y *paciencia* por parte de los profesionales. Digamos que ahora se valora más la imagen conseguida y su temática que el cómo se ha conseguido, ya que los nuevos avances hacen más fácil la toma o exposición y la reproducción de la imagen, pero nunca el proyecto fotográfico (el enfoque, el encuadre, la elección de perspectiva, color, tema o mensaje) En definitiva, ambos tipos de técnica fotográfica (y al igual que los “procesos antiguos” fotográficos) se ocupan de la consecución de una Imagen que “capturamos” de la *realidad exterior* y podemos transformar mediante los distintos procesos artísticos que acompañan a esta disciplina. Como la escultura o pintura, existen numerosos géneros temáticos dentro de la fotografía (Fotografía artística, Periodismo fotográfico, Fotografía de naturaleza, Fotografía de paisaje, Fotografía industrial, Fotografía de viajes, de guerra o publicitaria)

*Diccionario de la Real Academia Española

GRABADO

Pertenece al campo de las Artes Gráficas y se refiere a la estampa o imagen impresa conseguida por medio de una matriz (una plancha normalmente, de cinc, aluminio, acero, cristal, cobre, piedra, madera, linóleo o seda, etc.) mediante infinitas técnicas y procedimientos. Según una acepción más canónica, “es un conjunto de procesos que dan lugar a la creación, y después duplicación o reproducción”, en serie, de imágenes. En definitiva se trata de un arte seriado, del que puede haber solo una “copia” (como en el Monotipo) o numerosas (aguafuerte o aguatinta). En muchas ocasiones se sirve del dibujo o de la pintura que se lleva a la matriz para la reelaboración posterior.

Podemos distinguir dos grandes tipos de grabado o forma de estampación: el **grabado manual**, tradicionalmente el más artesanal, ejecutado mediante un útil (buril) o por medios químicos (aguafuerte), para fines principalmente artísticos donde se necesita la capacidad creativa a la par que gran dominio técnico, y el **grabado mecánico** (fotomecánicos, fotoquímicos, electroquímicos, electrónicos) que se sirve de maquinarias que facilitan la labor del resultado final, pero limitan más la intervención artística y rompe con la idea de una obra seriada pero más limitada y controlable por el autor. De manera que hay quien no considera *grabado* a lo que se realiza mediante fotomecánica, como las



ilustraciones de periódicos o las reproducciones de obras de arte originales con fines de comercio masivo. Normalmente cuanto menor número de reproducciones de una misma obra hay, más valor tienen las existentes; y el artista debe llevar un gran control de las planchas o *matriz* en general, para demostrar que no hay o habrá más reproducciones de las que se certifican desde un principio. Existe toda una terminología y nomenclatura dedicada al lugar que ocupa la reproducción en la tirada o serie que le dan un valor u otro (p/a, p/e, 1/10 ó 1/100...etc.).

Para adentrarnos un poco más en este complejo término, existen dos grandes categorías dentro del grabado artístico dependiendo de los materiales utilizados para la confección de la plancha, el grabado en hueco (hay que cincelar una plancha o rallarla, etc.) y el grabado en relieve (mediante la talla de la madera o piedra, etc.).

Como en la pintura, escultura y otras disciplinas, existen técnicas mixtas y técnicas novedosas (grabado digital) que han contribuido a hacer del grabado un medio de expresión contemporáneo del arte. El grabado es una de las artes contemporáneas con más posibilidades expresivas actualmente, por su gran capacidad de creatividad técnica, pero que ha sido siempre injustamente relegada por el gusto del gran público ante la pintura o la escultura, cuando ha sido una de las formas de expresión más queridas por grandes maestros como Velázquez, Goya o Rembrandt, pioneros en muchos casos de algunas técnicas históricas.

SERIGRAFÍA

Esencialmente es una técnica de grabado o estampación. Y se ha utilizado como método de reproducción de imágenes, y también de textos, sobre casi todos los materiales (por ello se usa mucho para artículos de *merchandising*, como lapiceras, llaveros, camisetas, etc.), ya que consiste en transferir una tinta a través de una gasa (antiguamente de seda, tensada en un marco, de ahí el nombre) bloqueándose el paso de la tinta en las áreas donde no habrá imagen mediante una emulsión o barniz especial que obtura los vacíos entre las masas y quedando libre la zona donde pasará la tinta. Se diferencia de la mayor parte de las técnicas de grabado en que la impresión es plana (se realiza por tintas de color diferenciadas) por lo que se consigue una obra que denominamos de tintas planas, como en el cómic, por ejemplo. Las impresiones serigráficas pueden detectarse porque cada color tiene cierto relieve. Se ha empleado mucho, tradicionalmente, en la estampación de textil y en los grandes medios de publicidad de masas (como carteles y vallas publicitarias).



Lichtenstein o Andy Warhol contribuyeron a elevar esta técnica de la estampación a categoría de disciplina artística en sí misma, creando un lenguaje propio directo y muy comunicativo que llegó muy bien al *gran público*.

INSTALACIÓN

Fue un término artístico surgido durante la década de los años 70 para designar un tipo de exposición de arte contemporáneo cuya referencia más cercana era el *ensamblaje*, el *ready-made* o el *happening*, pero con el tiempo, y a partir del Arte Conceptual (una vez más), ha pasado a conformarse, y se ha aceptado, como una disciplina más dentro del Arte Contemporáneo.

Se caracteriza porque, aunque es una forma de expresión en sí misma, se vale de otras disciplinas (pintura, fotografía, audiovisual, escultura, *bodyart*, etc., etc., y sus variantes; incluso de lo teatral y musical, como la *performance*) y de sus técnicas (collage, dibujo, grabado, textos, música, imágenes, voz, arquitectura efímera, o cibernética...) y materiales (cualquier material susceptible de ser transformado en artístico, a parte de los clásicos), llegando a ser multidisciplinar.



No hay un solo lenguaje para crear una instalación, aunque sí se requiere un espacio concreto, normalmente delimitado (de forma explícita o no) y acotado (finito en cuanto a lo matérico, pero no en cuanto a lo que pueda querer decirnos) para que se pueda comprender, “leer” o aprehender, y, por supuesto, disfrutar.

“Las *instalaciones* incorporan cualquier medio para crear una experiencia visceral o conceptual en un ambiente determinado. Los artistas de instalaciones por lo general utilizan directamente el espacio de las galerías (museos o salas) de arte.”

Wikipedia, Enciclopedia libre

PERFORMANCE

Término originario anglosajón, que proviene de la voz inglesa “actuación” o “ejecución”.

Surgió a partir de los años 60 y se caracteriza por ser una expresión-exposición, a la vista del público y por tanto efímero (en directo, por así decirlo), de una idea concreta o global, llevada a cabo por el propio artista con su cuerpo y posibilidades gestuales y expresivas, o acciones (acompañado en ocasiones de una instalación). En el mundo del espectáculo se emplea el término (utilizado por distintos grupos de habla no inglesa) también, aludiendo a *exhibición* o *transformación*.



Como acción artística de nuestros días, ha pasado a formar parte de los actuales medios de expresión artística contemporánea que intentan transmitir ideas y conceptos de forma no convencional, pero también que se basan en la narratividad de una acción “dramatizada”, contada o expuesta. Suele tener un argumento con un inicio, nudo y desenlace, y suele desarrollarse en un espacio-tiempo concreto y más o menos corto (desde unos minutos hasta media hora).

INTERVENCIÓN

Realmente este término se refiere más a la descripción de una obra que a una disciplina en sí misma, ya que una *performance*, por ejemplo, puede estar precedida o llevándose a cabo mediante una intervención.

Por sí sola, la palabra, que está en continuo desarrollo por ser de los últimos términos que vocabulario del Arte contemporáneo, se refiere a un conjunto de acciones o a una acción artística que concretan un hecho artístico conformándolo como tal. O sea, se “interviene” o actúa sobre las propiedades de un espacio elegido expresamente con las técnicas artísticas que se crean convenientes y con los resultados estéticos que se resuelvan de ellas.

Para que algo, tan (en principio) etéreo, tenga fundamento y peso como forma de expresión realmente artística debe estar sustentado por un proyecto anterior, debe basarse en una idea o concepto estudiado y que explique el desarrollo de tal actuación o intervención.



VIDEO-ARTE

Disciplina basada en la creación (normalmente narrativa) artística audiovisual sobre un soporte en formato electrónico, bien sea analógico (antiguo VHS, por ejemplo) o digital.

También se le ha denominado Video-creación, y ha influido en corrientes estéticas del cortometraje, la publicidad, etc. Se desarrolló al amparo de la reproducción magnética, la TV y las primeras realizaciones videográficas, en los años 80. La animación de dibujos, de objetos y la animación en 3D han contribuido a hacer avanzar esta disciplina un tanto reducida a los circuitos más estrictamente artísticos.

Hoy día, el Net-Art (arte a través de la Red y cuyos fundamentos son los mismos: imagen en movimiento y audio gracias a la filmación de fotogramas, bien digital o bien analógicamente, pero cuyo realización y trabajo sigue más allá de capturar las imágenes y montarlas para ser visionadas) puede estar suplantando de alguna forma un campo o disciplina que nunca llegó a desarrollarse del todo y que ya discurre por los caminos de la era digital.



En ocasiones es utilizada como alternativa a la creación cinematográfica (con un lenguaje audiovisual muy delimitado actualmente) pues las normas del lenguaje cinematográfico, en el caso del video arte, pueden ser trasgredidas (utilizando animación, por ejemplo, o sin que se le tenga que exigir un guión o una trama de narratividad cinematográfica).

LAND ART

Término anglosajón que podría traducirse como “arte de la tierra”. El *Land-art* consiste en ejecutar acciones artísticas, siempre dentro de un espacio natural, que involucren al paisaje concreto y lo cambien o transformen de alguna manera (total o parcialmente); requiere, en definitiva, una intervención en el paisaje natural. Es un medio de expresión artístico que apela directamente al arte entendido como la



conexión del ser humano con la Naturaleza. No se trata de “plantar” una escultura en mitad de unas rocas o pintar, si más, troncos de un bosque, se trata de interactuar con la materia prima que nos da el entorno paisajístico y transformarlo en la medida que dialogue con el entorno y nosotros. Podemos decir que utiliza la gran escala, no es una intervención en unas plantas o jardín, o zona ajardinada, sino grandes extensiones normalmente (las siluetas de Nazca podría ser un antecedente del *Land-art*).

Comenzó a practicarse en la década de los 60 en EEUU dentro de un movimiento de artistas europeos que trabajaban incansablemente por descubrir nuevos lenguajes artísticos, y estuvo en auge en los 70 en algunos países, aunque no en todos. Michael Heizer, Dennis Oppenheim, Walter de Maria o Christo son algunos de sus grandes representantes. A veces es tan dificultoso ejecutar un proyecto artístico de tal envergadura a priori, que se queda en planificaciones y dibujos o maquetas (como las arquitecturas de Etienne-Louis Boullée).

MAIL ART

Es una expresión artística que se realiza a través del soporte del correo electrónico o e-mail; se le puede englobar dentro del Arte virtual y podríamos denominar su producto como *objetos virtuales* que intentan transmitir contenidos de forma estéticamente artística, entre la narrativa poética y la poética visual.

Buscando entre otras expresiones artísticas alternativas, podríamos hallar un antepasado en el Arte postal, alrededor de la estética y utilización del correo postal, el mensaje del texto, el sello, y todo lo que certifica el envío postal incluido (y que nunca ha llegado a dejar de ser un sub-campo del Arte, entre el reciclaje de objetos cotidianos en objetos artísticos y el mundo de la edición de arte; aunque el arte postal ha llegado a ser socio-políticamente hablando utilizado para la acción-reacción contra los poderes establecidos).



Es también uno de los términos recién llegados al gran mundo del Arte contemporáneo, y en este caso de la mano de la Red. Podemos decir que el *mail-art*, que juega con lo textual como base y se acompaña de otras formas de expresión artística nace como un freno a que la comunicación se convierta en un mero traspaso de información, los artistas buscan nuevas maneras de comunicar la experiencia del arte...

DANZA

La danza es el arte de expresarse mediante los movimientos del cuerpo, generalmente acompañados de ritmos musicales.

Es un arte comúnmente ejercitada por todos los ámbitos de la sociedad por lo que ha sido aceptada y asimilada de forma distinta a otras disciplinas más alejadas del gran público.

La danza ha formado parte de la historia de la humanidad desde el principio de los tiempos, pasando de formar parte de los ritos religiosos o de la expresión cultural de una civilización o localidad concreta (tribu, población o nación) a una forma de expresión profana, pero profunda, de los sentimientos humanos. Como todas las disciplinas artísticas, ha tenido y tiene distintas corrientes estéticas, unas más cercanas entre si y otras más distantes pero que han ido desde lo ritual y elemental a lo más conceptual y abstracto contemporáneas (el *Ballet*, el Flamenco, la Danza contemporánea). Desde tiempos pasados cualquier tipo de danza ha tenido unos pasos, ritmos o melodías propias, y ha podido estar y pasar *de moda* en cualquier momento.

w w w . a l b i a c . o r g

FINALMENTE

Unos pequeños consejos para la lectura o análisis de una obra de arte:

Ver, y Mirar, la obra en su conjunto

Olvidarse de prejuicios y observar con los “ojos de un niño”, con curiosidad y ánimo de juego.

Leer la ficha técnica (descriptiva) donde se indica la disciplina, técnica (datos importantes para un correcto análisis), autor, título, y fecha de producción.

Volver a observar la obra (o conjunto) con más detenimiento.

Nos podemos fijar en la forma, material o materiales, colores, técnicas empleadas, composición temática o género...

Pensar en el tema (si es evidente puede tener un trasfondo y ser una obra simbólica o realista, de denuncia o meramente descriptiva); si no es evidente, debemos intentar captar qué ha podido querer decirnos el artista; a veces hay un texto explicativo o que nos ayuda a leer la obra y comprenderla, a veces no se busca un entendimiento explícito y solo se quieren transmitir sensaciones.

Disfrutar de la experiencia porque eso es lo que buscaba el artista principalmente, transmitir, expresarse y por ello comunicar. Si contigo lo ha conseguido, ya cumple parte de su función seguramente...

Fotos de los artistas (por orden de aparición)

Garikoitz Cuevas (Pintura, Hospicio de Sirenas)
Robert Harding (Escultura, La gota)
Elssie Ansareo (Fotografía, Rendez Vous)
Miguel Villarino (Grabado, El Sueño del Caballero)
Miguel Soler (Serigrafía, Medios de codificación)
Deva Sand (Instalación, La chambre de ma Grand-Mère)
Anna Mezquita (Performance)
Amadeo Fasanella (Intervención)
Gabriel Orenstein (Video Arte)
Carlos de Gredos (Land-Art)
Luis Luna (Mail Art)

Programa Pedagógico elaborado por Maribel Úbeda para ALBIAC 2006

Diseño: MECA Mediterráneo Centro Artístico