

Videoarte : herencia histórica. Del cine experimental al arte total	Titulo
Rosseti Ricapito, Laura - Autor/a;	Autor(es)
México	Lugar
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, DCSH/UAM-X	Editorial/Editor
2011	Fecha
	Colección
Arte; Cine; Tecnología; Historia;	Temas
Libro	Tipo de documento
* http://biblioteca.clacso.org/Mexico/dcsh-uam-x/20201029033351/Videoarte.pdf	URL
Reconocimiento-No Comercial-Sin Derivadas CC BY-NC-ND http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/deed.es	Licencia

Segui buscando en la Red de Bibliotecas Virtuales de CLACSO
<http://biblioteca.clacso.org>

Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO)
 Conselho Latino-americano de Ciências Sociais (CLACSO)
 Latin American Council of Social Sciences (CLACSO)
www.clacso.org



Laura Rosseti Ricapito

VIDEOARTE

Del cine experimental al arte total



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD XOCHIMILCO

División de Ciencias Sociales y Humanidades

Videoarte

herencia histórica

Del cine experimental al arte total

Videoarte

herencia histórica

Del cine experimental al arte total

Laura Rosseti Ricapito



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD XOCHIMILCO | División de Ciencias Sociales y Humanidades

Primera edición, 31 de mayo de 2011

DR © 2011 UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Xochimilco
Calzada del Hueso 1100
Colonia Villa Quietud, Coyoacán
04960, México, D. F.

ISBN: 978-607-477-509-9

ISBN de la colección: 978-970-31-0946-3

Impreso en México / *Printed in Mexico*



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Rector general Enrique Fernández Fassnacht

Secretaria general Iris Santacruz Fabila

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD XOCHIMILCO

Rector Salvador Vega y León

Secretaria Beatriz Araceli García Fernández

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

Director Alberto Padilla Arias

Secretario académico Jorge Alsina Valdés y Capote

Jefe de publicaciones Miguel Ángel Hinojosa Carranza

CONSEJO EDITORIAL

José Luis Cepeda Dovala (presidente)

Ramón Alvarado Jiménez

Roberto Constantino Toto

Sofía de la Mora Campos

Arturo Gálvez Medrano

Fernando Sancén Contreras

COMITÉ EDITORIAL

Graciela Lechuga Solís (Presidenta)

Francisco Luciano Concheiro Bórquez

Anna María Fernández Poncela

Felipe Gálvez Cancino

Diego Lizarazo Arias

Yolanda Massieu Trigo

Jaime Sebastián Osorio Urbina

Alberto Isaac Pierdant Rodríguez

José Alberto Sánchez Martínez

Verónica Tejeda Alvarado

Cuidado editorial Berenice Valverde Campuzano

Corrección de estilo Joan Casas y Berenice Pedraza Minor

Diseño de portada Edmundo García Estévez

Diseño de interiores Logos Editores

Digitalización de imágenes Laura Rosseti Ricapito

Índice



12	Agradecimientos
14	Presentación
18	Premisa: arte y tecnología
26	Introducción

30	Futurismo y cinema
50	El movimiento dadá
68	Las vanguardias cinematográficas
84	La década de los sesenta y la búsqueda del arte total
106	La década de los setenta: arte, sociedad y comunicación

128	Reflexiones
136	Referencias

En un tiempo muy distinto del nuestro, y por hombres cuyo poder de acción sobre las cosas era insignificante comparado con el que nosotros poseemos, fueron instituidas nuestras Bellas Artes y fijados sus tipos y usos. Pero el incremento sorprendente de nuestros medios, la flexibilidad y la precisión que éstos alcanzan, las ideas y costumbres que introducen, nos aseguran respecto de cambios próximos y profundos en la antigua industria de lo bello. En todas las artes hay una parte física que no puede ser tratada como antaño, que no puede sustraerse a la acometividad del conocimiento y la fuerza modernos. Ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son, desde hace veinte años, lo que han venido siendo desde siempre. Es preciso contar con que novedades tan grandes transformen toda la técnica de las artes y operen por tanto sobre la inventiva, llegando quizá hasta a modificar de una manera maravillosa la noción misma del arte.

Paul Valéry, “La conquête de l’ubiquité”, *Pièce sur l’art*

Presentación

La necesaria e ineludible producción de sentido

Pretender organizar la actividad humana de manera sostenible, para lograr que seamos capaces de satisfacer nuestras necesidades y expresar nuestro potencial máximo, por medio de la adopción de la “revolución ecológica” es una meta alcanzable.

Desde hace algunos años, una ferviente pretensión para proteger el entorno mediático nos sitúa ante el reto de alcanzar una sostenibilidad mediática. Estamos saliendo al paso de la reducción del hecho ecológico única y exclusivamente referido a la defensa del medio natural. Creadores y artistas audiovisuales han contribuido intensa y extensamente para crear y establecer las coordenadas de una ecología mediática.

El trabajo de Laura Rosseti Ricapito se inscribe e involucra en la esfera de esta búsqueda. El desarrollo de sus argumentos ante lo acontecido en el arte y en el pensamiento del siglo xx, la presentación de los hechos y las tendencias determinantes, la voluntad de analizar los posibles efectos del factor tecnológico en la mediación, así como potenciar una concepción amplia y universal de más de cien años de experimentación de gran trascendencia para la comunicación en general, la audiovisual y multimedia en particular, son elementos claros de esta complicidad que va arraigando plenamente en nuestro imaginario.

Los imaginarios sociales, fruto de la facultad de formar imágenes o contenidos mentales derivados de la percepción sensible, tienen

mucho que ver en cómo se producen los ordenamientos de la (re) presentación del mundo según el grupo social y cómo ésta se organiza. Esta transformación permanente ocurrida con el arte en su relación con la técnica y las tecnologías es justamente la formulación base del estudio que nos ocupa.

La evolución que Rosseti enuncia se desarrolla en el marco de las interrelaciones culturales amplias, marcadas por unas determinadas lógicas pertenecientes a la recién nueva cultura o tecnocultura del arte y de la comunicación. Algo así como una especie de común denominador en los intercambios de la producción intelectual. Para cada una de las situaciones de socialización que han conducido a la formación de los imaginarios del audiovisual y multimedia artístico, las actitudes generalizadas por los hábitos de la comunicación presentan una compartimentación entre lo conceptual y lo tecnológico. Estas lógicas se manifiestan generando “rutinas” o metodologías de trabajo para la articulación de los códigos de continuidad y de interacción relevantes en cada momento, para cada situación concreta en la evolución de lo audiovisual y multimedia.

Lo anterior supone que al mismo tiempo habremos de mantener un nivel óptimo de producción de sentido. Es necesario, en definitiva, que en el universo audiovisual artístico que estamos analizando se proporcione (facilite) una capacidad de conocimiento inmediato para percibirlo globalmente y por vía de la intuición. Algo que vincule, unifique y coordine todos los *inputs* de la experiencia sensible, que va ligada a la producción de subjetividad y de sociabilidad. Una actitud que comporte una especialización para reaccionar frente a las variaciones que a lo largo del periodo estudiado han sufrido los *media*.

La acentuación de la producción de sentido en Laura Rosseti y su capacidad para la interpretación de lógicas audiovisuales surgidas en el devenir histórico analizado constituyen una necesaria e ineludible aportación dentro de la actitud ecológica frente a los avatares y los cambios de la mediación.

Estamos ante conceptos relevantes propios de la esencia de la posmodernidad. El trabajo que proponemos implícita o explícitamente hace referencia a éstos y los presenta en el análisis crítico de las herencias históricas y perspectivas, en definitiva, de las lógicas imperantes a cada situación concreta que van del cine experimental de los primeros años del siglo pasado al arte interactivo de la

actualidad. Merced a aportaciones como ésta la adopción de la “revolución ecológica” se va convirtiendo en una meta más y más alcanzable.

*Doctor Antoni Mercader Capellà**
2011

* Antoni Mercader Capellà es historiador del arte de los medios de comunicación y de las formas de expansión audiovisual y multimedia. También es profesor de estudios de comunicación audiovisual de la Universidad de Barcelona.

Agradecimientos

Este trabajo

no habría sido posible sin el apoyo de profesionales, artistas, colegas y amigos que me acompañaron con sus comentarios, sugerencias o apoyo moral.

Un agradecimiento especial al doctor Antoni Mercader, insustituible fuente de motivación y a los colegas de nuestra Casa abierta al tiempo: los profesores Felipe Galvéz, Elías Levín, Antonio del Rivero, Sofía de la Mora, Carlos Vega, Lourdes Fournier, Yolanda Mercader, René Avilés, Jorge Alcina, Fernando Lozano, Diego Vargas, Mauricio Andión, Celia Pacheco, Joaquín Jiménez, Beatriz Sander, Gabriel Crisanto, Pablo Gaytán, Edmundo García, Luis Esparza y a Miguel Ángel Hinojosa.

Gracias también a mis amigos mexicanos Pablo Jaime, Marianela Muñoz, Humberto Torres, Susana Garduño, Erika Domínguez, Lautaro Ibarra, Normailda Castañarez, Salvador Rivera, Marisol Schulz, Ana Quevedo, Dorian Fanttini; a mis compatriotas italianos Fabrizio Minniti, Claudio Catanese, Giorgio Piredda, Valeria Milanese, Piera Ciabatti, Saverio Picinotti, Milena Rosso, Laura Contino, Sandro Severoni; y gracias a los amigos catalanes Rosa Comelles, Joan Casas, Víctor Marchesini, Julieta y Leo.

Gracias a los maestros que tuve en los dos continentes y a los anonim@s que con una sonrisa me alegran los días.

Por último, aunque sean los primeros, un agradecimiento particular a mis padres, Siro Rosseti y Paola Ricapito, y a mis hermanos Adalberto y Angelo, ya que debido a sus enseñanzas puedo disfrutar de la vida y del arte.

Laura Rosseti Ricapito

Premisa: arte y tecnología

En un liberador

acto de coraje, Prometeo robó a Zeus el fuego para entregarlo a los seres humanos. Desde entonces, el fuego ha sido un elemento básico para la elaboración de las culturas, ya que a su alrededor se reunían los primitivos, convirtiéndolo en un factor de sociabilidad. A Prometeo se le atribuye el impulso necesario en el ser humano para el descubrimiento de ciencias como la medicina, la medición del tiempo y la navegación. Su figura representa la tendencia a buscar el saber, pero no sólo un saber por sí mismo, sino un conocimiento que implica saber hacer, inventar artefactos, aplicar técnicas. Desde el mito de Prometeo, síntesis de la lucha entre el individuo y la divinidad, se representa una humanidad activa, industriosa, inteligente y ambiciosa. Por eso puede afirmarse que la técnica no es un elemento complementario al devenir de la sociedad y en específico del arte que incluye el concepto de *técnica*, ya que la palabra griega *tejné* o *tekné* significa precisamente “arte”; es necesario considerar la técnica como uno de los componentes centrales que diferencian al humano de otros seres vivientes.

A menudo la técnica puede pensarse como extensión de la naturaleza, pues el ser humano ha sido dotado de la capacidad de interactuar con los materiales del cosmos y de construir instrumentos artificiales que le permitan satisfacer sus necesidades. Desde la introducción de pantallas y monitores en el espacio museístico promovida por el videoartista Nam June Paik, en 1963, en la galería Parnass de Wuppertal, Alemania, donde el autor presentaba televisores en los que había anulado su función original al manipular la señal para deformar la imagen, los artistas han procurado apropiarse de

las tecnologías para integrarlas a sus obras (AA. VV., 2006). En ese contexto puede afirmarse que la producción artística del siglo pasado está marcada por la experimentación y la búsqueda de nuevas formas expresivas que acercan y hacen interactuar diferentes expresiones creativas, las combinan y las promueven en espacios físicos, privados o públicos, así como en ambientes virtuales (Rosseti, 2006).

En mayor o menor forma se ha posicionado un *arte híbrido* que, al mezclar géneros y técnicas, puede ser considerado el predecesor más inmediato de la actual producción que utiliza como soporte principal las pantallas y reafirma un lento proceso de *audiovisualización* del arte. Nuevas tendencias como el *Software Art*, el arte digital, el *Net Art* o el arte electrónico y *arte virtual* constituyen un abanico de espacios artísticos mediados por las computadoras. Éstas intervienen a diferentes niveles *off line* y *on line*: en lo creativo, con la aportación de *software* y programas como Flash, Photoshop o Art Director; en la difusión, con la colocación en la red de sitios de artistas, galerías, museos virtuales, y la exhibición de las obras con la utilización de pantallas y artefactos electrónicos posicionados en ambientes sonoros.

El sonido y la música, como componentes de las obras de arte, han constituido un elemento aglutinante y fundamental para la transición del arte-objeto al arte concebido como espacio. Si la música electrónica, en la década de los sesenta, con las experimentaciones de John Cage había adquirido un estatus, actualmente, con la presencia en la red de colectivos o grupos enfocados a la creación musical permanente, su difusión se ha expandido más allá de las fronteras nacionales. Comenta el investigador César Barza:

Estos grupos aportan a la construcción de una cibercultura donde predominan los sonidos universales. En el caso de México, la aportación del colectivo Nortec ha sido vital en la escena de la música electrónica. La utilización de música nortea, banda sinaloense y tambora mezclada con sintetizadores creó un sonido único, pero a la vez universal.

En este contexto se reafirma la teoría de Pierre Lévy sobre el predominio de lo universal, lo colectivo y la interacción en la *cibercultura*. Además, en este nuevo escenario la obra de arte ya no está limitada al momento de la creación, porque puede seguir perfec-

cionándose con aportaciones extemporáneas de los autores y con la interacción del público.

También se están generando grandes cambios en los formatos. El costo más accesible de pantallas planas, que pueden colgarse a la pared como si fuesen unos cuadros cuyo contenido está en continuo movimiento, ha motivado a artistas como Sam Taylor-Wood y Bill Viola, entre otros, a crear obras específicas de corta duración, realistas, abstractas, discontinuas o fragmentadas que se integran perfectamente al espacio privado.

Nuevos conceptos y categorías incursionan en las cuestiones estéticas: fragmentación, discontinuidad, simulación, heterogeneidad, multimodal, sincronía, terminología compartida con otras disciplinas que relacionan el arte con lo técnico y mecánico de los nuevos paradigmas. El lenguaje computacional y las herramientas del medio como el escáner, el sintetizador, la impresora láser, los *software* específicos para la creación, los *blogs* y las interrelaciones en la red nos presentan un panorama del arte fuera de los cánones tradicionales. Ahí los curadores y críticos necesitan tener un amplio conocimiento de los medios para interactuar con los artistas y los museos, así como interpretar obras-flujo, obras-proceso, obras interactivas, que dificultan la catalogación, el archivo y la conservación.

Quizá el terreno artístico es el que más ha logrado establecer una conexión entre lo técnico y lo creativo, pues ha trasladado lo creativo de un ámbito individual a un espacio colectivo, donde se suman conocimientos científicos con sensibilidades y preocupaciones estéticas ilustradas. Sin embargo, debido a los tiempos exageradamente acelerados del desarrollo tecnológico, corresponde una reflexión análoga sobre las nuevas propuestas estéticas que involucran a todos los protagonistas del mundo del arte: pintores, escultores, músicos, cineastas y videoartistas, creativos del mundo de la publicidad, galeristas y curadores.

El objeto de estudio de la nueva estética se ha trasladado de la obra en sí a los lenguajes que se utilizan y a las formas de comunicación o interactividad que promueven con el espectador. A veces el entusiasmo del proceso creativo, sobre todo cuando entran en juego nuevos elementos como la tecnología, provoca desinterés hacia la reconstrucción histórica, tal vez por el deseo de empezar desde cero sin ataduras teóricas ni conceptos preestablecidos. Se plantea, en este caso, una ruptura tajante con el pasado y la tradición para

reafirmar el carácter novedoso y original de las nuevas experiencias artísticas.

Otro acercamiento al estudio del devenir del proceso creativo, que corresponde al objetivo del presente texto, intenta buscar referencias, modelos o tendencias que permitan legitimar las propuestas actuales o las teorías relacionadas en virtud de una continuidad que las revalida. Desde el origen de la relación entre arte y tecnología, se han podido detectar tres etapas fundamentales. La primera corresponde a la aportación de los medios de reproducción técnica de la realidad desde la impresión a la fotografía y el cine. Son los años en que el cineasta Dziga Vertov, pionero del cine experimental y representante de la vanguardia cinematográfica soviética, publica *Cine ojo* (1924), texto en el que teoriza sobre las aportaciones del cine, entre las que se encuentran la de ver aquello que el ojo no alcanza a ver, como si fuera un microscopio o telescopio del tiempo; la posibilidad de ver sin barreras ni distancias, en cuanto tele-ojo, o ver a través de los rayos x (Lischi, 2004:23). Artistas del movimiento futurista, primero, y después artistas del dadaísmo incursionan en el cine con el objetivo de utilizar la nueva herramienta en el ámbito artístico. El filósofo Walter Benjamin, en los años treinta, analiza el fenómeno de la reproducción en el arte y comenta:

La obra de arte ha sido siempre fundamentalmente susceptible de reproducción. Lo que los hombres habían hecho podía ser imitado por los hombres. Los alumnos han hecho copias como ejercicio artístico, los maestros las hacen para difundir las obras y finalmente copian también terceros ansiosos de ganancias. Frente a todo ello, la reproducción técnica de la obra de arte es algo nuevo que se impone en la historia intermitentemente, a empellones muy distantes unos de otros, pero con intensidad creciente.¹

1 Los griegos conocían dos procedimientos de reproducción técnica: fundir y acuñar. Bronces, terracotas y monedas eran las únicas obras artísticas que pudieron reproducir en masa. Todas las restantes eran irrepetibles y no se prestaban a reproducción técnica. Con la xilografía se reprodujo técnicamente el dibujo, mucho tiempo antes que la imprenta hiciese lo mismo con la escritura. Son conocidas las modificaciones enormes que en la literatura provocó la imprenta, esto es, la reproducibilidad técnica de la escritura; no obstante su importancia, no representan más que un caso especial del fenómeno que aquí consideramos a escala de historia universal. En el curso de la Edad Media se añaden a la xilografía, el grabado en cobre y el aguafuerte, así como la litografía a comienzos del siglo XIX.

La segunda etapa se ha manifestado con la posibilidad de reproducir a distancia y en directo por medio del telégrafo, el teléfono, la radio y la televisión. Entre los estudiosos de este fenómeno podemos mencionar al canadiense Marshall McLuhan que explicaba en sus textos *The Medium is the Masage* y *The Global Village*, cómo los medios de comunicación estructuran una percepción de lo real y condicionan a la sociedad. En la misma época, el texto de Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, con asombrosa anticipación prevé la posibilidad de que, a través de una interrelación más estrecha y democrática entre arte y tecnología, se logren ampliar las oportunidades de creatividad del ser humano. De entre los movimientos artísticos que utilizan los medios audiovisuales destacan en este periodo las actividades del grupo Fluxus, que es definido por uno de sus máximos exponentes, el videoartista Nam June Paik, como “una concentración sin precedentes de talentos y uno de los extraños movimientos artísticos de la posguerra, auténtica e intencionadamente internacional, desprovisto de todo chovinismo cultural” (June *apud* Baigorri, 2004:9).

A finales del siglo xx se presenta la tercera etapa con la utilización de las herramientas digitales que permiten la interacción de textos, imágenes y sonido en el mismo medio a disposición de un público mundial: internet. Después de los intentos por hacer uso de la semiología para descifrar, analizar y decodificar los procesos de comunicación y las obras de arte, ahora con el empleo de los nuevos medios digitales —cuya interrelación entre lenguajes y formas de comunicación ha alcanzado la hipótesis wagneriana de la integración entre las artes— buscamos instrumentos apropiados para decodificar, definir, analizar e interpretar las nuevas expresiones artísticas.²

Se trata de la compleja tarea de analizar la convergencia de múltiples lenguajes y encontrar lo más apropiado para describir lo híbrido, lo no lineal, la imprevisible e impactante acción dirigida hacia la percepción de la suma de los sentidos, de ver o escuchar o interactuar en el espacio con la obra de arte (Toschi, 2001:63).

² Bajo las premisas del romanticismo, en el que las artes tienen un valor metafísico lejos de una mera reproducción de lo real, característica del arte clásico, la música adquiere una posición privilegiada para alcanzar la síntesis de las artes. Por esa razón no es casual que sea Richard Wagner el primero en teorizar la *obra de arte total*. Entre 1849 y 1851 publica cuatro ensayos fundamentales: *El arte y la revolución* (1849), *El artista del porvenir* (1849), *La obra de arte del porvenir* (1849) y *Ópera y dramas* (1851).

Con este texto, fruto de una investigación más amplia, se pretende hacer frente a estas dificultades, mencionando e interpretando algunos antecedentes históricos, movimientos y autores del siglo xx que han promovido la interrelación entre las artes; formular una serie de preguntas sobre las características de las producciones artísticas mediadas por la tecnología; y analizar las nuevas dinámicas de relación entre artista, obra y espectador. Así, el fin último es delinear los antecedentes más significativos y una posible perspectiva del quehacer artístico en la era digital.

Introducción

La convergencia

del proceso evolutivo del arte y los particulares lenguajes comunicativos determinados por la innovación tecnológica que se produce en el siglo xx se manifiesta en algunos movimientos, cuyas características principales son la multiplicidad de propuestas, experimentaciones y enfrentamientos con el mercado artístico dominante o con el carácter comercial del uso de los medios de comunicación.

La percepción del ojo humano, primero mediada por medios mecánicos, y electrónicos en un segundo momento, ha generado una relación más compleja con la realidad, la cual involucra diferentes sentidos: se amplía en un tiempo móvil (presente, *cine directo*; pasado, *flash back*; futuro, *flash forward*) y un espacio ilimitado que incluye el mundo de la imaginación, así como nuestra posibilidad de apreciación y comprensión de la realidad. En el análisis del acercamiento entre el arte y los medios audiovisuales podemos detectar cómo se ha dado, en ambos polos, una paulatina búsqueda de interrelación que se manifiesta en la propuesta de un arte total, un arte acción, un arte interdisciplinario, así como en un cine *underground* o un videoarte que dilata el tiempo, crea repeticiones y define ambientes sonoros.

Por esa razón me he planteado analizar las aportaciones, en el ámbito artístico, de dos movimientos de principio del siglo xx: el movimiento futurista, debido a su concepción de un arte relacionado con el progreso, las máquinas y la industrialización; y el movimiento dadá, por su proposición revolucionaria de un arte sin sentido tradicional, provocativo y profundamente contrario al

mercado burgués de las galerías. De entre los exponentes de estas corrientes, destacaré las obras y las propuestas teóricas de artistas como Marinetti, los hermanos Giannini Corradini, alias Bruno Corra y Arnaldo Ginna, respectivamente; así como de Anton Giulio Bragaglia, Man Ray y Marcel Duchamp por haber incursionado en producciones cinematográficas experimentales muy cercanas al videoarte.

El nacimiento del grupo Fluxus en la década de los sesenta con artistas de Estados Unidos y de Europa contribuye en forma definitiva al surgimiento de un arte audiovisual, ya que plantea un concepto interdisciplinario en el que la música, los ruidos, el espacio escénico y las representaciones virtuales adquieren relevancia y fuerza comunicativa para un amplio público. Del grupo Fluxus analizaré la producción artística de dos de sus integrantes más destacados: Nam June Paik, considerado el fundador del videoarte, y Wolf Vostell. Ellos utilizaron en sus obras instalaciones, performances y tecnología de vanguardia para la época como la música electrónica, el cine y el video.

En relación con los medios he considerado imprescindible mencionar las teorías de dos importantes pioneros del cine: el director ruso, Dziga Vertov, por su propuesta de *cine-ojo* que promueve la utilización de la cámara para descubrir lo que se ve más allá de la percepción del ojo humano; y el maestro del montaje, Sergei Eisenstein, por su planteamiento interdisciplinario.

En el ámbito del video, son contemporáneas a Fluxus las propuestas de los pioneros del video experimental, las cuales se manifiestan en el movimiento de video *underground*. Éste desarrolla la búsqueda de los múltiples usos de la cámara portátil y la posibilidad de un continuo registro de la realidad.

Terminaré mi análisis en los años setenta, cuando el arte manifiesta una relación más estrecha con lo social y con los procesos de comunicación. En ese contexto resaltan las propuestas teóricas de Germano Celant con el *arte povera*, Joseph Beuys con el *arte social*, y las aportaciones de Gene Youngblood, cuyo texto *Expanded Cinema* anticipa el análisis de las nuevas formas de percepción visual en la era digital. Para concluir mencionaré tres artistas contemporáneos que abren nuevas perspectivas al quehacer artístico: el italiano Fabio Mauri, el catalán Francesc Torres y el estadounidense Robert Whitman.

Esta reducida recopilación de la problemática del devenir del arte durante el siglo xx puede servir de referencia para desarrollar investigaciones más específicas de un tema muy vasto y multifacético, que constituye la base de las actuales experimentaciones.

Futurismo y cinema

De la sinestesia a la experimentación cinematográfica

Los hermanos Giannini Corradini, Marinetti, Molinari y Robinet, entre otros

El libro, medio definitivamente superado para conservar y comunicar el pensamiento, estaba desde hace mucho tiempo destinado a desaparecer como las catedrales, las torres, las murallas almenadas, los museos y los ideales pacifistas. El libro estático, compañero de los sedentarios, de los discapacitados, de los nostálgicos, de los neutrales, no puede divertir ni exaltar a las nuevas generaciones.

Este fragmento del *Manifiesto del cinema futurista*,¹ divulgado en 1916, a casi cien años de su publicación sigue vigente en relación con el actual debate sobre la crisis de la lectura, los libros y sobre el paulatino surgimiento de otros medios para comunicar. Si en ese entonces era el avance tecnológico y de éste, la invención del cine, el que creaba

¹ El *Manifiesto del cinema futurista* firmado por F. T. Marinetti, Bruno Corra, Emilio Settimelli, Arnaldo Ginna, Giacomo Balla y Remo Chiti se publicó en Milán n. IX del periódico *L'Italia futurista*, el 11 de septiembre de 1916. Anteriormente, artistas e intelectuales italianos ya habían escrito sobre el descubrimiento del cine: en mayo de 1907 Giovanni Papini publica en *La stampa* "Filosofía del cinematografo" y Edmondo de Amicis, "Cinematografo cerebrale" en *L'Illustrazione italiana*.



Figura 1. Exposición futurista, Berlín, 1912.

nuevas expectativas, hoy estamos viviendo una revolución debido a la difusión y la convergencia de los medios digitales. Al comienzo del siglo xx, en Italia —país que había conquistado su unidad política (1860) a pesar de las marcadas diferencias culturales a nivel regional— se vivía una profunda transformación, ya que la Revolución Industrial socavaba una sociedad declaradamente agrícola: al resurgimiento político se sumaba la necesidad de un resurgimiento cultural y artístico. Sin embargo, en este ámbito seguían pesando las tradiciones clásicas, sugestionadas por los



Figura 2. *Manifesto futurista.*

monumentos antiguos y la influencia del impresionismo francés, que había inspirado las pinturas vitales y sueltas de los *macchiaioli* (pintores de manchas).

En 1895, en Francia, como resultado de anteriores investigaciones sobre medios y técnicas para reproducir la realidad en movimiento, los hermanos Lumière habían realizado la primera proyección cinematográfica. El invento también generó mucha curiosidad y expectativas del otro lado de los Alpes, donde entre la Emilia, la Romagna y la Toscana, un grupo de jóvenes inquietos, fascinados por la filosofía de Nietzsche, las propuestas wagnerianas de materialización de la música y más tarde por las teorías sobre *Lo espiritual del arte* de Vasily Kandisky, se proponían experimentar con el nuevo invento. Entre ellos se encontraban los dos hermanos Giannini Corradini, Bruno y Arnaldo —hijos de un noble abogado de Ravenna—, el músico Balilla Pratella, los poetas Luigi Donati y Luigi Savini, la pintora Mimí Gelmetti; todos jóvenes preocupados e inconformes que, en su afán de experimentar y compartir su afición por el ocultismo, viajaban a Roma para encontrarse con el pintor Giacomo Balla y a Milán, con el escritor Filippo Tommaso Marinetti. Este último será el principal promotor del movimiento futurista que involucró artistas de diferentes campos culturales durante casi tres décadas.

Con la publicación del *Manifiesto futurista*, en el periódico francés *Le Figaro*, el 20 de febrero de 1909, Marinetti lanzaba un desafío irreverente y arrasador a un mundo artístico estancado en el pasado y a una sociedad marcada por nuevos descubrimientos científicos y técnicos. El automóvil, el tranvía, el teléfono, el cinematógrafo, el avión y la red ferroviaria alteraban la sociedad, las distancias se acortaban, el concepto de *tiempo* se modificaba y el dinamismo, con la aceleración, adquiriría un papel predominante en lo cotidiano.

Con el lema “arte + acción + vida” el movimiento se dio a conocer en sus famosas *serate futuriste* “veladas futuristas”, en las que entre lecturas de poemas, manifiestos, números musicales y acciones artísticas alborotadoras, se pedía al público una participación activa y comprometida. El futurismo —a pesar de algunas posiciones encontradas sobre la utilización de la fotografía y el cine como formas de expresión artística— fue, antes que el expresionismo y el surrealismo, el primer movimiento artístico que asimiló

el descubrimiento del cinematógrafo en sus planteamientos estéticos y formales.²

Los hermanos Arnaldo Ginna y Bruno Corra —artistas que sólo en un segundo momento serán aceptados en el movimiento futurista— empezaron a experimentar desde 1909 con la sinestesia; es decir, la combinación entre música y colores. Construyeron un pianoforte cromático dotado de veintiocho teclas que correspondían a otros tantos proyectores de colores. En relación con este experimento en música cromática, Bruno Corra comentaba:

2 Umberto Boccioni fue junto con Marinetti la figura decisiva del movimiento. Boccioni no consideraba pertinente una relación estrecha entre arte y tecnología, dejó esta última al margen de cualquier consideración artística.

[...] se trató de descubrir una línea ideal que incluyera todo el trabajo tormentoso que nos había entretenido en los años anteriores [...]

Orgías de colores, mezclas de formas, de líneas y de sonidos, intuiciones de empatías de sonoridad entre las palabras, esfuerzos dirigidos a reconstruir con pasión las construcciones lógicas de las ciencias intentando agarrar hasta el alma de las líneas, de los espacios, de las cifras, de los símbolos y discutiendo acerca de las atracciones geométricas o numéricas [...] Puse sobre papel toda la teoría que incluyera el estudio de las relaciones entre las artes y todas las ciencias [...] Establecida la teoría decidimos intentar seriamente la música de los colores: empezamos de inmediato a pensar en los instrumentos que quizá no existían y que tendríamos que construir adrede para lograr el objetivo [...] Nuestro pianoforte cromático nos dio tan buenos resultados que al principio nos hicimos la ilusión de haber solucionado el problema.

Nos divertimos al conseguir mezclas cromáticas muy variadas, pudimos componer algunas piezas de color —nocturnos morados, mañanitas en verde— interpretamos un rondó de Chopin y una sonata de Mozart. Pero después de tres meses de experimentos tuvimos que reconocer que con estos medios no se podía avanzar.

Se obtenían efectos muy graciosos, pero nunca logramos estar completamente satisfechos; teníamos a nuestra disposición solamente 28 tonos, y las mezclas no se lograban bien, las fuentes luminosas no eran bastante fuertes y al poner lámparas de alta intensidad, el excesivo calor las hacía perder el color en pocos días (Madesani, 2002:7).

Al ser este artefacto bastante complicado, los hermanos se propusieron utilizar el cinematógrafo:

Nos pareció que este nuevo instrumento, con algunas modificaciones, podía darnos buenos resultados: la relación con la intensidad de luz era lo mejor, además también quedaba resuelto el problema de poder disponer de centenares de colores, ya que aprovechando el fenómeno de la persistencia de las imágenes en la retina, podríamos hacer que una gran cantidad de colores se fundiese, en nuestro ojo, en un único color —esto era suficiente—, hacer pasar frente al objetivo todos los colores en menos de una décima de segundo, así con un simple aparato cinematográfico, con una máquina de pequeñas dimensiones, podríamos obtener los múltiples efectos de las grandes orquestas musicales, una verdadera sinfónica cromática. (Lista, 1987; Verdone, 1984).

Los resultados de estos experimentos fueron cuatro rollos de película que no superaban los 200 metros: el primero era una melodía cromática relacionada con un cuadro de Giovanni Segantini; el segundo era un estudio de efectos entre cuatro colores: rojo, verde, azul y amarillo; el tercero presentaba una mezcla entre *El canto de primavera* de Felix Mendelssohn con un tema de un vals de Fryderyk Chopin, y el cuarto, considerado el más interesante por el mismo Ginna, era una interpretación en colores de *Les fleurs* de Stéphane Mallarmé. Estas filmaciones experimentales se perdieron en 1944 por un bombardeo a la ciudad de Milán. Lo único que quedó para la posteridad fue la bitácora del proceso de realización que los hermanos Corra y Ginna realizaron, junto con sus comentarios y recuerdos, documentados en algunas entrevistas en años sucesivos.

Otra película de carácter futurista fue *Mondo baldoria* de Aldo Molinari, producida por Vera films de Roma y exhibida en febrero de 1914. Se inspiraba libremente en un texto considerado el manifiesto futurista de Aldo Palazzeschi: *L'antidolore*, obra que trata sobre la creación del mundo por parte de Dios y que plantea posturas futuristas en contra del sentimentalismo, la lógica, lo académico, lo gracioso, hasta contra el dolor: “El hombre no ha nacido para sufrir, el dolor es transitorio”. Esta película, también extraviada, al presentarse frente al público de la época sufrió muchos recortes por la censura de la burguesía local. Ésta no toleró dos escenas provocadoras que



Figura 3. Futuristas en París, 1912. Se encuentran: de izquierda a derecha, Luigi Russolo, Carlo Carrá, Filippo T. Marinetti, Umberto Boccioni y Gino Severini.



eran la traducción visual de unos textos de Palazzeschi: “Nos proponemos convertir los hospitales en lugares de encuentros agradables y transformar los funerales en desfiles de personas disfrazadas, guiadas por un humorista capaz de transmitir lo grotesco del dolor” (Lista, 1987:36).

La primera escena retrataba a un grupo de monjas bailando con unos enfermos en un hospital, y la segunda un velorio que se convertía en una fiesta. El mismo Marinetti, que quería mantener su hegemonía sobre el grupo, repartió un volante a la salida del cine, en el cual acusaba a los productores de ser unos oportunistas y aprovechados del futurismo.

Otro filme experimental, *Amor pedestre* (1914) de Marcel Fabre, alias Robinet, rescata las propuestas de dos cortos de 63 y 153 metros de película; uno italiano producido anteriormente por Ambrosio Films, *La storia di un paio di stivali*, y el otro francés *L'histoire de Lulú racontée par ses pieds*. Aquí los personajes son retratados desde la rodilla hacia abajo para narrar una anécdota muy sencilla: un encuentro, un intento de seducción, un enamoramiento repentino, un enfrentamiento y el final feliz de una relación entre un joven y una muchacha. Marinetti reutilizó, algunos años más tarde, este recurso cuando escribió dos piezas de teatro: *Le basi*, donde también narra una historia con personajes que presentaban al público sólo sus piernas; y *Le mani*, un texto adaptado como guión cinematográfico por Bruno Corra, el cual nunca pudo realizarse.

Aunque estas experiencias tenían poco que ver con el mundo del arte son el testimonio de la exploración de unos artistas en un medio cuyas posibilidades expresivas resultaban muy llamativas para escritores, pintores, músicos y poetas.

El cine experimental no consideraba el cine como un arte realista, más bien organizaba el material siguiendo impulsos subjetivos, independientes de los modelos naturales; se proponía inventar formas, comunicaba contenidos que eran proyecciones externas a las ideas. A menudo insistía en la relación entre los ritmos visuales y los musicales. La realidad de otra dimensión a la que este cine aspiraba quería transformar los objetos reales en formas abstractas, con el fin de extender el arte contemporáneo más allá del movimiento y el tiempo. Las composiciones cinematográficas pretendían remitirse a fotografías de cuadros marcados por una particular duración o metáforas de desarrollos psíquicos o intimistas (De Angelis, 2000:134).



Figura 4. Fotograma de *Vita futurista*, 1916.

Vita futurista. **De la teoría** **a la *praxis***

Si en el primer *Manifiesto futurista* de 1909 se establecen las bases para entender la posición de los artistas frente al arte vigente y la sociedad sin mencionar el nuevo descubrimiento, más tarde será preciso definir la función del cinematógrafo como instrumento idóneo para difundir los ideales futuristas.

En el manifiesto del cine futurista de 1916

se plantea la necesidad de liberar el cinematógrafo como medio de expresión, haciéndolo un medio eficaz para el *nuevo arte*, infinita e inmediatamente más vasto y más ágil que todos los demás. Uno de los objetivos principales era alcanzar la *poliexpresividad*, a la cual aspiraban las más modernas investigaciones artísticas. Sólo la producción cinematográfica futurista podía crear la sinfonía poliexpresiva, en la que tendrían cabida los componentes más variados: desde el fragmento de vida real hasta la mancha de color; desde la línea hasta las palabras en libertad; desde la música cromática y plástica hasta la música de objetos.

Antes de teorizar esta filosofía fílmica, Filippo Tommaso Marinetti, Settimelli, Corra y Balla, bajo la dirección de Arnaldo Ginna —considerado el único camarógrafo-cineasta del grupo— en 1916 realizaron el primer filme futurista: *Vita futurista*, interpretado por ellos mismos y un pequeño grupo de amigos florentinos cercanos al movimiento. Arnaldo Ginna recién había comprado una cámara usada, de cuerda, de 16 milímetros, marca Pathé, con la que había empezado a experimentar y a cimentarse en el oficio. Marinetti confiaba

en él y en Lucio Venna, quien fungió de asistente de dirección. Los otros miembros del equipo de filmación no tenían ninguna experiencia y los días de rodaje estuvieron marcados por la improvisación, a veces buscada adrede y en ocasiones debido a la indisciplina y la incompetencia. A este propósito comentó Arnaldo Ginna:

Mis ideas expresadas en numerosos apuntes que había escrito en un cuaderno constituyeron una especie de plataforma sobre la cual se hubiera tenido que construir el desarrollo de la película. En realidad se optó, contrariamente, por elegir el método de la improvisación. Balla y Marinetti llegaron a Florencia y nos juntamos en el hotel Baglioni donde tomamos la decisión de dar una vuelta por el parque *Le cascine* y algunas calles florentinas en busca de una inspiración. Así, la producción prosiguió con constantes cambios repentinos acerca de aquello que queríamos realizar: búsqueda de los actores, de las locaciones, de los medios técnicos, de los laboratorios, del revelado, de la impresión, del montaje, etc. Esta práctica había dado a la película un sabor donquijotesco que no rehusé. Al contrario, intenté acentuarlo (Verdone, 1984:63).

La película no tenía una estructura dramática precisa, más bien combinaba varias escenas en las que los futuristas representaban su propia vida y ejemplificaban la poética del movimiento por medio de efectos, acciones o signos abstractos e indefinidos. Los mismos Ginna, Corra y Marinetti posteriormente dieron diferentes versiones de la escaleta de producción. En un libro (Bertetto, 1983:36) sobre el cine de vanguardia italiano se rescata un resumen con el elenco de los siguientes contextos:

Presentación de los futuristas [...] Cómo duerme un futurista [...]
Gimnasia por la mañana, esgrima, boxeo [...]
Desayuno futurista donde intervienen personajes viejos.
Drama de objetos: Marinetti y Settimelli se acercan al objeto.
Diversos objetos para mirarlos bajo nuevas perspectivas.
Exploración de arenques, zanahorias y berenjenas.
Entender animales y verduras poniéndolos fuera de su ambiente natural.
Declamación futurista. [...] Discusión entre un pie, un martillo y un paraguas...

Paseo futurista [...] Marcha futurista [...] Balla se enamora y se casa con una silla [...]

Escenas a veces absurdas e irreales, construidas como piezas de una obra de teatro, quizá intentando reproponer en la película las dinámicas de las *serate futuriste* con momentos de esparcimiento, otros de reflexión, otros de provocación; en *Vita futurista* se daban situaciones parecidas a un espectáculo de *cabaret*. De la película quedan fotogramas aislados y muchas referencias literarias que la consideran una de las primeras experiencias de cine de arte que propone la búsqueda de una utilización creativa del medio cinematográfico, al margen de los cánones tradicionales.

Comercialmente *Vita futurista* fue un fracaso y no logró recuperar los costos de producción. Tuvo que enfrentarse a comentarios muy sarcásticos y negativos de la crítica, que lo consideraba un experimento superficial y demasiado pretencioso, mientras Italia estaba involucrada en las complicaciones sociales y políticas originadas por la Primera Guerra Mundial. Para burlarse, un crítico llamó al grupo “Fu...turista”; despreciaba su propuesta cinematográfica, pictórica y literaria con la finalidad de que el público se manifestara contra una producción calificada como apta para un hospital psiquiátrico.

Se trató de una película abstracta en la que no había ningún relato; personajes y objetos se presentaban en circunstancias y ambientes extraños, donde la atención se centraba sobre los contrastes, las formas o lo imprevisto. Sin un guión propiamente escrito, *Vita futurista* se desarrolló siguiendo algunos principios: liberar al cinematógrafo de la esclavitud de ser un simple reproductor de la realidad; utilizar los ambientes para expresar el estado de ánimo de los personajes; independizar al cinematógrafo de los límites de una fotografía en movimiento y elevarlo al nivel del arte; es decir, un medio de expresión del mismo rango que la pintura, la escultura, la arquitectura, la literatura, etcétera.

Estos principios se presentaron en aquel mismo año, en el extenso *Manifiesto del cinema futurista* que pretendía dar algunas indicaciones sobre la forma correcta de hacer cine. En este manifiesto se mencionan varias propuestas innovadoras del tratamiento cinematográfico, entre las cuales reporto algunas como ejemplo:

- Nuestra acción es legítima y necesaria por el hecho de que hasta hoy el cine ha estado ligado profundamente con el pasado, y quiere seguir estándolo, mientras nosotros vemos en él la posibilidad de ser un arte predominantemente futurista y el medio de expresión más afín con la múltiple sensibilidad de un artista futurista.
- Siendo esencialmente visual, el cine tiene que cumplir antes de todo con la evolución de la pintura: alejarse de la realidad, de la fotografía, de lo gracioso y de lo solemne.
- Analogías filmadas, usando directamente la realidad como uno de los dos elementos de la analogía. Es decir, si la intención era expresar el estado de angustia de uno de los protagonistas, éste se describiría por medio de imágenes de una montaña irregular y cavernosa, en vez de mostrarlo en sus diferentes etapas de dolor. Así, el universo, el entorno se convierte en el vocabulario futurista.



Figura 5. Fotograma de *Vita futurista*.

- Poemas, discursos y poesías filmadas. Proyectaremos en la pantalla todas las imágenes que los componen, todo ello con el fin de ridiculizar las obras de los poetas más reaccionarios, transformando para el público los poemas más nostálgicamente monótonos en espectáculos violentos, excitantes y regocijantes.
- Simultaneidad y compenetración filmada de tiempos y lugares distintos, dando al mismo instante-escena dos o tres visiones diferentes, una al lado de la otra.
- Investigación musical filmada, centrada en las disonancias, los acordes, las sinfonías de gestos, los hechos, los colores, las líneas, etcétera.
- Descomposición y reconstrucción irreal del cuerpo humano.
- Palabras en libertad en movimiento filmadas, o cuadros sinópticos de valores líricos-dramas de cartas humanizadas o animadas-dramas ortográficos-dramas geométricos-sensibilidad numérica.
- En la película futurista se utilizarán como medios expresivos los elementos más variados; desde el relato de la vida real hasta la claridad de los colores, desde la línea hasta las palabras en libertad, músicas de colores, líneas y formas, conjunto de objetos y realidad marginal. Ofreceremos nuevas inspiraciones a las investigaciones de los pintores que tienden a romper los límites del cuadro.
- Pondremos en movimiento las palabras en libertad que rompen los límites de la literatura marchando hacia la pintura, la música, el arte de los ruidos: lanzaremos un maravilloso puente entre la palabra y el objeto real.

Estos fragmentos del manifiesto los considero muy importantes por la actualidad de sus propuestas, sobre todo a la luz de las nuevas herramientas digitales que permiten a los artistas contemporáneos tener a su disposición este puente, es decir, un lenguaje donde convergen elementos escritos, gráficos, fotográficos, pictóricos y auditivos.

En síntesis, en el manifiesto los futuristas pretendían sugerir una utilización metafórica y abstracta del arte cinematográfico, al descomponer y recomponer la realidad del universo según sus “maravillosos caprichos”. Sin embargo, al entusiasmo y a las propuestas innovadoras no correspondió una considerable producción, quizá



Figura 6. Fotograma de la película *Thais*.

debido a las condiciones sociales y políticas de la época. Entre los profesionales del cine de aquellos años que incursionaron en la experimentación, destaca Anton Giulio Bragaglia, intelectual y artista polifacético, sumamente creativo y muy cercano al futurismo, con una vasta producción cinematográfica a nivel comercial.

De lo experimental a lo comercial: Anton Giulio Bragaglia

Anton Giulio Bragaglia, amigo de Arnaldo Ginna, de Sartorio, Enrico Prampolini y Luigi Pirandello, en 1911 publica los resultados de su investigación sobre la fotografía, en *Fotodinamismo futurista* (Bragaglia, 1970), donde a menudo critica el cine por su reproducción glacial, mecánica y precisa de la realidad. Más adelante cambiará su posición y revalorizará el cine como arte, aunque su producción cinematográfica nunca se salió de los cánones tradicionales, ya que en

sus películas siempre hubo una trama y nunca incursionó en un cine abstracto.

Sin embargo, por su experiencia como fundador de varias publicaciones que se ocupaban de literatura, música, pintura y teatro, así como de una galería de arte en Roma, estableció estrechas relaciones con importantes artistas de su época, como Luigi Pirandello, Enrico Prampolini, Arp, Picasso, De Chirico, Marinetti y D'Annunzio, entre otros.³ Ello le permitió rodearse en sus producciones de artistas que le diseñaron escenografías y vestuarios muy creativos, y en algún caso de corte futurista, como en la película *Thais* del año 1916.

A pesar de que *Thais* no es una película experimental ni artística, cuando se exhibió la prensa local la definió como “una audaz fantasía *futurista*”. El vestuario de la protagonista presenta dibujos geométricos que remiten a la pintura, medias de rayas blancas y negras, botones redondos muy vistosos. La escenografía, diseñada por Prampolini, marca los momentos trágicos de la narración con una serie de cuadrados dibujados uno dentro del otro; después, unos paneles con rectángulos, conos y esferas, acompañados por numerosos símbolos de la cultura esotérica, el *art déco* y el *art nouveau*, pintados en los lugares menos previsibles: en las puertas, el piso o el techo. Estos diseños servían para dar un aire de misterio y suspenso como en las escenografías del expresio-



Figura 7. *Fotodinamismo*, Anton Giulio Bragaglia .

3 En 1915 Bragaglia crea la revista *La ruota* y en 1916, *Cronache d'attualità*, con un inserto dedicado al cine “L'attualità cinematografica”. En 1918, con su hermano Carlo Ludovico, Bragaglia funda la Casa d'arte Bragaglia, una galería de arte privada, a disposición de los artistas excluidos de las exposiciones oficiales. Son de 1922 otras dos publicaciones: *Bollettino e Index rerum virorumque prohibitorum*, de carácter satírico.

nismo cinematográfico alemán, que se materializó en *El gabinete del doctor Caligari*, película de 1920 dirigida por Robert Wiene.

Bragaglia publicó varios textos sobre sus investigaciones estéticas y la relación entre arte y cine; entre éstos *Fotodinamismo futurista* (1911) y *Cinepittura* (1929), donde analiza los elementos puros del arte cinematográfico: los guiones, la acción y la puesta en escena, con particular interés por la escenografía, considerándola protagonista, al igual que algunos personajes, con funciones conceptuales más que decorativas. Quizá por la característica comercial de sus realizaciones no podemos insertarlas en el ámbito de la vanguardia ni entre las propuestas de cine abstracto, que en aquellos años fueron identificadas por muchos artistas como una posible evolución del medio.

Cortometrajes futuristas

En 1917 Marinetti escribió otro guión para una película que nunca se realizó y que, con temáticas parecidas a *Vita futurista*, quería ser



Figura 8. Marinetti en su coche.

un ejemplo de poética y postura del futurismo frente a su entorno. El título del guión era *Velocità*, y fue rescatado por el investigador Giovanni Lista (1995-1996), quien lo define como un texto de carácter filosófico, inspirado por la lectura favorita de Marinetti: *Así habló Zaratustra* de Friedrich W. Nietzsche.

En *Velocità* el desarrollo de las situaciones se transmuta por unos instantes en una secuencia metacinematográfica: los personajes se encuentran de repente en el palco de un teatro mientras miran en el escenario la secuencia anterior de la película que se les presenta “vista desde lejos cubierta de leyenda”. El desdoblamiento sugiere la separación de la conciencia del mundo, haciendo aparecer este último *sub specie theatri*. Pero sólo se trata de un instante, “la velocidad” impone de inmediato el regreso a la dinámica constante de la vida que, en su devenir, se genera continuamente a sí misma. En esta parte del guión Marinetti presenta en forma canónica la distinción que Bergson ha formulado entre “el tiempo en el que actuamos” y “el tiempo en el que nos miramos actuar”. A menudo Bergson está presente en los planteamientos de Marinetti; para él, el cinema es, al mismo tiempo, conciencia humana y síntesis de la visión.

De la misma época, aunque no colaboraron estrictamente con el movimiento futurista, son el intelectual Ricciotto Canudo y el pintor Giulio Aristide Sartorio. Canudo fue reconocido como el primer crítico que colocó el cine entre las artes, considerándolo un medio de expresión y un instrumento de investigación muy valioso (Verdone, 1986:47). El círculo en movimiento de la estética se cierra en el séptimo arte, la cinematografía. Séptimo arte que concilia todos los otros. Es una especie de poesía de la luz y del movimiento, narradora de mitos. La película es un relato visual hecho con imágenes, pintado con pinceladas de luz.

Sartorio produjo en 1918 *Il mistero di Galatea*, una película en la que los fotogramas son reproducción de cuadros de artistas conocidos, como Giovanni Costa, Domenico Induno y Vincenzo Gemito. También los personajes tenían características pictóricas. Entre ellos Galatea interpretado por Marga Sevilla, esposa de Sartorio y alumna de Eleonora Duse.

Gracias a una exhaustiva investigación del reconocido artista contemporáneo Fabio Mauri, en 1980, en ocasión de la “Gran serata futurista 1909-1930”, junto a otros materiales fílmicos de la época se pudieron ver dos cortos: *Curiosità* y *Música*, cuya autoría podría

adjudicarse a Bruno Corradini y Emilio Settimelli.⁴ A pesar de no tener aún la banda sonora, estos dos cortometrajes se identificaron visualmente con las propuestas futuristas; Mauri presumió que fueron filmados entre 1921 y 1922.

4 Fabio Mauri fue un artista comprometido con la vanguardia italiana desde 1954. Su arte, marcado por la experimentación, ha sido expuesto en varias ocasiones en la Bienal de Venecia y en galerías de Londres, Edimburgo, Róterdam y Amberes. En sus obras, performances y *happening* rescata material cinematográfico que proyecta sobre objetos, paredes o cuadros realizados con diferentes materiales.

En *Curiosità* se aprecian coches que van y vienen en una calle con mucho tráfico, algo impensable para la época. Por medio de efectos especiales, los coches retroceden sobre su mismo recorrido; las tomas están hechas desde arriba con continuos cambios de puntos de vista, y las imágenes se mezclan con varias sobreimpresiones para dar una sensación caótica. En un primer plano se observa el interior de un coche y unos pies que intentan frenar. Por la cantidad de efectos puede suponerse que *Curiosità* haya sido un experimento óptico y técnico para dar algunos ejemplos de las posibilidades del medio en cuanto a efectos especiales. *Música*, de matiz más gráfico y pictórico, empieza con la visión de unos anillos transparentes que salen de la trompa de un gramófono representando el sonido. Después sigue una gran cantidad de imágenes abstractas, como espirales, círculos, formas geométricas que se mezclan inagotablemente aportando un ritmo constante.

De estos materiales no se tiene información fidedigna, ya que permanecieron guardados por más de sesenta años en los archivos fílmicos del Instituto Luce. Entre las hipótesis más verosímiles, puede presumirse que fueron guardados porque al régimen fascista, que en los años veinte empezaba a dominar en Italia, ya no le interesaba la experiencia futurista por su vertiente rebelde y revolucionaria. En un principio el fascismo parecía abierto a las propuestas de renovación social del futurismo, incluso Marinetti logró ocupar puestos de relativa importancia en el ámbito cultural, como participante del consejo de administración de la casa productora del régimen, Littorio Film; sin embargo, más tarde el régimen, censor de la actitud internacionalista del futurismo, optó por el *novecento*, movimiento con principios conservadores y contrario al arte abstracto que de alguna forma ponía en crisis conceptos estrictos y dogmáticos.



Figura 9. Cronofotografía, Etienne Jules Marey.

En estos años también se censuró la revista *Cinematografica universitaria*, un proyecto promovido por Emilio Settimelli y Bruno Corra. Otra película que no logró realizarse fue la que Fortunato Depero anunció en una revista de Milán, *L'antenna*, en 1926.⁵ El título iba a ser *Futurismo italianísimo*, y habría tenido un estilo muy parecido a *Vita futurista*. El descubridor del guión, Gianni Lista, comenta que “se trataba de un documental caleidoscópico, una especie de traducción cinematográfica de las experiencias más relevantes del teatro, la pintura, la literatura y las fotografías futuristas” (Lista, 2001:67). Se querían filmar las casas, los ambientes, las decoraciones y las actividades de los integrantes del movimiento, y concluir con una manifestación en la que hubieran tenido que estar Russolo, Azari, Casavola, Prampolini y Marchi, escenógrafo formado al estilo futurista.

5 Fortunato Depero realizó varios proyectos relacionados con el arte y el cinematógrafo, entre ellos, en 1928, *Autofilm*, un guión autobiográfico, y en 1930 el libro-objeto *New York film vissuto*.

También relacionado con el movimiento futurista en Italia y con la propuesta de un cine abstracto es el texto que Marinetti publicó en 1926, *La cinematografia astratta é un'invenzione italiana*; sin embar-

go, otros pioneros del cine alemán y francés asimismo experimentaban las posibilidades abstractas, sobre todo bajo las influencias de cineastas rusos que encontraron en el montaje nuevas posibilidades narrativas.⁶

Un realizador cuya producción recuperó la postura futurista fue el director del Instituto Luce, Corrado d'Errico,

que en 1934 realizó un filme abstracto, *La gazza ladra*. En éste, la música de Gioacchino Rossini era visualizada en forma de líneas que se desdoblaban y movían para marcar los compases y el ritmo. Muchos proyectos cinematográficos de estos años se quedaron en propuestas: poesías visuales, cinema abstracto, cortos documentales sobre las ciudades que se volvían cada día más caóticas por los automóviles, las motos y las fábricas. Eran proyectos seguramente marcados por la corriente futurista, pero muy alejados del concepto de cine como arte, ya que invitaban más bien a experimentar con la cámara.⁷

A pesar de la publicación de un segundo manifiesto dedicado al cine, firmado por Marinetti y Ginna, en 1938 termina la parábola futurista.

Ahí se denunciaba la difusión, por parte de los estadounidenses y franceses, de películas obsesionadas con la perfección fotográfica y basadas principalmente en situaciones dramáticas muy convencionales. En 23 puntos Marinetti concentró nuevamente su particular visión del cinematógrafo. Sin dejar de reiterar su liderazgo entre los futuristas, rescató varias posturas del primer manifiesto, desde la supremacía de los ambientes hasta el cine como poesía y la necesidad de un cine independiente; pero los tiempos habían cambiado y la consecuencia fue una paulatina desintegración del grupo. En la segunda etapa del movimiento, entre las dos Guerras Mundiales, prevaleció una orientación interdisciplinaria que motivó a los artistas a incursionar en la producción de objetos, muebles, decoraciones, tapices —todos hechos a mano y con diseño futurista—, expuestos en galerías llamadas Case d'arte futurista, cuyas actividades estaban dirigidas a consolidar socialmente el sentimiento futurista de la vida.

6 Destacan las producciones de Walter Ruttmann que se realizan en plena época de la República de Weimar: *Berlin. Die Sinfonie der Großstadt*.

7 Algunos ejemplos de estos cortos fueron: De Marinetti, *Tremila*; de Prampolini, *Rivolta dello schermo*; de Luigi Pirandello, *La salamandra*; de Vera Felisari, *La rivolta delle macchine*, entre otros.

Quizá sea muy atrevido considerar las producciones cinematográficas relacionadas con el movimiento futurista como las primeras expresiones de arte en movimiento, pero sin duda las teorías que se proclamaron en los diferentes manifiestos en relación con el cine marcaron una neta distinción entre el cine comercial y la búsqueda de formas expresivas innovadoras. Sólo siete años más tarde del primer manifiesto futurista nacerá bajo premisas parecidas, aunque contrarias a los nacionalismos y al espíritu de la guerra, el movimiento dadá, que desde Zurich hasta Nueva York y Berlín promulgará otra revolución en el campo de las artes.



**El movimiento
dadá**

Características y antecedentes del movimiento

Si se consideran las dificultades de comunicación y movilidad de la época, así como los conflictos políticos y sociales que abrumaban a una Europa de Estados nacionales enemistados entre sí, podría afirmarse que el movimiento dadá, que proclamó su manifiesto en Suiza en 1916, tenía mucho en común con los futurismos italiano y ruso. Ambos propusieron técnicas de comportamiento muy llamativas, cuando menos en las formas exteriores y medios “publicitarios”, idóneas para molestar a la pequeña burguesía tradicionalista.

“Cuando se inaugura en Zurich el Cabaret Voltaire, inicio del dadaísmo, en las paredes estaban presentes los mapas-poemas geográficos futuristas” (Sarmiento, 2006), eran, como Tristan Tzara las denominaba, las *palabras en libertad* de Marinetti. A pesar de que los dadaístas en sus veladas y escritos proclamaban: “El futurismo ha muerto. ¿De qué? De dadá”, seguían utilizando todos sus recursos formales innovadores y sus métodos de acción: poesía visual, poesía fonética, veladas, edición de revistas, etcétera.

Las veladas futuristas y las dadaístas eran espacios para que intelectuales y artistas expresaran sus nuevas posturas en forma interdisciplinaria: exposiciones de pinturas y esculturas, conciertos, declamaciones, intervenciones sorpresivas y contundentes, así como, en un segundo momento, proyecciones de pequeños cortometrajes.

Mientras los futuristas, involucrados a nivel político, tenían un programa preciso y categórico en sus planteamientos nacionalistas en favor de la “guerra como salvación”, los dadaístas fueron promotores de una visión internacionalista y pacifista, de tendencia anarquista a falta de un programa definido. Hans Richter escribió en su libro *Historia del dadaísmo*: “Como todos los recién nacidos estábamos convencidos de que el mundo comenzaba con nosotros. En realidad, era simplemente que nos habíamos tragado el *futurismo* íntegro, aunque escupiendo en el transcurso de la digestión un trozo por aquí, un trozo por allí...”



Figura 10. ABC Collage, Raoul Hausmann, Museo Nacional de Arte Moderno, Centre Pompidou.

Otros antecedentes fueron las obras que exhibieron en 1913 Marcel Duchamp y su amigo Francis Picabia —ambos figuras representativas del movimiento—, en el Armory Show de Nueva York: *Duchamp nu descendant un escalier*, una realización en cronofotografía, donde un cuerpo desnudo se descompone y recompone para transmitir la idea de movimiento, y la *Danse á la source*, de Picabia, fueron la atracción principal de la reseña y causaron un escándalo sin precedentes.

Algunos meses más tarde Duchamp compró una reproducción económica de un pai-

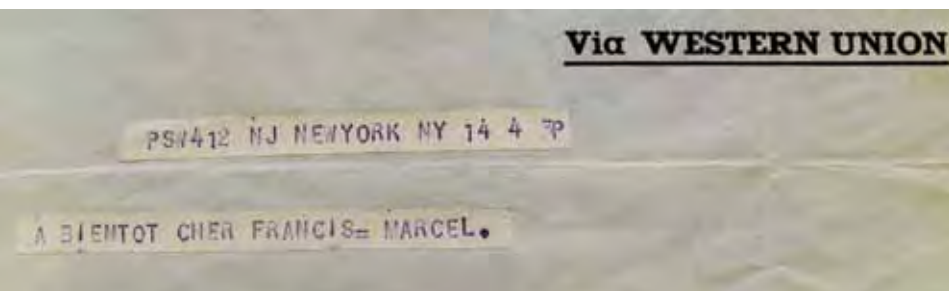


Figura 11. Telegrama que Marcel Duchamp envió a Picabia en 1914.

saje, le pintó en el horizonte dos pequeños círculos, uno rojo y uno amarillo, y la presentó como una “nueva obra”, con el título *Pharmacy*. Después siguieron las esculturas *Bicycle Wheel*, una rueda montada sobre un taburete; y *Fountain*, un urinario de producción industrial. Eran obras de arte que se insertaban en su propuesta de *ready mades*; es decir, el proceso de descontextualización de un objeto de uso común para llevarlo a un contexto artístico.

En 1915 en Nueva York, después de haber llegado con una ampolla llena de aire de París para regalarla a su amigo Arenberg, coleccionista de arte moderno, Duchamp compró en una tienda de abarrotes una pala para mover la nieve y la volvió pieza de exhibición con la frase: *In Advance of the Broken Arm*. Podía interpretarse como una forma de protesta en contra del sagrado concepto histórico de la obra de arte, ya que se estaba dando importancia y llamando la atención, principalmente, al entorno más que a la obra en sí misma. Estas acciones presentaban algunos elementos típicos del dadaísmo: profanación del concepto de arte, indiferencia hacia el buen o mal gusto, desviación del contexto y deslizamiento de contenido desde la esfera estética a la verbal.

En su texto, Richter (1973) también mencionó como precursoras del dadá las posturas de Mark Twain, Alfred Jarry,¹ Apollinaire, y hasta las actitudes de personajes de la historia como Eróstrato, quien prendió fuego al templo de Artemisa, en Efeso, para sacudir a sus compatriotas y atraer la atención sobre sí mismo. En este sentido, puede decirse que el dadaísmo representa



Figura 12. *In Advance of the Broken Arm*, Marcel Duchamp, 1915, réplica 1964.

¹ Alfred Jarry fue considerado un profeta de las tempestades sociales que marcaron los primeros años del siglo XIX. Con la representación de su texto teatral *Ubu Roi*, el 10 de diciembre de 1896 en el Théâtre de l’Oeuvre de París, Jarry rompía con los códigos teatrales convencionales para presentar nuevas formas expresivas que negaban la imitación de la realidad, la lógica, la racionalidad y el sentido común.

una constante del espíritu, una pequeña llama que en circunstancias particulares se vuelve una fogata, para después casi apagarse sin renunciar a la posibilidad de surgir nuevamente y arder en otro lugar y en otro tiempo. En las épocas de crisis o de grandes innovaciones, debidas a conflictos bélicos o a profundos procesos de transformación, el mundo del arte precisa manifestar su inconformidad y desconcierto hacia lo imprevisible, denunciando y cuestionando las posturas del poder, ya sea religioso o político.

En la primera velada dadá, el animador fue el alemán Hugo Ball, quien gracias a sus experiencias teatrales logró renovar la velada provocando al público, llevándolo a la desesperación con continuos desplazamientos y motivándolo para que se volviera protagonista de las acciones anárquicas que podían terminar en lo que hoy llamaríamos *performances colectivos*. Se trataba de organizar el caos con recitales de poesía fonética, música y ruidos, danzas cubistas con máscaras africanas, presentaciones de cuadros y manifiestos. No eran espectáculos fundamentados en un texto ni un intento de obra de arte total en busca de una síntesis entre los diferentes lenguajes: el verbal, el musical y el visual.



Figura 13. Fotomontaje de Johannes Baader, Nueva York.

Los dadaístas, al proponer unos eventos con materiales artísticos heterogéneos en el interior de una secuencia de acciones efímeras, como la lectura dramatizada, la danza, el canto, la música, la pantomima, las cuales los mismos artistas escenificaban, crearon lo que hoy en día se podría definir como una interfaz entre las artes escénicas, las visuales y las sonoras. Una elección que influirá en todas las vanguardias del siglo xx, prefigurando el tiempo de los *happenings* y de los *performances* en las artes visuales entre los años cuarenta y setenta del siglo pasado. A pesar

de no querer ni poder generar un repertorio reproducible de textos y modelos estéticos, los dadaístas dejaron algunos documentos sonoros y visuales. Son unos pocos textos dramáticos íntegros, sugerencias y experimentaciones verbales que a menudo no pueden sobrevivir de forma autónoma, sin el contexto en el que fueron creadas (Balzola y Monteverdi, 2004:46).

Un nuevo artefacto en las veladas: las aportaciones de Duchamp y de Man Ray

El movimiento dadá sin un programa definido tuvo exponentes importantes en muchas ciudades europeas, donde los artistas interpretaban y materializaban sus *principios sin principios*, su *arte en contra del arte* y sus deseos de expresarse libremente sin códigos preestablecidos.²

2 A pesar de haber tenido la oportunidad de presentarse en Suiza, donde por los conflictos bélicos se habían refugiado artistas e intelectuales de Alemania, Rumania y Francia que no consideraban oportuno tomar posiciones políticas, el movimiento dadá tuvo repercusiones muy importantes en Nueva York, Berlín, Hannover y París, donde al terminar la Primera Guerra Mundial regresaron varios artistas como Tristan Tzara, Picabia, Marcel Duchamp y Man Ray para generar una gran cantidad de publicaciones relacionadas con el movimiento.

Entre las propuestas destaca la literaria, con la creación de poemas fónicos y los llamados poemas simultáneos, donde los participantes recitaban al mismo tiempo, así como la revalorización de la técnica del *collage* propuesta por Pablo Picasso y Georges Braque. Como protagonistas de su tiempo, fueron pioneros en incorporar en sus producciones artísticas el cinematógrafo. Entre ellos destacan Marcel Duchamp con la película *Anemic Cinema*; René Clair con *Entr'acte*; Viking Eggeling con *Sinfonía diagonal*; Man Ray con *Regreso a la razón*; Fernand Léger con *Ballet mécanique*, y Hans Richter con *Vormittagsspuk (Fantasmas a la hora del desayuno)*. Se trata de cortometrajes menos improvisados que los intentos futuristas, aunque puedan adscribirse como ejemplos de un cine considerado experimental. Como menciona Jean Mitri, hablar de experimentación en el cine del siglo xx significa ponerse de acuerdo sobre la definición del término *experimentación*.

Pueden llamarse experimentales las películas de “vanguardia”, los ensayos de laboratorio, los intentos de los pioneros del cine y de los artistas que quisieron romper con los códigos tradicionales del lenguaje cinematográfico. En este sentido, J. Mitri afirma: “No existe cine experimental antes de los años veinte. Por el contrario, todo *film* que contribuyó al descubrimiento y perfeccionamiento de un lenguaje, en busca de sus medios expresivos, puede considerarse como experimental, aunque no hayan llegado al estatus de obra de arte” (1974:26). Para Mitri, el cine experimental propiamente dicho tuvo por objeto el descubrimiento de un cine puro, desligado de lo que no era específicamente fílmico; su origen estaba más en la pintura que en el cine, aunque por supuesto contaba con el poder potencial de los nuevos elementos expresivos.³

El cinema estuvo presente en las vanguardias pictóricas con diferentes características, y si los futuristas lo utilizaron bajo su poética del dinamismo, lo mecánico y lo abstracto; los dadaístas rescataron sus potencialidades lúdicas y de diversión provocativa.

Al analizar las primeras producciones cinematográficas es frecuente dividir las en dos grandes tipologías: las películas que se realizaron a partir de un uso creativo del medio por sí mismo se describirán al *cine de vanguardia* (Bonet, 1984); mientras aquellas que involucraron artistas del campo literario, pictórico y musical darán origen al *cine de vanguardia artística*. En esta segunda categoría se encuentran las producciones cinematográficas de Duchamp, las cuales, aunque parecieran casuales, tenían raíces muy profundas en sus obras escultóricas. Sus experimentos cinéticos se centraron sobre

3 La labor desarrollada por las vanguardias cinematográficas de los años veinte en la búsqueda de lo que se denominaba *arte puro* y *cine puro* merece una mención especial. La escuela soviética de Lev Kulechov se esforzó en valorar las imágenes cinematográficas como iconos-ideas que actuarían como símbolos en una cadena cinematográfica, es lo que más tarde Eisenstein llamaría *montaje ideológico*. En cambio la escuela francesa, siguiendo las experiencias de Abel Gance, se empeñó en la exploración de un ritmo visual puro y una búsqueda relativa al valor de “duración” de las imágenes. A partir de la proyección de *La rueda* de Abel Gance se experimentó un tipo de cine cuyo montaje tenía una forma rítmica alterada, la cadencia secuencial se aceleraba con planos cada vez más cortos, “la brevedad de los planos, la rapidez del tiempo, permitieron reparar más fácilmente en las posibilidades rítmicas del *film* y, a partir de entonces, se multiplicaron las búsquedas teóricas, dando nacimiento a un movimiento calificado como *vanguardia* porque no tenía otra finalidad más que la búsqueda pura” (Mitri, 1978:393).



Figura 14. Man Ray en su papel de Rose Sélavy, 1921.

la posibilidad de filmar los objetos en movimiento desde diferentes puntos de vista para resaltar su múltiple expresividad. Con esta finalidad, desde 1920 utilizó un rotoscopio compuesto por un motor y un disco giratorio, en el cual mostraba en forma de hélice frases escritas y formas circulares, que constituirán después el tema central de *Anemic Cinema*, un cortometraje en blanco y negro de siete minutos de duración, donde el movimiento de círculos concéntricos daba la sensación de profundidad:

Más tarde encontré con el mismo procedimiento un medio para obtener objetos en relieve. Gracias a una perspectiva caballera, es decir, vista desde la parte inferior, o desde arriba, se obtiene algo que, con círculos concéntricos, forma la imagen de un objeto real, como un huevo cocido, como un pez da vuelta en su pecera: se ve la pecera en tres dimensiones. Lo que llamó mi atención fue que era un fenómeno científico que existía a pesar del método con el cual yo lo había encontrado. En ese entonces vi a un óptico que me dijo: “se emplea este método para volver a dar la vista a un tuerto, o por lo menos la impresión de la tercera dimensión. Porque al parecer, la pierden” (Duchamp apud Choza, 1967).

Anemic Cinema comienza con la imagen de un disco en movimiento giratorio, en cuya superficie tiene pintada una espiral blanca, como una de esas espirales que se utilizan para inducir a un estado de hipnosis; podría pensarse que Duchamp hubiera querido sumergir al espectador en un estado hipnótico. A menudo se intercalan imágenes con leyendas incomprensibles como: “*Bains de gros thé pour grains de beauté sans trop de bengué*” (“Baños de espeso té para lunares sin demasiado bengué”), o “*L'enfant qui tète est un souffleur de chair chaude et n'aime pas le chou-fleur de serre chaude*” (“El niño que mama es



Figura 15. Fotograma de *Le Retour à la raison*, Man Ray.



Figura 16. Autorretrato con cámara, Man Ray, 1932.

4 Man Ray conoció a Duchamp en 1914 en Nueva York, y en 1916 fundó con él la Society of Independent Artist. Cabe mencionar que por diferentes motivos coincidieron en Estados Unidos numerosos artistas dadá, además de los mencionados, como el realizador Hans Richter, Max Ernst y Picabia (Bisaccia, 2002:143).

un soplador de carne caliente y no le gusta la coliflor de invernadero caliente”) (www.Parodi).

El clima de investigación del dadaísmo, marcado por la búsqueda de una múltiple dirección cognitiva, hizo que otros artistas se dedicaran a inventar aparatos para modificar la percepción vi-

sual; Man Ray fue el más representativo: “He inventado un sistema de prismas que se adapta muy bien a mis lentes. Esto me permite ver en color y con imágenes abstractas algunas películas en blanco y negro que me aburren”.⁴

Su primera película, *Le retour à la raison*, hecha con su invento el *rayograph*, se presentó en 1923 en la velada dadaísta *Coeur à barbe*. Se trataba de formas en movimiento que creaban espacios y dialogaban con las sombras. A nivel de anécdota, se comentaba que había sido realizada para el evento en una sola e intensa noche de trabajo, utilizando diferentes materiales ya producidos. Fue un experimento hecho sin planificación, una especie de *collage* o ensayo de montaje de partes de película impresas con el simple contacto de objetos comunes: alfileres, clavos, tachuelas, sal, pimienta, y una fuente de luz,

sin la utilización de una cámara. Su duración es de pocos minutos, no tiene una estructura predeterminada, varios objetos envuelven el cuerpo de una mujer con un ritmo imprevisible; su título, *Regreso a la razón*, fungió también como elemento provocador porque el resultado no tenía nada de racional (www.Rossi).

En otra película, *L'étoile de mer*, Man Ray trabaja por analogías de formas, deja al espectador la posibilidad de construir metáforas. La estrella de mar no es símbolo de nada, vale por ella misma, por las infinitas transformaciones y asociaciones que genera. Las imágenes de la estrella de mar se multiplican hasta el infinito gracias a un "montaje discontinuo" y se desprenden de la velocidad media de percepción generando una vibración propia. Es un montaje muy rápido en el que el punto de transición; es decir, de sucesión de una representación a otra, construye una nueva totalidad.

Emak Bakia de 1926 es el título del experimento cinematográfico quizá mejor logrado por Man Ray. También en esta ocasión, como en otros trabajos abstractos, se deja al espectador la interpretación de la película. Uno de los temas más recurrentes en las películas del artista, y del arte en general de aquella época, es la relación entre los sueños y el deseo. *Emak Bakia* podría resumirse como la historia de



Figura 17. Duchamp con tablero de ajedrez, 1950.



Figura 18. Fotograma de *Emak Bakia*, Man Ray.

una mujer que soñaba con sus deseos íntimos, transportando sus experiencias sensoriales, conscientes, en un vértigo caótico que giraba alrededor de pensamientos abstractos. En esta película se perciben estos dos mundos: el físico de placeres corpóreos y el mundo interno

de su mente, que ningún hombre espera poder interpretar.

Esta obra empieza con una serie de imágenes negras y blancas no identificables, escamas que destellan, pernos que bailan. Una pantalla de neón difunde las noticias del día... Entonces, imágenes más confusas se sobreponen, quizá un pasillo atravesado por alguien en estado de ebriedad o entre sueños... Las imágenes se vuelven más abstractas y confusas hasta que finalmente aparece el ojo de una mujer entre los dos fanales de un auto.

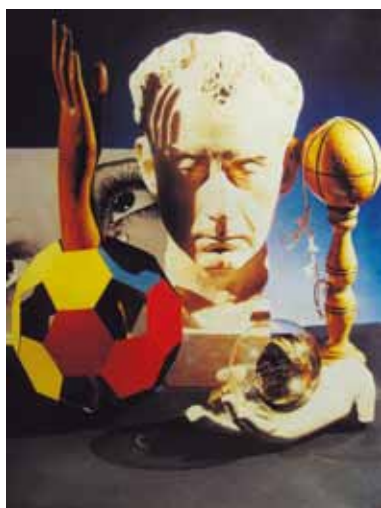


Figura 19. Collage, Picabia, 1933.

Abstract cinema: Hans Richter y Viking Eggeling

Otro realizador abstracto que estuvo ligado casi desde el comienzo de su carrera artística con importantes corrientes plásticas fue el alemán Hans Richter, uno de los fundadores del dadaísmo.

En 1918 Richter encontró, gracias al autor del *Manifiesto dadá* (1918), el pintor Tristan Tzara, al artista sueco Viking Eggeling, con quien estableció una profunda colaboración que dará origen a la *pintura en rollo*: diversas formas abstractas son pintadas sobre largos lienzos de papel de 50 a 60 centímetros de ancho y a veces 40 o 50 metros de largo. Al partir de un principio que parece haber sido heredado de la pintura tradicional china, esta propuesta quería eliminar la noción de *marco*, básica para la pintura renacentista, para dirigirse hacia una concepción del arte en movimiento.⁵ Al filmar el *Desenvolver de los rollos*, Eggeling y Richter consiguieron representar un ritmo cinético producido por la transformación de las formas. Richter utilizará este procedimiento en su película *Rhythmus 21*, a la cual seguirán *Rhythmus 23* y *Rhythmus 25* del mismo estilo.⁶ Parodi nos proporciona la siguiente descripción del principio del corto:

Luego de los títulos escritos con letra cursiva, el filme abre con una pantalla totalmente negra. A los costados de ésta surgen verticalmente sendos espacios, zonas blancas que atraviesan todo el ancho de la pantalla. Estos blancos laterales se ensanchan rápidamente hasta ocupar ahora toda la pantalla, de modo tal que ésta queda, por un breve instante, totalmente blanca. Rápidamente el negro recupera su espacio empujando al blanco hacia los costados.

5 La pintura ha buscado, desde siempre, expresar el movimiento. Pero la pintura, el bloque de espacio-tiempo que construye,

sólo puede expresar el antes o el después del movimiento. El movimiento en sí sólo puede quedar sugerido. Esto lo conocía muy bien una de las mentes más lúcidas de la Alemania del siglo XVIII, Gotthold Lessing. En efecto, en su famoso *Laocoonte*, reflexiona acerca de la pose como forma de sugerir el movimiento: “La pintura puede utilizar un solo momento de la acción, en sus facetas simultáneas, y debe, por lo tanto, escoger la acción sugerente y de comprensión más fácil y separada de las acciones posteriores. A diferencia de la pintura, el cine podrá abandonar el universo de las poses para representar directamente el movimiento”.

Ricardo Parodi, curso virtual “Los comienzos del cine de vanguardia alemán”, promovido por el Instituto *Goethe*.

6 Parodi: Cuando la pintura se hace cine (OC).



Figura 20. *Tatlin en casa*, Raoul Hausmann, 1920 (Collage y guache), Museo de Arte Moderno, Estocolmo.

o en filmaciones realizadas con lentes deformantes o montajes acelerados, era para él, antes que todo, una búsqueda estética y una postura política.

Merced al vaivén del proceso se puede hacer patente lo que es realmente sentir y experimentar un movimiento.

Este “movimiento” tiene sus premisas orgánicas, no está supeditado a la capacidad de rememoración (puestas de sol, entierro) ni al “ideal” (héroe, casta doncella, astuto negociante) ni a sentimientos de compasión (vendedora de fósforos, violinista otrora célebre y ahora sumido en la pobreza, amor defraudado), ni siquiera a un contenido o “argumento”, sino, independientemente de éste, sigue las peculiares, determinadas leyes mecánicas de este “movimiento”.

La película más famosa de Richter fue *Vormittagsspuk* (1927-1928), conocida con el título de *Fantasmas a la hora del desayuno*. También en esta ocasión se trata de un experimento donde los objetos y los personajes cotidianos se comportan de modo paradójico: constantemente sus posiciones y sentidos están invertidos, así como

Pero el blanco no se rinde; reaparece ganando espacio nuevamente, ocupa todo el ancho y alto de la pantalla y luego se convierte, repentinamente, en un cuadrado. Ahora el blanco gana la horizontalidad y reduce el negro a una delgada línea. Ahora es el negro el que no se rinde y gana en tres ocasiones la partida. Los conflictos de formas y colores continúan en tres ocasiones consecutivas, dando origen a formas rectangulares y cuadradas de color negro sobre fondo blanco.

Para Richter la opción de crear un cine abstracto no se enfocaba sólo en la utilización de formas dibujadas o pintadas

sus colores, pues se utilizan en el montaje el *stock* de películas en negativo.

Del pintor Viking Eggeling, cuya trayectoria artística quedó limitada por su repentino fallecimiento, vale la pena mencionar su corto de diez minutos, *Sinfonía diagonal* (1923). Está compuesto por una serie de formas semejantes a unos peines arqueados que se van transformando, siempre con movimientos en diagonal, en diversas representaciones abstractas, en las que, a veces, por un instante, puede vislumbrarse algún rasgo humano. Se alternan pliegues de distinto grosor que se suceden rítmicamente. Predominan espirales, signos redondos, creados por delgadas líneas simples, de ahí el término *grafismo* que se acostumbra emplear para hablar de la técnica utilizada por Eggeling. Se suele atribuir a *Sinfonía diagonal* el intento más consciente por revelar los principios

básicos de los intervalos de tiempo en el ámbito cinematográfico. El tiempo es el medio donde confluyen cine y música, y a esta última se le asigna la abstracción como condición por antonomasia.⁷

Con los cortos de Richter y de Eggeling se desarrollan las primeras formas de composición e interacción entre el sonido y la imagen. Esta relación también será objeto de estudio detallado por parte del cineasta soviético Eisenstein y del músico Prokofiev, quienes idearon formas gráficas de representación de la relación entre música e imagen. Todavía no se utilizaba el sonido directo, y la separación entre imagen y audio favorecía un acercamiento menos realista y más emotivo. Son años de búsqueda y experimentación: ritmos visuales,



Figura 21. Fotograma de *Entr'acte*, René Clair, Annie Ruchine como bailarina.

7 Es este un momento histórico donde el sonido asume su mayoría de edad. A partir de la década de 1910, el modernismo se radicaliza, y la polución sonora contagia a todas las disciplinas. Tiene en *El arte de los ruidos* de Luigi Russolo su expresión extrema, y en la guerra, su contexto dramático. También la poesía sonora consigue aquí su certificado de nacimiento.

composiciones de formas y signos abstractos, exploraciones de múltiples puntos de vista, composiciones tridimensionales, invención de artefactos, reflexión sobre cómo romper la estructura cerrada del cuadro y la pantalla. Walter Benjamin escribía:

Con los dadaístas la obra de arte se volvió un proyectil. Se proyectó sobre el espectador. Adquirió una calidad táctil. En esta forma ha logrado satisfacer la necesidad del cine cuyo elemento particular es justamente lo tangible que se funda en el cambio de los lugares donde se desarrolla la acción y de los emplazamientos.

Entr'acte y Ballet mécanique

La película más significativa por la convergencia de las propuestas del movimiento dadá fue *Entr'acte*, que realizó el reconocido director francés René Clair en colaboración con Francis Picabia, responsable del guión, y Duchamp, Man Ray y Eric Satie entre los actores.

Como lo enuncia el título fue una producción hecha expresamente para el intermedio del espectáculo *Relache* de la compañía de danza sueca de Rolf de Maré, que se presentó el 22 de noviembre



Figura 22. Fotograma de *Entr'acte*. Duchamp y Man Ray jugando ajedrez, 1924.



Figura 23. Erick Santie y Francis Picabia en la película *Entre'acte*, 1924.

de 1924 en el *Théâtre des Champs Elysées*. Se trata de un experimento precursor de las manifestaciones artísticas de los años sesenta, como los *happening* o los *environment*, con una propuesta de interacción de diferentes lenguajes y expresiones artísticas en un mismo espectáculo. Danza, cine y música (el corto fue acompañado por una pieza musical de Eric Satie, tocada en vivo durante la proyección), dieron origen a un evento creativo que ejemplificaba la propuesta artística del movimiento dadá, de carácter lúdico y participativo. Un evento que hoy en día podríamos definir como multimedial.

Clair despoja las imágenes de una continuidad narrativa. Se trata de secuencias de monumentos y techos de París, Man Ray y Duchamp jugando ajedrez, una bailarina tomada desde abajo mientras baila sobre un cristal transparente, un cazador que dispara a un huevo, una procesión fúnebre que persigue el ataúd, una persecución entre autos, barcos, aviones, en un creciente movimiento e intensidad cósmica; estos planos se suceden por asociaciones irracionales y oníricas.

El significado de *Entr'acte*, comenta Antonio Costa, “puede entenderse sólo en el contexto de su primera exhibición, caracterizado por una voluntad determinada de superar las barreras entre el arte y la vida, y de fundirlas en el frenesí de lo actual, de la modernidad



Figura 24. *La pausa* de Fernand Léger, 1949, Musée National Fernand Léger.



de la que el cine es —junto a la moda, al coche, al parque de juegos mecánicos— una de las expresiones” (Costa, 2002:88).

Otra obra filmica importante por su búsqueda estética y rítmica es el corto *Ballet mécanique*, que el pintor Fernand Léger realizó en 1924 para dar testimonio tangible de su propuesta de “cine absoluto”. Figuras geométricas, círculos y triángulos, junto con objetos procedentes de la realidad cotidiana, como los utensilios de cocina, se combinan con una rápida sucesión de rostros humanos, caras que aparecen de repente para esfumarse casi inmediatamente por el costado de la pantalla. Es una suerte de dialéctica muy particular en búsqueda de una complementariedad o síntesis entre las formas artísticas y lo cotidiano. Las formas, en Léger, parecen rebelarse a las imposiciones del museo o la galería de arte para ubicarse en lo personal y provocar un movimiento dentro de lo estático. Quizá más influenciado por el futurismo que por el dadaísmo, Léger depositaba una gran fe en el progreso y la tecnología:

El filme será el todo, es decir, el complemento indispensable de la vida moderna, cuando sus actores sean “mimos” entrenados especialmente para la proyección de imágenes. Cuando hayan aprendido a cerrar la boca y a gesticular en el momento oportuno. Cuando se hayan desarrollado las posibilidades del primer plano, arquitectura cinematográfica del futuro. El detalle del objeto convertido en un todo absoluto, proyectado en una gran dimensión, deviene personificado; el fragmento humano se personifica. Es el elemento dramático del porvenir. (Mitri, 1974:41.)

Como hemos resumido brevemente, muchos artistas de principio del siglo xx, protagonistas o no de los movimientos futurista y dadá, se caracterizan por una posición antagónica en relación con lo existente; cuestionan los lugares y las formas de hacer arte y cultura, deseosos de encontrar nuevos lenguajes no lineales, no predeterminados, no preconcebidos o limitados a una representación de lo real de manera mecánica y restringida. La inquietud y la dimensión experimental los lleva a buscar artefactos que modifiquen las formas de percepción, a investigar sobre “lo material” de los sonidos y de la música, y sobre un posible enriquecimiento debido a una relación más estrecha entre las artes dramáticas, las artes plásticas y el cine.

Y mientras los artistas, al querer utilizar este nuevo medio, aplican las técnicas de composición y del *collage* y dan movimiento a las formas geométricas, las líneas, la luz y las sombras para encontrar lenguajes oportunos, tajantes y llamativos; los pioneros del cine se enfrentan con una búsqueda dirigida a superar la utilización del medio, limitado a la mera reproducción de la realidad.

Las investigaciones por parte de los cineastas, como veremos enseguida, tienen referencias específicas en las artes anteriores, pero se centran en dos vertientes principales: una relacionada con las formas de percepción, la utilización de la luz y la óptica; y la otra sobre las posibilidades, a nivel de lenguaje, del montaje cinematográfico. Estos dos campos de investigación todavía siguen aportando experiencias innovadoras, y aunque hayan cambiado los soportes técnicos, tendrán importantes protagonistas en Vertov y Eisenstein.



Las vanguardias cinematográficas

Antecedentes del séptimo arte

Los bisontes con seis patas que los cavernícolas plasmaban en sus pinturas rupestres demuestran que el ser humano siempre se ha preocupado por captar y representar el movimiento. También durante siglos diversas civilizaciones o personas han buscado procedimientos para reproducir la realidad. Fue a la luz de una hoguera o bajo el fuego de una antorcha cuando por primera vez, ante los ojos del ser humano, se revelaron las posibilidades de crear personajes por medio de sombras proyectadas en un muro o en el piso. El espectador debía esforzarse en imaginar que aquella sombra representaba algo mucho más complejo.

Las más antiguas noticias acerca del teatro de sombras datan del siglo XI en China, y no tardaron en difundirse por todo el extremo Oriente: Indonesia, Japón y la India. Las representaciones con sombras fueron los primeros espectáculos que ofrecían al público imágenes animadas. Entre ellos destacan los que todavía se hacen en la isla de Java, donde se involucra una gran cantidad de personas. Músicos, cantantes, danzantes y manipuladores dan vida a un evento multidisciplinario que dura toda una noche y se ameniza con voces y música de instrumentos tradicionales. La lucha entre el bien y el mal era el tema recurrente en tales espectáculos orientales, que más adelante se enriquecieron con leyendas populares y relatos orales; estos eventos tuvieron un gran reconocimiento popular, y los manipuladores de sombras se convirtieron en figuras carismáticas y famosas.

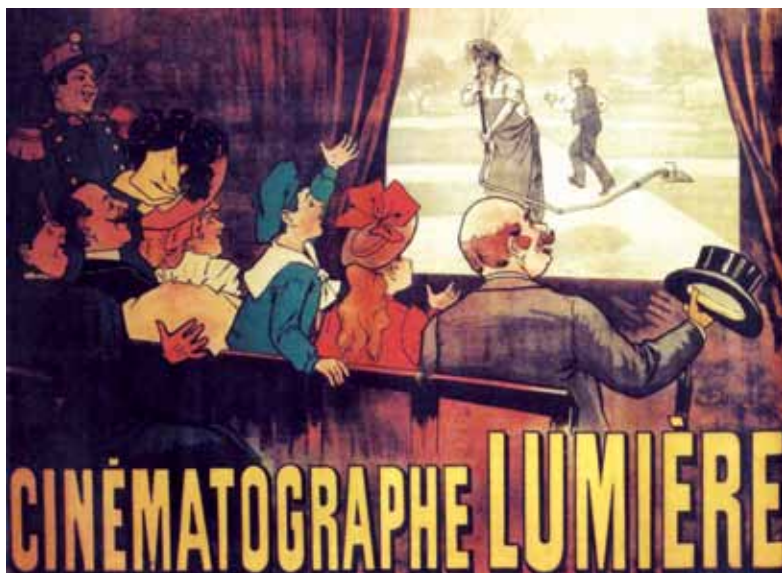


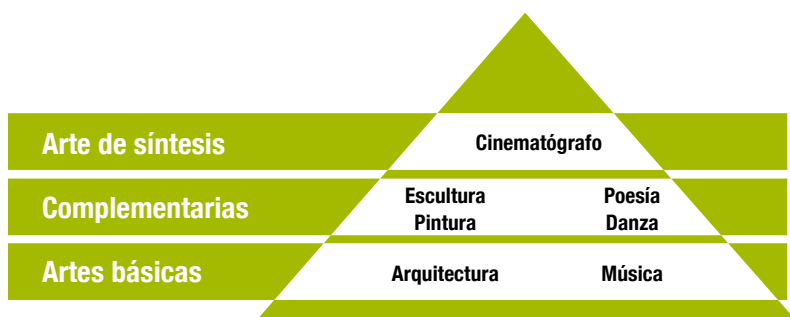
Figura 25. Cinématographe Lumière.

Quizá sean estos los antecedentes más antiguos en que se concreta la aspiración de involucrar al público en un espectáculo “total” por medio de diferentes expresiones artísticas.

En el siglo xvi la cámara oscura permitió la proyección de imágenes externas, y un siglo después la linterna mágica será la precursora de las sesiones de cine al proyectar imágenes sobre una superficie plana. Con el fin de hacerlas llegar a todos los lugares, los feriantes viajaban con su linterna dejando sorprendido al público, sobre todo cuando utilizaban ingeniosos dispositivos mecánicos para hacer girar cristales circulares y dar así movimiento a las imágenes.

Podemos afirmar, entonces, que el cine debe su desarrollo a la estrecha relación que estableció con las artes anteriores, desde el espectáculo móvil, que llevaban los manipuladores de linternas mágicas, hasta los experimentos sorprendivos y teatrales de Meliés, desde la arquitectura y la música hasta la pintura y la poesía.

La expresión *séptimo arte* para referirse al cine se utiliza a menudo, aunque no se conozca realmente, en la mayoría de los casos, su origen.



Una de las primeras teorías sobre la relación entre cine y arte, como ya hemos mencionado, la presentó Ricciotto Canudo en sus textos *Manifeste des sept arts* y *Esthétique du septième art*.¹ En ellos, Canudo colocó en primer lugar las artes “fundamentales”, las “primitivas” en la historia de la humanidad; es decir, la arquitectura y la música. “Secundarias” o “complementarias” de la arquitectura, la escultura y la pintura como *artes estáticas*; y de la música, la poesía y la danza, como *artes dinámicas*.

¹ Ricciotto Canudo, nacido en la ciudad italiana de Bari en 1879, emigró muy joven a Francia; allí fundó la revista de artes *Montage* y reunió, en su pequeño refugio de la Chaussée d'Antin, a escritores como Apollinaire o D'Annunzio y pintores como Picasso o Fernand Léger.

Como consecuencia de la inventiva y la creencia, casi religiosa, en el poder de la ciencia y la tecnología, Canudo coloca el cine como séptimo arte en el vértice de una pirámide hipotética, considerándolo suma y superación de las demás artes: “arte nacido para la representación total del alma y del cuerpo” (Aristarco, 1962:78). Canudo intenta apoyarse en Valentine de Saint-Point para hablar de las *artes móviles* y en Schopenhauer para hablar de las *artes del espacio*; plantea la superioridad de un arte, el cine, con respecto a otros basándose en una supuesta superioridad tecnológica o en la actualidad de su creación. Aunque esa pudo haber sido una posición discutible, lo más relevante en la propuesta de Canudo fue reclamar una autonomía del cine respecto de la literatura y el teatro, así como la necesidad de un *específico filmico* que se encuentra en la captación de la vida inmaterial que se hace presente en el ritmo interno de las cosas (www.Parodi).

Quizá sea precisamente esta característica de lo inmaterial la que hoy en día sigue vigente en las propuestas de algunos artistas digi-

tales. En el devenir de la historia del arte, empezando por el afán del *arte clásico* de querer reproducir la realidad, pasando por el *arte romántico* que adjudicaba a la obra una identidad propia, para después dar importancia al proceso de creación o al espacio de exhibición con los movimientos artísticos del siglo xx, encontramos siempre una relación muy estrecha con la materia. Sólo con la mediación tecnológica el arte se vuelve inmaterial, casi en contraposición a una tendencia social de materialización de la existencia.

La búsqueda de un nuevo lenguaje: Sergei Eisenstein

Al analizar algunas de las figuras más relevantes de los pioneros del cinematógrafo, no se pretende considerarlos como los referentes históricos de la relación entre tecnología y arte; lo que apremia es recordar algunas formas particulares de escrituras fílmicas, tratamiento de la imagen, sonido, la utilización de la cámara, así como la búsqueda de nuevas formas de percepción que todavía pueden resultar vigentes, con las debidas particularidades tecnológicas, en la producción de *videartistas* o de artistas de los medios.

La labor desarrollada por las vanguardias cinematográficas de los años veinte en la búsqueda de lo que se denominaba *arte puro* y *cine puro* merece una mención especial. La escuela soviética de Lev Kulechov se esforzó por valorar las imágenes cinematográficas como iconos-ideas que actuarían como símbolos en una cadena cinematográfica; es lo que más tarde Sergei Eisenstein, uno de los realizadores y teóricos más emblemáticos de la historia del cine mundial, llamaría *montaje ideológico*.

Eisenstein ejemplificará en su postura profesional la estrecha relación existente entre la pintura, el teatro y el cine. Dibujante y caricaturista, desde joven publicó primero en periódicos y revistas para después incursionar en el teatro como escenógrafo y diseñador de vestuario. Como alumno de la escuela de teatro de Mejerchol'd publica en 1923, en una revista dirigida por Maiakovski, un ensayo sobre su *Teoría del montaje de las atracciones*, en el cual plantea que el espectáculo teatral debe ser creado a través de un libre montaje de sensaciones, entre ellas independientes, pero ligadas entre sí por una temática única. Estas sensaciones son elegidas en forma arbitraria por el director e impuestas al espectador

para provocar en él un estado de *shock* sensorial y emotivo (Balzola y Monteverdi, 2004:49).

En el mismo año Eisenstein dirige para el primer teatro obrero la comedia *También el más sabio se equivoca* de Ostrovski, en la que propone una mezcla de espectáculo teatral, musical, circense, y la proyección de un seudonoticiero cinematográfico.

Muy pronto Eisenstein dejará el teatro y encontrará en el cine el medio más idóneo para concretar sus teorías, sobre todo gracias a las aportaciones de las propuestas cinematográficas de Griffith y de los estudios acerca del montaje y la composición de los encuadres de Kulechov y Vertov. Sus primeras películas, *Huelga* (1924) y *El acorazado Potëmkin* (1925), revelan su rigor y originalidad en lo que concierne al impacto emotivo de los encuadres y la métrica del montaje, que se sustentaba en sus teorías sobre el montaje intelectual, necesario para transmitir con una película, además de las emociones y los sentimientos, conceptos políticos, filosóficos y científicos.

“Ha llegado la hora de que el cine empiece a operar con el pensamiento abstracto, transformable en un concepto concreto.” La intuición de Eisenstein consiste en concebir el cine como una *síntesis de lo abstracto*, porque maneja un tiempo y un espacio artificiales;



Figura 26. Sergei Eisenstein.



Figura 27. Fotografías de *El acorazado Potémkin*.

una síntesis *de lo concreto*, porque su principal elemento es la percepción de la realidad; *de sentimientos*, por el *pathos* (emociones) que transmite, y *de un método*, por la racionalidad de su construcción formal.

Para el realizador ruso la clave del lenguaje artístico, y en particular el del cine, está en el conflicto, ya que poniendo en secuencia dos encuadres con características opuestas, como un banquete de ricos y unos pobres hambrientos, se sugiere al espectador una imagen mental de lo que puede ser la injusticia. Es decir, las imágenes adquieren otra connotación si son combinadas de forma apropiada.

Ejemplo tajante del resultado de imágenes contrastantes es el montaje que realizó para la secuencia de la escalera de Odessa en *El acorazado Potémkin*; es una secuencia falsa llena de planos verdaderos. Para mostrar didácticamente a los espectadores la terrible secuencia, el director debió ralentizar, retener, recrearse, engañar, con el fin de testimoniar eficazmente lo que significa la violencia del poder armado contra ciudadanos desarmados. En los primeros planos generales, la escalera es relativamente corta para la cantidad de escalones que unos soldados sin rostro, pero con botas crecidas desde su propia sombra, descienden mientras matan a diestra y siniestra. Los personajes principales, en primeros planos, de los momentos iniciales de la secuencia van debatiéndose entre el miedo, el enfrentamiento, las carreras, con gestos horrorizados o desafiantes hasta que la mayoría muere por los disparos de las tropas del zar. De pronto, aparecen dos personajes: una madre que lleva un cochecito con un niño en su interior. Estos personajes no tienen cabida física en la secuencia, de ellos no se dan referencias anteriores, no encajan

ni caben en la escalera, ya que las tropas ya habían dominado la situación desde todos los ángulos. Sin embargo, su presencia piadosa y enternecedora lleva el dramatismo a un punto álgido, dando prueba de la validez de la teoría del montaje de Eisenstein. Él insertó estas imágenes sin preocuparse demasiado en seguir una lógica estricta de las acciones o en plantear situaciones inverosímiles.

Para elaborar una teoría general de la expresividad junto a la técnica del montaje y la metodología del conflicto, Eisenstein maneja otros elementos, como el ritmo de la imagen interior por cada encuadre, y el ritmo de la imagen exterior debido al montaje y la música, considerándolos imprescindibles en la gestión de todos los estímulos y la obtención de una sintaxis *cinestésica* (Balzola y Monteverdi, 2004:49).

Aunque la producción cinematográfica de Eisenstein no se inscriba en el ámbito del cine experimental, con su extensa elaboración teórica² quiso analizar cómo las artes encuentran una síntesis en la producción cinematográfica al investigar sobre las relaciones entre pintura, cine y música. Sobre esta última escribe un texto muy conocido, *La música del paisaje*:

2 Entre sus escritos teóricos más conocidos figuran *Teoría y técnica cinematográfica*, *La forma en el cine*, *Reflexiones de un cineasta*, *El sentido del cine*, *Cinematismo* y *La realización cinematográfica*.

También el cine mudo componía su música. Una música plástica [...] En aquel tiempo, el movimiento musical de la escena se solucionaba con el orden y el montaje de las imágenes: los pedazos de película editados determinaban no sólo el movimiento de la escena, sino también su música: al igual que desde la pantalla “parlaba” una cara muda, así resonaba la imagen.

El paisaje resonaba con más frecuencias: en realidad el paisaje es el elemento más libre de la película, el que menos carga con las tareas narrativas auxiliares y particularmente flexibles para transmitir humores, estados de ánimo y emociones. [...] No se trata tanto de reforzar la acción, aunque también se trata de esto, cuanto de terminar de contar emocionalmente todo lo que no se puede expresar con otros medios. (Eisenstein *apud* Montani, 2003:86.)

De la colaboración entre Eisenstein y Serge y Prokof'ev quedan los análisis teóricos sobre la relación entre música e imagen, la cual se concretó en formas de representaciones gráficas de algunas se-

cuencias, entre las que sobresale la batalla sobre hielo de la película *Alexander Nevsky*. En ésta, las construcciones fílmica y musical se encuentran tan relacionadas que generan una obra única que progresivamente involucra los dos sentidos.

La relación imagen-sonido será también un tema de investigación para el documentalista Dziga Vertov, quien desde 1916, en su “laboratorio del oído” se dedicaba a experimentar las *músicas de los ruidos* y el montaje de fonogramas y palabras. En 1918 comentaba:

Estoy saliendo de una terminal de tren. Todavía tengo en mi oído el ruido del tren que se aleja... un improperio, un beso, una exclamación... risas, chiflidos, voces, el bufar de la locomotora... murmullos... saludos... mientras camino reflexiono: se tendría que inventar un instrumento capaz no sólo de describir, sino de fijar, de fotografiar estos sonidos, en caso contrario será imposible organizarlos, en caso contrario se fugarán como huye el tiempo (Lischi, 1996:28).

Muchos pioneros del videoarte, así como del trabajo artístico con la imagen electrónica, desde la década de los sesenta hasta hoy, han



Figura 28. Fotograma de *El hombre de la cámara*.

fundamentado sus experiencias en el sonido encontrando en este *continuum* la base sobre la cual elaborar las estructuras visuales.³

El cine-ojo y el arte de la visión de Dziga Vertov

Regresando al lenguaje visual, también en este ámbito las aportaciones de Dziga Vertov fueron muy importantes, sobre todo las relacionadas con la función de la cámara, las lentes, la percepción y el cine en general. Planteará su punto de vista en numerosos manifiestos y en publicaciones de vanguardia, desarrollando su teoría del cine-ojo.⁴ El ojo de la cámara que tiene más posibilidades que el ojo humano.

El ojo fílmico trabaja y se mueve en el tiempo y en el espacio para captar y registrar impresiones de manera muy diferente a la del ojo humano. Las limitaciones impuestas por la posición del cuerpo o por lo poco que podemos captar de un fenómeno en un segundo de visión son restricciones que no existen para el ojo de la cámara, que tiene una capacidad mucho mayor.

Por cine-ojo se entiende lo que el ojo no puede ver, como un microscopio y un telescopio del tiempo, como la posibilidad de ver sin confines y sin distancias, como mando a distancia de las cámaras, como tele-ojo, como ojo con rayos x, como vida arrebatada repentinamente. (Vertov, 1973:78.)

Como un arte de la visión que se vuelve ciencia, la riqueza del mundo visible se repropone utilizando lentes particulares, películas expuestas a tiempos variables, procesos químicos, montajes novedosos, desdoblamientos y sobrepresiones, aceleraciones y demoras.⁵

3 Véase este sitio en internet para confirmar la actualidad de la problemática: www.sadomarta.com/img_suono1.htm#2.

4 En 1919, Vertov y otros jóvenes cineastas, entre los que se encontraba su futura esposa, Elisaveta Svilova, y su hermano, Mikhail Kaufman, crearon un grupo de documentalistas cuyo objetivo era captar la "verdad" cinematográfica, montando fragmentos de actualidad de forma que permitieran conocer una verdad más profunda que no puede ser percibida por el ojo.

5 Es muy conocido el trabajo de *composición* y *descomposición* de gestos y movimientos que propone Godard a través de cambios de velocidad: "Demorar el movimiento para ver, no para ver esto o aquello, sino ver si hay algo que ver" (Godard *apud* Lischi, 1996:35).

Este intento de crear tiempos diferentes de los reales, dilatarlos o acelerarlos, es un recurso que posteriormente se utilizará a menudo en las producciones de videoarte y en instalaciones, quizá en contraposición a los tiempos que el cine comercial marca a nivel de continuidad fílmica. Pero si ahora los medios electrónicos permiten realizar estos efectos en postproducción, los pioneros del cine tuvieron que ingeniárselas para planear y realizar algunas alteraciones desde la puesta en escena y la filmación.

El hecho de que el medio cinematográfico fuera relativamente nuevo facilitó la investigación sobre sus posibilidades expresivas, sobre nuevas formas de lenguajes y escritura de las imágenes en movimiento. Se quería multiplicar los puntos de vista, descomponer la realidad y recomponerla

en libertad, ya que todavía la industria cinematográfica no había dictado las rígidas reglas de gramática visual ni los códigos que más tarde Hollywood volverá imprescindibles para alcanzar una comercialización mundial.

En contra de la previsible comercialización del medio se manifestaban Vertov y los documentalistas que con él fundaron el colectivo "Kinoki". En la praxis del documental, Vertov sostenía a ultranza que lo prioritario era el seguimiento de los hechos mientras estaban ocurriendo; consideraba que esta era la única

opción para el registro de acciones, negando la posibilidad de reconstrucción o manipulación de los hechos con actores o acciones premeditadas.

El rechazo se extendía a la utilización de un guión, actores y actrices, trabajo en estudio, los decorados, la iluminación y todas las opciones disponibles del cine de ficción tradicional. Estas posiciones reflejaban las de los futuristas, por quienes Vertov siempre tuvo mucha admiración, pues compartió su convencimiento de que el cine era un verdadero medio revolucionario. "Nosotros/as



Figura 29. Fotograma de *El hombre de la cámara*.

consideramos simplemente que lo esencial en el cine es fijar los documentos y los hechos, fijar la vida y los acontecimientos históricos” (Lischi, 1996:36.)

Vertov dejó sentadas las bases de una práctica auténtica del documental que respondiera a las necesidades políticas, económicas y sociales del momento histórico en que se hallaba inmerso, pero además tuvo la capacidad inventiva e imaginativa que le valió ser considerado un baluarte del cine experimental. El mismo Jean Luc Godard treinta años más tarde (en los años sesenta) rescata, en su colectivo de trabajo e investigación “Groupe Dziga Vertov” las enseñanzas y los artificios para ir, a través de la cámara, más allá de las posibilidades de percepción del ojo.

Nosotros no podemos volver mejores nuestros ojos de cuanto ya lo sean, pero podemos perfeccionar constantemente la cámara [...] Hasta hoy hemos hecho violencia a la cámara, obligándola a copiar el trabajo de nuestros ojos. Y cuanto mejor se copiaba, mejor se consideraba el registro fílmico. Nosotros desde hoy liberamos la cámara y la hacemos trabajar en el sentido contrario, lejos de la copia. ¡Abajo las debilidades del ojo humano! (Vertov apud Lischi, 1996:29.)



Figura 30. Cartel de *El hombre de la cámara*.

El “ojo que se hace cámara” será una hipótesis confirmada por la teoría de Marshall McLuhan, sobre una prolongación mediática de las funciones del cuerpo. Esta teoría generará la búsqueda de instrumentos y técnicas específicos relacionados con la óptica y la luz. La experimentación en este campo nos ha llevado a lenguajes



Figura 31. Dziga Vertov y su hermano.

particulares y a nuevas formas de ver y comprender nuestro entorno más allá de la percepción estereotipada por el ojo y la costumbre.

La película más representativa y celebrada de la amplia producción de Vertov es *El hombre de la cámara*, de 1929. En ella los aspectos documentales están relacionados con la descripción de una ciudad desde el amanecer hasta el anochecer. Al despertarse la urbe se animan los protagonistas; es decir, los trabajadores que en un montaje rápido testimonian la vitalidad de la sociedad soviética embriagada por la reciente revolución. Entusiasta defensor de ésta, Vertov no ahorra efectos especiales para presentar una sociedad en sus particulares situaciones existenciales: un matrimonio, un funeral, un nacimiento son secuencias marcadas por exposiciones múltiples, yuxtaposiciones o cortes repentinos en un montaje muy rápido.

El personaje emblemático de esta película, de más de 60 minutos de duración, es un camarógrafo que, con su cámara colocada sobre un trípode, recorre la ciudad queriendo inmortalizar la vida y el transcurrir del tiempo. Es una cámara siempre en movimiento que se ubica en los lugares donde difícilmente llega el ojo humano. La cámara es un vehículo, un instrumento de movilidad absoluta de la percepción, hace experimentar la sensación de poder acceder a un nuevo mundo desconocido (Dubois *et al.*, 1996:94). Este concepto se vuelve actual si pensamos en los experimentos realizados por algunos artistas contemporáneos que colocan las microcámaras electrónicas en los lugares menos esperados, como en el interior del cuerpo humano.

Más allá de los movimientos clásicos de la filmación, con estas alternativas se abre una nueva posibilidad en la relación entre el sujeto y el espacio de representación. Con la *hipermovilidad*, la multiplicación de los planos y la velocidad de filmación, Vertov crea un desequilibrio en la visión, una superación de las posibilidades del cuerpo y una especificidad del medio técnico. No se trata tan sólo del ojo del camarógrafo que decide la colocación de la cámara y el encuadre, sino que el espacio —percibido por los nuevos artefactos de reproducción de lo real— adquiere una autonomía propia y deja al espectador la conciencia de los límites de su propia percepción y el asombro de poder acceder a un universo casi sobrehumano. Vertov había captado esta posibilidad de la cámara:

Yo soy el cine-ojo. Soy el ojo mecánico. Yo máquina les enseño el mundo, tal y cual como sólo yo puedo verlo. Yo mismo los libero desde hoy hasta siempre de la inmovilidad humana, yo soy el movimiento constante, me acerco y me alejo de los objetos, voy debajo de ellos, les subo encima, yo avanzo cerca de la cara de un caballo que corre, yo de repente me ubico a toda velocidad entre la multitud, yo corro frente a los soldados que cargan, me tumbo de espaldas, me levanto con los aviones, me caigo y me levanto con los cuerpos que se caen y se levantan [...] Liberado de los límites temporales y espaciales comparo cada punto del universo con la posición en que lo he fijado. Mi camino lleva a una percepción actual del mundo. Así es, yo descubro también un mundo nuevo, un mundo que ustedes desconocen. (Vertov, 1972:30-31.)



Figura 32. Fotograma de *El hombre de la cámara*.



Figura 33. Fotograma de *El hombre de la cámara*.

De hecho, podemos considerar a Vertov un visionario, porque además en los años veinte se preguntaba: “¿Qué necesitamos? 1) medios de fácil movilidad; 2) una película de elevada sensibilidad; 3) unas pequeñas cámaras ultraligeras” (Vertov *apud* Lischi, 1996:27). Todo eso se ha vuelto una realidad que motiva a los artistas a diversificar su campo de investigación desde las aportaciones de las innovaciones técnicas hasta la aplicación y experimentación de nuevos lenguajes reales y virtuales.

Pietro Montani, profesor de Estética de la Universidad La Sapienza de Roma, comentó lo siguiente en una entrevista para RAI (Radio e Televisione Italiana) Educational sobre la producción fílmica de Vertov:

Como ustedes pueden ver no hay una sola imagen, de las tomadas por Vertov, que no sea continuamente revisada, duplicada, triplicada, presentada en una serie de posiciones diferentes: mientras se filma, mientras pasa por la moviola, mientras se proyecta: como si dijera que la realidad es algo que “tiene que construirse cinematográficamente”.

Pero esta relación de construcción entre la realidad y el cine tiene que volverse ella misma objeto del cinema, y así en adelante *ad infinitum*. Esta es la forma con la cual se puede enriquecer al mundo.

El mundo no será nunca totalmente agotado por la ficción. Esta es una posición antagónica a la que circula hoy gracias a los conceptos de “realidad virtual” o “simulación integral”. El realismo del

cinema sigue siendo un fuerte bastión frente a la ideología de la simulación total. (www.Montani.)

Los legados de Vertov a las actuales producciones artísticas que contemplan la tecnología electrónica han sido motivo de congresos y amplias discusiones para discernir hasta qué punto es vigente su herencia, sobre todo desde la perspectiva de los recursos utilizados para la narración fílmica. Entre éstos encontramos la posibilidad de sobreimprimir imágenes o cambiar los fondos. Esta técnica en cine se llama *chroma key*, se trata de descomponer una imagen en primer plano y dejar invariable el fondo, o bien al revés, cambiar a capricho la imagen de fondo asignada a un personaje o un objeto en primer plano. También con frecuencia encontramos la


técnica de sobreimprimir diferentes pedazos de película dando origen a nuevas composiciones múltiples o abstractas, así como la descomposición de la pantalla en diferentes puntos de atención.

Estos trucos que, como hemos dicho, necesitaban una previa elaboración en el rodaje son hoy parte del *software* de postproducción y montaje digital: con presionar unas teclas invertimos la imagen, cambiamos los colores, modificamos el ritmo de la acción. Acelerar o detener las imágenes también nos proporciona otra forma de lectura de las acciones y permite explorar una cuarta dimensión, donde el mismo universo se representa con otra intensidad: una carrera de caballos puede transformarse en un ágil planear encima de los obstáculos, o el impacto de un disparo de bala parecerse a la erupción de un volcán.



Figura 34. Cartel de *El hombre de la cámara*.

La dialéctica que se instaura en muchas producciones de video entre el color y el blanco y negro, entre imágenes del pasado y el presente, entre materiales de archivos y elaboración electrónica, pueden constituir el nuevo territorio de investigación que, acompañado a los estudios de Vertov, nos enfrenta a las perspectivas del arte digital (Lischi, 1996:43). Se podría decir que los experimentos de las vanguardias pictóricas, futurismo y dadaísmo, así como los de los pioneros del cine, prefiguraban en el siglo xx el descubrimiento de nuevos lenguajes y formas de percepción de la realidad que seguramente se podrán desarrollar, estudiar y profundizar con los nuevos medios que tenemos a nuestra disposición. Así será posible, como lo testimonia la gran cantidad de artistas interesados en experimentar con la cámara y utilizar las imágenes de una pantalla como elemento central de su obra, devolver a las artes, que tanto han significado para el desarrollo del cine, su protagonismo y función anticipadora.



**La década
de los sesenta
y la búsqueda
del arte total**

El arte como espacio, el espacio como ambiente, el ambiente como evento, el evento como arte, el arte como la vida.

Wolf Vostell

El arte romántico, la utopía de la síntesis de las artes y lo multimedial

En el arte clásico, el modelo y la idea de belleza de una obra de arte tenían como referencia principal lo verosímil; es decir, lo más cercano a la reproducción de lo real. Retratos, objetos y paisajes adquirirían mayor valor en la medida en que provocaban la sensación de encontrarnos frente a algo real; la imitación adquiriría más calidad cuanto más se acercaba a lo visible.

Con la estética romántica se abre un camino a la especulación filosófica y surge, después de varios análisis teóricos y reflexiones sobre las artes, el concepto de *estética*. Más allá del mundo real y su representación, las obras de arte adquieren un valor por sí mismas y una peculiaridad metafísica desde la óptica de la relación obra-artista. Para oponerse a la rígida separación que se había dado en el siglo XVIII entre las artes de los espacios y las artes del tiempo, y motivados por encontrar el origen de la intuición creativa, poetas, músicos y pintores empezaron a vislumbrar una posible fusión de las artes que ya no ostentaban una mera reproducción de la realidad.



Figura 35. *Saltamontes*, Wolf Vostell, instalación con 20 televisores, cámara y fotografías sobre lienzos.

Karl Philipp Moritz, uno de los más significativos críticos de arte de la época, que dedicó sus estudios a la transición del arte clásico al arte romántico, consideraba que en este último lo más relevante era la coherencia interna de la obra de arte, no su capacidad de imitar la realidad. Indicaba que el artista, cuya tarea principal era dar armonía a las partes que componen la obra, debía considerarse un “creador”: “la obra es creada por el artista como la realidad fenoménica es creada por la naturaleza” (Balzola y Monteverdi, 2004:26).

Algunos de los principios de la estética romántica fueron enunciados en la revista *Atheneum*, fundada en 1798 por August Wilhelm y Friedrich Von Schlegel, que contaban con la colaboración de un grupo de intelectuales muy reconocidos, como Novalis, Shelling, Schleiermacher y Tieck.

Entre los planteamientos de este grupo destacan algunos que, a dos siglos de distancia, pueden considerarse todavía vigentes; por ejemplo, la relevancia atribuida al desarrollo del quehacer artístico; esto significa, una mayor valorización del procedimiento que lleva a la obra más que la obra terminada en sí misma; la posibilidad del arte de comunicar por medio de metáforas, símbolos y alegorías; o bien, la propuesta de interrelación entre arte y vida que conlleva a la

aspiración romántica de transformar la vida en una obra de arte. Un anhelo que se plantearán también las vanguardias del siglo xx desde los futuristas a los dadaístas hasta los integrantes de Fluxus.

Fluxus fue un grupo de artistas heterogéneo, internacional y nómada, liderado en su primera etapa por el músico lituano George Maciunas. Nacido en Estados Unidos a finales de los años cincuenta,¹ en Fluxus convergieron tendencias neodadaístas y utopías anarcocomunistas, pero al margen de posturas políticas y sociales, la expresión artística en la que coincidieron sus principales exponentes fue la música.

1 En este periodo en la escena internacional era manifiesto el enfrentamiento entre la Unión Soviética y Estados Unidos, que obligó al grupo a mudarse al viejo continente.

En 1961, el término *fluxus* apareció por primera vez en las invitaciones a unas conferencias sobre música “*antiqua et nova*” que Maciunas presentó en Nueva York. En éstas se pedía una aportación de tres dólares para la publicación de una revista cultural titulada *Fluxus*. En el mismo año Maciunas viajó a Alemania para encontrarse con el coreano Nam June Paik, quien trabajaba en el estudio de música electrónica de Colonia. Paik ya había conocido en Düsseldorf



Figura 36. Cartel Fluxus, 1963.



Figura 37. *Piano activity*, Philip Corner, 1962.

el trabajo de John Cage, una de las figuras determinantes para la vanguardia artística, no sólo musical, de aquellos años.²

Cage, al teorizar una cercanía entre música y danza basada en la casualidad y la recíproca independencia, había ampliado progresivamente su producción artística musical audiovisual al crear eventos multimediales, con el fin de superar la separación entre el oído y los otros sentidos. Puede considerarse histórico su performance, *Untitled event*, en el Black Mountain College en 1952.³

En el catálogo de la exposición *Ubi Fluxus ibi Motus, 1990-1962*, (Bienal de Venecia, 1990), Wolf Vostell comentó los inicios de Fluxus y la importancia de la estética musical del movimiento:

2 John Cage (1912-1992) es un referente para todos los artistas de la música. Él se cuestionó sobre las artes, la política y por ello supo hacerse preguntas universales sobre lo que es y representa la música para el mundo, el lugar que este arte tiene en la sociedad y cómo saber apreciarla: “Antes de él, se pensaba la música sólo como la serie de sonidos agradables, pero Cage vino a mostrar que todos los sonidos pueden ser escuchados y aprovechados. Este es un punto indiscutiblemente importante [...] Es un artista completo, un parámetro, porque logró conjuntar muchas habilidades: músico, pintor, escritor, compositor, pensador y todo lo demás que fue.” (David Nicholls, músico y docente inglés de la Universidad de Southampton, uno de los principales especialistas en la obra de John Cage, entrevistado por Ángel Vargas, *La Jornada*, www.jornada.unam.mx/2006/03/30/a06n1cul.php.)

3 Esta obra consistía en un performance simultáneo de pianoforte, danza improvisada, declamaciones poéticas, proyecciones y una conferencia. En un salón del colegio decorado con cuadros del neodadaísta Robert Rauschenberg, los espectadores escuchaban música mientras en las paredes y el techo se proyectaban películas y transparencias. Las acciones se desarrollaban alrededor de los espectadores, entre los cuales se escondían actores listos para declamar en un determinado momento: Cage leía un texto, Rauschenberg ponía unos discos en un viejo fonógrafo y otros colaboradores improvisaban unas danzas.

En sus inicios Fluxus era un estado del espíritu, más intenso que el happening. Se difundió largamente en los años sesenta, aunque a nivel cronológico es posterior al happening. Pienso que sin los happening no hubiera existido Fluxus. Es la variedad de su estética musical que nos ha acercado a Fluxus, desde la música de acción, de vida, de pensamiento, hasta la música *Dé-coll/age*, hasta la música de comportamiento, hasta la música invisible.⁴

Esta concepción de la vida no sólo como obra de arte —ya lo he dicho en 1961: la vida es una obra de arte, la obra de arte es vida—, sino como proceso musical. Y ha sido, a mi parecer, esta visión de la realidad y del arte, más que los eventos Fluxus, la que ha provocado el escándalo.

Todo puede ser música: en este concepto está el valor de Fluxus y su unidad. Y ha sido la motivación por la cual se han juntado los artistas americanos cercanos a Cage, a los artistas europeos que, como yo, ya habían realizado eventos [...] En ese entonces yo realizaba *Dé-coll/age* interpretando el ruido de los papeles desgarrados como si fuese un concierto, una pieza de música. Así me involucré en Fluxus interpretando los ruidos de las acciones que realizaba, el desgarro de los carteles, la destrucción de un televisor, la demolición de un edificio, el ruido de un muro que se derrumba, como si fuesen unas composiciones musicales.

Fluxus encontró en la música una referencia básica, pero sus prácticas de la composición y la ejecución se expandieron hacia un arte global preformativo y multimedial, que se manifestará en el “Fluxus Festival”, en el concierto “Fluxus” o en el “Fluxus International Festspiele”.

4 El *Dé-coll/age* es un término inventado por Vostell para definir un proceso artístico, que juntaba materiales y objetos diferentes, la mayoría representativos de la sociedad de los medios, para cubrirlos con pintura o cemento.

Cabe mencionar que el concepto de *multimedialidad* —tan actual hoy en día con las herramientas electrónicas, y entendido como interrelación entre diferentes medios de expresión— fue anterior a los eventos Fluxus. Existe una historia de la idea de multimedialidad que tiene precursores ilustres desde las intuiciones del romanticismo.

Para los románticos todas las artes tenían un valor metafísico. Entre ellas sobresalía la música por ser considerada la más abstracta, la más cercana a la filosofía y por ende la que menos imitaba la

realidad. Por esa razón los románticos sostenían la autonomía del lenguaje musical equiparándolo además al lenguaje poético y literario. El *arte musical*, entendido como expresión de los sentimientos, fue exaltado por su capacidad de trascender la materia sensible, así como por su alto nivel expresivo “que todas las demás artes tendrían que alcanzar” (Balzola, 2004:26).

Novallis, en la revista *Atheneum*, sostenía que jamás se tendrían que ver obras de artes plásticas sin escuchar música, y que era deseable escuchar música en espacios finamente decorados. La música en esta época, por su original posición hegemónica, se tornaba un polo de confrontación y de atracción para las otras artes.



Figura 38. John Cage, 1982.

Por eso resulta comprensible que los antecedentes más relevantes, en el ámbito teórico, sobre *la utopía de la síntesis de las artes*, problemática relacionada con el actual concepto de *multimedialidad*, se encuentren en los cuatro ensayos que escribió Richard Wagner entre 1849 y 1851: *El arte y la revolución*, *El artista del futuro*, *La obra*

de arte del futuro y *Ópera y drama*. Su concepción de la obra de *arte total* (*Gesamtkunstwerk*) se fragua a partir de la revalorización de la tragedia griega, considerada un ejemplo de síntesis entre música, palabras y acción. La tragedia griega antigua tenía una función catártica para el público quien, además de entretenerse, encontraba en ésta una síntesis artística de las mitologías de la época y una representación de las angustias colectivas.

Para Wagner la obra de arte del futuro tenía que asombrar al público, aturdirlo y contestar a las preguntas más profundas que la condición humana despierta en las personas. La forma de arte suprema capaz de satisfacer este requisito era, según Wagner, el drama: “El verdadero drama puede ser sólo aquel que brote por el deseo común de todas las artes de dirigirse en forma directa a un público común [...] la intención de cada género artístico se concreta sólo con el concurso ininteligible de todos los géneros artísticos” (Balzola y Monteverdi, 2004:30).

Al referirse a la interrelación de todos los géneros artísticos en el drama, Wagner incluía las formas expresivas del arte poético, el arte de los sonidos, el arte de la danza y el arte pictórico; planteaba una correspondencia de los lenguajes particulares de cada arte que conllevaba a un trabajo participativo por parte de los artistas involucrados. Este aspecto colectivo suponía una asociación de artistas de diferentes disciplinas, dispuestos a trabajar para alcanzar una meta común (Balzola y Monteverdi, 2004:108). Se trataba, en síntesis, de satisfacer la necesidad de definir nuevas reglas y dinámicas de convergencia entre diferentes lenguajes artísticos para generar una sugestión multisensorial capaz de producir en el espectador una enorme variedad de estados psicológicos y emocionales.

La creación artística no tenía que limitarse a la producción de objetos, ya fueran cuadros o esculturas, más bien tenía que concretarse en propuestas multidisciplinarias, fomentar nuevas relaciones, crear ambientes y circunstancias para ofrecer al público una experiencia inédita. Estos planteamientos en la historia del arte se han manifestado desde el romanticismo; si Wagner los hacía explícitos



Figura 39. Fragmento de *Global groove*, Nam June Paik, 1973.

partiendo de la música, un siglo más tarde Eisenstein lo hacía con su “teatro de las atracciones”; sin embargo, las dificultades prácticas y teóricas volvían utópicas e inalcanzables dichas propuestas.

En esta perspectiva, los artistas del movimiento Fluxus lograron consolidar sus propósitos y mantenerlos vigentes, con constantes transformaciones hasta nuestros días, sobre todo gracias a la tecnología electrónica que permitió la convergencia de múltiples lenguajes y expresiones artísticas en un solo espacio.

Aportaciones de Fluxus

Por su parte, el crítico italiano de arte, Gianni Sassi, en el mismo catálogo de la muestra Ubi Fluxus Ibi Motus describió en forma poética las peculiaridades de Fluxus en su texto “Remoción de obstáculos”:

Sin duda, una hoja flotando en la corriente de un río nos señala la dirección, evidencia la velocidad, nos transmite los sobresaltos y las asperezas de un navegar jamás lineal y tranquilo, sino constantemente obligado a superar impedimentos, retrasos, tormentas, desviaciones.

El fluir de las ideas ha sido a menudo detenido en fangosos pantanos, desviado por los continuos y sistemáticos obstáculos ideológicos que las fuerzas conservadoras construían en su recorrido, a



Figura 40. Logo cartel Fluxus, 1962.

veces domesticándolo, insertándolo con violencia en empalagosos canales con el evidente objetivo de modificar su exuberancia o apaciguar su vivacidad. [...] La superación de estos obstáculos constituye lo dominante de las tendencias artísticas del siglo xx, marcado por continuas olas de sobresaltos conservadores alternados con anhelos innovadores hacia la inextinguible búsqueda de una modernidad posible [...] En los años sesenta Fluxus se ha posicionado en esta tendencia con gran energía, radicalizando algunas propuestas de las vanguardias anteriores y marcando nuevos recorridos para el inagotable mercado de las ideas.

El movimiento no propuso una teoría específica para el arte, pero entre los artistas Fluxus se encontraban individuos que tenían claras posiciones teóricas en relación con el arte y el trabajo del artista. Jean Marc Poinot, en el catálogo *Fluxus*, editado por el Musée Saint-Georges de Lieja, declaró:

Fluxus fue un momento de experimentación excepcional porque se dio al mismo tiempo en Norteamérica y en Europa y constituirá la actualidad artística de los años sesenta [...] Más que manifestaciones efímeras Fluxus ha dejado una gran cantidad de ideas publicadas y no, de las cuales una gran parte se realizará años más tarde. Realizar un evento en un espacio especial llevará al “Land Art”, utilizar una palabra como material será la expresión de un arte “conceptual”, intervenir destruyendo un objeto será un ejemplo de “arte-acción”.

Este importante movimiento de ideas y propuestas legitimó una cierta evolución del concepto de *arte*, apartándolo del individualismo en favor de ideas y proyectos comunes (Vinca, 1989:813).

Al rescatar de las vanguardias futurista y dadaísta la idea de que “todo es arte”, Fluxus se propuso valorar el *no arte*. Se interesó en el concepto de arte para cuestionarlo y en el trabajo del artista para despersonalizarlo. La ideología de Fluxus se comprometía a quitar importancia al objeto artístico para darla a las situaciones, al espectáculo. Su poética se fundamentaba esencialmente en tres principios; primero, el propósito de promover un nuevo ambiente sociocultural en el que fuese posible una circulación más inmediata de una estética dedicada a reducir la distancia entre el artista y el

público. En ese sentido, para implicar al espectador, además de la promoción de eventos musicales, conciertos y *happening*, empezarían a investigar formas alternativas de proyecciones cinematográficas —sobre pantallas móviles, de formas irregulares, sobre objetos, cuadros o personas—; después, con el uso del video, se llegaría a la creación de ambientes constituidos por varios monitores, donde el espectador podía encontrarse sumergido en múltiples estímulos sensoriales.

En segundo lugar, la firme intención de ofrecer nuevos modelos artísticos que pudieran enfrentarse a los cánones y convenciones del arte institucional. Se quería encontrar en el arte una “totalidad”, una globalidad inédita, necesaria para redefinir las tendencias estéticas y las mutaciones de los lenguajes relacionados. Y como tercera postura, la valoración del concepto de *juego*, que:

Implícito en el arte de Fluxus será el aglutinante que relacione, integre y acabe dando sentido a sus ideas; los artistas utilizaron un humor subversivo en todos los frentes, pero en especial desde el terreno polivalente de un novedoso arte de acción que no establece límites entre performances, happenings, conciertos y videos” (Baigorri, 2004:15).

Las aportaciones de Fluxus se daban en diferentes ámbitos artísticos: en la música y en el teatro, donde se consideraba necesario que el público fuese involucrado en la acción; en los eventos multitudinarios de larga duración, donde podía concretarse la aspiración de *vida=arte*; en la interpretación de la música contemporánea como diversión (con Maciunas), y en la introducción, desde 1963, del *Mail Art*, iniciada por Ray Johnson y George Brecht, la cual permitía



Figura 41. *Voltaire*, video escultura, Nam June Paik, 1989.

transmitir por carta las propias ideas y las vivencias utilizando pequeños detalles, anécdotas y dibujos.⁵

También podemos hallar una aportación posterior que corresponde al uso de la tecnología, del cine primero y después del video, que encuentra en Nam June Paik y Wolf Vostell los exponentes más representativos de la tendencia a incluir en las creaciones los medios audiovisuales o hacer con ellos *obras de arte*.

5 Ben Vautier, personaje de gran relevancia para la difusión de las teorías transgresivas de Fluxus, al comentar las contribuciones del movimiento a diferentes expresiones artísticas, menciona la utilización de materiales insignificantes, como pedazos de papel, fotocopias, objetos olvidados, reciclados, para rechazar la función del artista profesional y alejarse del mercado tradicional de las galerías (núm. 13 de *Art press* de 1972).

Los precursores del videoarte: Vostell y Paik

Pasaron a la historia como los padres del videoarte por exhibir televisores, creando ambientes tecnológicos y cuestionando la torpeza de la utilización comercial del medio televisivo: Vostell y Paik son los exponentes de Fluxus que lograron llevar a los museos obras de arte virtual.

En los años cincuenta la televisión llegaba a las casas de las familias europeas: no se trataba de un nuevo electrodoméstico, más bien constituía la premisa de una verdadera mutación ideológica que los artistas miraron con desprecio, considerándolo un medio de masificación promotor de pereza cultural e intelectual.

Vostell en 1958 utiliza el televisor en sus *Dé-coll/ages* (distorsiones de imágenes televisivas, carteles quemados, acciones perturbadoras) en el ciclo de video-instalaciones *Schwarzes Zimmer* (Berlín 1958-1959). Entre objetos que recuerdan los campos de exterminio nazis se inserta un monitor donde se transmite la programación normal. Por estos mismos años Vostell lleva el teatro a la calle y literalmente a la *rue Tour de Vanves*, en París, donde se invita al público a leer los carteles publicitarios, interpretarlos y comentarlos. Esta acción la promueve porque “si hay una acción de visualización de la vida, genera una nueva conciencia, en caso contrario uno se limita a mirar”.

De 1963 son los *6 Tv Dé-coll/age*, obra compuesta por seis televisores, manipulados con objetos y con transmisiones de pro-



Figura 42. *Piano Integral* 1958-1963, Nam June Paik, Museo de Arte Moderno, Viena.

6 En 1966 Fluxus organizó el *Flux-film Program* con pequeñas películas de Erich Andersen, Chico Shiomi, Robert Watts, Wolf Vostell y Yoko Ono, entre otros.

gramas institucionales. Su programación era manipulada; la recepción, alterada; algunos monitores pintados y otros cortados por la mitad. Otras veces el televisor era destruido, de forma simbólica, en una serie de *happening* que Vostell organizaba en Estados Unidos; por ejemplo, un televisor fue envuelto en alambre de púas y enterrado en el “Yam Fluxus Festival” de 1963 en Nueva York; otro fue atravesado por una bala en *9 Dé-coll/age*, sumergido entre basura, e incendiado en el *Happening you* de 1964.

De 1963 es la película *Sun in your Head*, compuesta por imágenes televisivas deformadas con interferencias, ruidos, desajustes de croma hechos adrede, que en un segundo momento eran trans-

feridas sobre material cinematográfico.⁶ En las instalaciones los televisores, a veces prendidos y otras apagados, colocados sobre literas o sumergidos en el cemento, se presentaban entre materiales efímeros, objetos símbolo de una condición social extrema y de los dramas de la condición humana. Vostell quiso alterar los objetos que constituyen nuestro tecno-universo; consideraba que la acción más apropiada del arte era la de borrar o deformar el uso o destino tradicional de las cosas.

En 1961 la edificación del Muro de Berlín estimuló a Vostell para presentar algunos *happening* relacionados con la partición de la ciudad, que fue causa de exilios, protestas y violencia. En *Berlin 100 Ereignisse*, de 1965, realizó cien acciones en calles y departamentos de la capital alemana. Fueron intervenciones que querían descubrir y hacer ver a la sociedad lo absurdo e inútil de la medida. Cada evento, como enterrar un reloj en las ruinas, pintar de oro una forma de pan, insertar en una lavadora el semanario *Spiegel*, revelaba una carga

individual de crítica que quizá no cambiaba el mundo, pero sensibilizaba a la opinión pública.

El crítico de arte Giacomo Zaza (2005) considera que las acciones de Vostell revelaban el grado de anestesia generalizada a la que había sido relegada la vida cotidiana. Servían para restaurar un abanico de sensaciones y percepciones olvidadas, y para la reapropiación de la existencia como hecho artístico. El espacio del arte, de lo contemplativo, se volvía espacio existencial que actuaba sobre los sentidos, un lugar donde el público sufría una ruptura en relación con el regocijo estético de la experiencia.

Nam June Paik, en contraposición con los ataques ideológicos de Vostell, atraído por el lenguaje específico de la televisión, lo utilizó para ironizar sobre su capacidad de reproducir la realidad. En cuanto músico y compositor, su activa participación en el movimiento Fluxus se concentró en eventos basados en la música electrónica.

Desde la Exposition of Music Electronic Television, presentada en 1963 en Alemania, y considerada la primera exposición de videoarte, Paik no dejará de mezclar la música o los instrumentos con el mundo de las imágenes virtuales o los aparatos que las reproducen. Se trataba de una mezcla de objetos y situaciones concebidas para



Figura 43. Fotomontaje de un periódico, George Maciunas disfrazado de cura, 1964.

provocar y desestabilizar al espectador: unos pianos decorados, un maniquí en una tina de baño, una cabeza de toro sangrante y 13 televisores que transmitían diferentes imágenes abstractas, ruidos, luces vibrantes en continua transformación conectadas con otros tantos señales-sonidos.

Esta reconstrucción visual y acústica no utilizaba imágenes pregrabadas, simplemente acercando un imán al tubo catódico o modificando el croma, Paik generaba una alteración creativa en combinación con piezas de música electrónica. Esta práctica que intervenía el proceso de generación de imágenes más que sus contenidos —parecida a la búsqueda de soportes para las imágenes de los dadaístas— permitió al artista introducir una forma de enfrentamiento con el aparato televisivo. Por un lado, su intención era cuestionarlo y, por el otro, ampliar sus potencialidades expresivas para promover una relación entre la especificidad de la imagen electrónica y la multiplicidad de los lenguajes artísticos contemporáneos.

Años después, en Nueva York, con el primer modelo de cámara portátil de Sony, grabó el tráfico de la Quinta Avenida el día de la visita del papa Paolo VI; lo exhibió la misma noche con algunas modificaciones en un club de artistas del Greenwich Village con el título: *Café, Gogó, Bleecker Street*. Por primera vez la grabación de un evento sin trascendencia artística adquiere la categoría de arte por su inmediata reproducción. Los críticos de arte lo definieron un *ready-made-video* porque —como los *ready-made* de Duchamp— la grabación modificada electrónicamente se volvía arte al ser exhibida en un lugar consagrado de la vanguardia artística de Nueva York.

Así como la técnica del collage ha desplazado a la pintura al óleo, quizá el video reemplace al cuadro. Llegará un día en que los artistas trabajen con las resistencias, los condensadores [...] como hoy trabajan con los pinceles, con violines y materiales diversos (Bordini, 2004:18).



Figura 44. *TV-Buddha*, Nam June Paik, monitor, cámara y estatua, 1974.



Figura 45. *Zen for head*, Nam June Paik, 1962.

El proceso de manipulación de la señal electrónica en su estado primitivo ha sido un aspecto fundamental de las invenciones de Paik, aunque la interrelación entre música, escultura, pintura, la historia, lo cotidiano, la vida misma, está presente en su vasta obra desde las primeras producciones hasta nuestros días.

Las primeras manifestaciones del videoarte eran entonces unas instalaciones que, sobre todo, ofrecían al público una nueva experiencia del espacio y las imágenes, combinando a menudo los medios audiovisuales con diferentes soportes. Se remontaban a las experiencias de las vanguardias históricas, a particulares formas de representación, a la concepción de espectáculo y de ópera. A este propósito Paik comentó:

La ópera representa lo que yo busco en el arte electrónico [...] En una ópera hay de todo: varios elementos, la música, el movimiento, el espacio. Por eso si un evento de arte electrónico resulta exitoso pienso que se debe considerar como una ópera electrónica. Así también las videoinstalaciones pueden volverse ópera, unas óperas en video (Paik apud Gazzano, 1992).

Expresión de las raíces orientales de Paik es su video *Zen for TV*, de 1963, en el cual se conjugan el concepto de meditación como armonía total con el universo y el conocimiento de uno mismo por medio de una absoluta concentración. Se trata de un televisor que transmite una única línea luminosa en el centro de la pantalla. El espectador puede pasar de frente sin encontrarle valor o detenerse para alcanzar un estado hipnótico.

En las obras de Paik se expresa una mezcla de técnicas, sugerencias, metamorfosis reales o supuestas, guiadas por los conceptos de *ritmo* y de *musicalidad* que lo acompañan en todas sus producciones, desde el performance *Tv Bra for a Living Sculpture* (1971), donde Charlotte Moorman se transforma en una videoescultura viva, vestida con monitores mientras ejecuta una pieza al chelo, hasta la videoinstalación monumental *Tadaikson* (1988), marcada por elementos espectaculares como una torre compuesta por casi mil monitores.

Con Vostell y Paik, insertados en la ideología Fluxus, se consolida la propensión del arte a volverse espectáculo, a mezclar o interrelacionar diferentes expresiones artísticas, a incluir por primera vez los medios de comunicación como protagonistas de la nueva estética.

El video *underground*

Si el cine marca una etapa decisiva para la reproducción de la realidad interfiriendo, como hemos visto, en las vanguardias artísticas del siglo xx con la experimentación de nuevos lenguajes; por su parte, el registro electrónico de lo real en un tiempo relativamente corto ha significado para la sociedad en general, y para las artes en particular, una auténtica revolución en casi todos los ámbitos del conocimiento tanto científico como humanista.

La principal diferencia entre estos medios consiste en las características de los soportes; mientras para el cine se trata de un proceso químico y el movimiento se genera a partir de una suma de imágenes estáticas, para la televisión y el video el flujo de imagen se produce a nivel electrónico y se duplica sin la utilización de un soporte materialmente tangible.

Aunque en apariencia los lenguajes podían ser parecidos, en estos cincuenta años de presencia de la imagen electrónica nos damos

cuenta de que se han forjado no solamente nuevos géneros, sino también formas expresivas particulares de los medios electrónicos.

Es cierto que el cine de vanguardia ya había concebido algunas perspectivas innovadoras, pero en muchos casos no pudo realizarlas debido, sobre todo, a aspectos técnicos relacionados con la producción de una película que requiere etapas de desarrollo muy complejas: personal especializado y altos costos. A principio de los años sesenta se empezarán a difundir formatos semiprofesionales, desde el de 16 milímetros hasta el Súper 8, pero la limitación de no poder ver inmediatamente el material filmado y el complicado proceso de postproducción eran motivo para desalentar proyectos independientes y artísticos.

El video, medio de por sí ligero y de fácil manejo, proporcionó algunas modalidades de utilización novedosas que, unidas a la posibilidad de grabaciones muy extensas, lograron difundir su aprovechamiento en ámbitos imprevisibles, desde los experimentos científicos hasta la medicina. Las cámaras en las profundidades marinas trajeron a la luz otro universo hasta entonces desconocido; trasladadas al espacio, nos hicieron partícipes del primer viaje a la luna; insertadas en el cuerpo humano, aportaron conocimientos preciosos para la ciencia médica. Y no sólo aumentaron los espacios reproducibles.

Con el video, el lenguaje audiovisual ofreció posibilidades más íntimas de comunicación, más libertad de acción y de recreación del tiempo, planos-secuencias interminables, montajes fragmentados reproducidos en monitores colocados en espacios concebidos intencionalmente.

El video apareció en un momento político, social y cultural marcado por transformaciones en todo el mundo. Son los años de nuevas



Figura 46. Portada del libro *Guerrilla televisión*, 1971.



Figura 47. Video Trans Americas, compañía de Juan Downey, 1966.

tomas de conciencia. Las sociedades occidentales estaban cambiando sus costumbres, intentando recuperarse de las dos Guerras Mundiales que habían diezmando las poblaciones y detenido el desarrollo material e intelectual. Se respiraba un ligero aire de libertad y de reivindicaciones, y el video parecía ser el instrumento idóneo para la documentación de hechos sociales y políticos: atestiguar inequidades, realizar denuncias, sorprender a la opinión pública. El mundo del arte, ya sensibilizado por las aportaciones del cine, utiliza las imágenes electrónicas con este mismo fin, sin descuidar la constante búsqueda de formas expresivas novedosas para encontrar otras posibles aportaciones del medio.

El video es un instrumento particular, poliédrico por naturaleza, imposible de definir en términos unívocos. Nacido de la confluencia de ciencia, tecnología y comunicación, el medio televisivo es un medio de poder; es un instrumento de control, pero produce también información; es un “procedimiento” y al mismo tiempo un “producto”; utiliza materiales inestables, de rápida caducidad, y se basa en una tecnología en continua evolución que impone una

progresiva superposición de instrumentos y aparatos. Es un medio que incluye prácticas muy diversas.

Efímero y reproducible por definición, el video representa un desafío para las instituciones del arte, porque resiste a las catalogaciones de los historiadores, se escabulle de los cánones tradicionales de los museos y se libra de los criterios de evaluación de los mercaderes de arte (Fadda, 1999:78).

Fue en 1965 cuando la Sony Corporation decidió presentar en el mercado estadounidense unas cámaras de video portátiles, accesibles por su bajo costo y fácil manejo, que en las manos de jóvenes *hippies*, artistas, comunicólogos o estudiantes, dieron origen a un movimiento de video *underground* centrado en la contrainformación y la denuncia. Estos *videomakers* inventaron un nuevo lenguaje del medio utilizando la cámara al hombro, sin trípode, para dar mayor fluidez a las grabaciones. Sin una escaleta de situaciones, se colocaban donde podría darse una acción digna de ser grabada y, apartados del rigor del montaje tradicional, presentaban sus regis-



Figura 48. *The Briefing Pyramid*, Juan Downey, Nueva York, 1974.

tros tal cual se habían producido, intentando no condicionar con sus ideas preconcebidas el producto final. Al sustituir con calidad las limitaciones tecnológicas, estos realizadores crearon una forma única y particular de registro, así como una estética del proceso de producción.

Entre los videoartistas y militantes que utilizaron el video convencidos de una responsabilidad social del artista y de un arte comprometido, se encontraban Les Levine, autor de *BUM*, un documental sobre los alcohólicos y marginales de la ciudad de Nueva York, y Frank Gillette, promotor del grupo Street Video y realizador de varios videos sobre la comunidad *hippie* (Balzola y Monteverdi, 2004:545).

Entre los grupos destacaron el colectivo Video Freex, que realizó la histórica entrevista a Fred Hampton de las Black Panther; Global Village y Raindance Corporation, que contribuyeron a la constitución de una base de datos sobre video *underground*, la cual ayudó a explorar el potencial del video portátil como medio de crítica y análisis de lo social.

Quizá hayan sido estos videos, que podemos adscribir al ámbito de la información, la otra cara de las producciones que realizó el movimiento Fluxus, las cuales están marcadas por la experimenta-



Figura 49. Reunión del grupo Fluxus, en Nueva York, 1971.

ción artística. Lo cierto es que por sus características el video logró posicionarse entre la comunicación mediática y el arte.

En ese sentido el filósofo Philippe Dubois (1995) atribuye al video una posición *bicéfala*, doble y a veces ambigua, lo considera capaz de expresar lenguajes comunicacionales y artísticos, puede ser al mismo tiempo pintura y televisión, ocuparse de lo público y de lo más íntimo, ser obra de arte e imagen.

Estas consideraciones llevan a un cuestionamiento difícil de resolver sobre si el video debiera pensarse como técnica o como lenguaje, definirse como un proceso o como una obra, presentarse como producto del arte o de la comunicación. Tal vez por ese motivo en el ámbito del videoarte se han creado numerosos subgéneros, desde las producciones videográficas hasta el videoperformance, desde la videoinstalación hasta los *videoenvironment*.

Los artistas no consideran la cámara como una mera extensión o prótesis del ojo humano o como un sustituto de la mano, la consideran un medio apto para penetrar en la realidad y volver a elaborarla. En la gran cantidad de géneros de videoarte prevalece un proceso mental que, desde el registro de la realidad hasta la gran cantidad de experimentaciones posibles, busca una respuesta al enigma del mundo de las apariencias.



**La década
de los setenta:
arte, sociedad
y comunicación**

Sociedad y comunicación

Ya superada la etapa en que los historiadores del arte apelaban en sus críticas a la vida interna de las formas o a la sucesión autónoma de los estilos, la mayoría de los textos que se acercan al mundo del arte se refieren a su contexto social y a la cultura de la cual son expresiones vivas.¹

1 Entre los textos contemporáneos sobre la historia del arte cabe mencionar el de Ernst Gombrich, que ubica el papel del artista en su entorno, analizando el fenómeno artístico en tanto medio de comunicación social (Gombrich, 2001).

En el siglo xx encontramos una primera referencia de esta forma de interpretación de la realidad en el ámbito de la sociología. Los teóricos alemanes Max Weber y George Simmel se preocuparon por establecer un marco de referencia para estudiar los múltiples factores económicos, ideológicos, culturales, artísticos y tecnológicos que limitaban y configuraban las formas de vivir, producir y representarse de un determinado grupo social. No será sino hasta los años de la República de Weimar, en Alemania, cuando se abrirá un encendido debate sobre el papel de las tecnologías de reproducción y telecomunicación, y su impacto en el tejido social. Estos temas de investigación interesarán a la llamada Escuela de Frankfurt, fundada alrededor del Instituto de Investigaciones Sociales, dirigido por Max Horkheimer. Dicha escuela tuvo entre sus adeptos a Walter Benjamin, quien en su famoso ensayo de 1936, *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*, inter-



Figura 50. Marshall McLuhan.

preta el desarrollo de los medios tecnológicos de representación y comunicación de masas, y en especial del cine, como causantes de un giro revolucionario en la cultura (Carrillo, 2004:57).

El estudio de la cultura contemporánea promovido por la Escuela de Frankfurt constituyó la base de la denominada *teoría crítica*. Ésta propone que la *industria cultural* representa un eje muy importante en el análisis de las relaciones entre el arte, los medios y la tecnología de la comunicación. Pero el surgimiento tan repentino de una tecnología con más posibilidades de interactuar con el usuario y, sobre todo, con una gran facilidad de multiplicar sus aplicaciones ha puesto

en crisis algunas de las posturas de los teóricos de ese entonces, ya que abrió espacio a nuevas formas de análisis del fenómeno de la comunicación relacionado con las artes y la sociedad.²

En los años sesenta, con la mayor difusión de los medios de reproducción de la realidad y el surgimiento del medio televisivo como transmisor de valores dominantes, se inició un debate sobre la relación entre técnica e ideología. Los análisis del prestigioso teóri-

² Para Benjamin las técnicas de reproducción utilizadas en el ámbito artístico crean una distancia, casi una oposición, entre los protagonistas y los espectadores. Especialmente en lo que concierne a la danza y al teatro, la sustitución de una puesta en escena real por una pantalla, en la que se escenifique o realice un espectáculo, elimina completamente la intimidad de la relación de convivencia entre intérpretes y público en el mismo espacio-tiempo. El actor pierde así la posibilidad de adaptar su representación al público, y su despliegue interpretativo se ve mutilado por otros elementos, como las formas de registro de las imágenes y el montaje. Cabe mencionar que estas limitaciones están estrictamente relacionadas con el cine, ya que en una supuesta utilización de la nueva tecnología electrónica, se da la oportunidad de superar la separación espacio-tiempo, así como la distancia con los espectadores que pueden hasta encontrar formas de interactuar con los personajes.

co canadiense Marshall McLuhan revelaron la magnitud del impacto que los medios de comunicación estaban causando en el tejido social, la vida cotidiana, la estructura psíquica de los individuos, la economía, la política y, sobre todo, la cultura.

“Las imágenes se proyectan sobre los individuos, estallan en las pantallas y en los monitores con tanta determinación que la posibilidad que tenemos como espectadores de oponernos a la ‘industria cultural’, a lo que a fuerza nos quieren enseñar, vender, imponer, es casi nula.” La visión apocalíptica planteada por McLuhan estaba empujando hacia un determinismo tecnológico irreversible (Lischi, 1996:69).



Figura 51. Umberto Eco.

Si por un lado esta actitud alejaba el mundo del arte de los *mass media*, considerándolos meros instrumentos manipuladores; por el otro, las vanguardias encontraban que sus posibilidades comunicativas les permitían encontrar nuevos lenguajes, experimentar y modificar el concepto de *espacio-tiempo* y ampliar su imaginario más allá de lo visible.

Cuando las vanguardias del siglo xx se emanciparon del concepto de arte como reproducción de la realidad por la inquietud de encontrar una nueva motivación del quehacer artístico, tuvieron que buscar un lenguaje autónomo libre de convenciones. Esta investigación llevó a los artistas a concebir los materiales, los ambientes, los sonidos, la tecnología y el entorno en general como medios apropiados para expresarse. Las disciplinas idóneas para estudiar el arte, en cuanto lenguaje abierto y autónomo, se ampliaron entonces desde la sociología a la semiótica, desde la lingüística a la filosofía estética y a la ciencia de la comunicación.

Con un enfoque multidisciplinario, en 1962 Umberto Eco publicaba *Ópera aperta*. Ahí analizaba en forma sistemática las inves-

tigaciones artísticas de las nuevas vanguardias, la innovación del lenguaje cinematográfico, las características del lenguaje televisivo y las aplicaciones de la teoría de la información a la estética. La interpretación de estos fenómenos permitió al autor identificar una nueva poética: “la poética de la obra abierta”. Al tomar en cuenta que cualquier obra de arte tiene una infinidad de interpretaciones posibles, Eco inventó un modelo hipotético fácil de aplicar a la tendencia del arte de ese entonces. “Abierta” no significaba indefinida, sino que permitía una gran cantidad de interpretaciones.

En el mismo texto Eco analizaba la relación entre las producciones televisivas y la estética: “Los problemas relacionados con el medio televisivo no hacen otra cosa que confirmar el discurso filosófico que asigna a cada género de arte el diálogo con su propia ‘materia’ y la instauración de una gramática y un lenguaje propio” (Eco, 1962:87).

La materia, inmaterial, de la imagen televisiva y del video, utilizada por los artistas de los años setenta en las producciones de videoarte, las instalaciones o performances, conducía entonces a la elaboración de un lenguaje propio del que emanaba un particular proceso de comunicación. Surge así una connotación o una estrecha colaboración entre el ámbito artístico y el territorio de la comunicación, unión que se manifiesta en la pluralidad de géneros artísticos, que perpetúan su evolución y difusión gracias a los medios electrónicos.

El crítico de arte e historiador Vittorio Fagone en su texto sobre las artes visuales considera que

[...] el término videoarte incluye toda la producción original de obras concebidas para y con el video: el registro de acciones, performances o eventos, la colocación en un mismo ambiente de diferentes estructuras-videos, como las videoesculturas o los environments, la combinación de dispositivos heterogéneos, transparencias, películas, imágenes plásticas, grabaciones o sonidos directos, objetos (instalaciones) y también la interrelación multimedial de producciones o grabaciones televisivas con otras técnicas o lenguajes artísticos como la música, el teatro y la danza. (Fagone apud Balzola y Monteverdi, 2004:543.)

Estas creaciones —con lenguajes y formas de comunicación propias, en las que convergen múltiples expresiones artísticas— se acercan hoy más que nunca al ideal de *obra de arte total*. Ésta, como

he mencionado anteriormente, ha sido desde hace más de un siglo el anhelo de artistas visionarios considerados idealistas y soñadores.

Ahora gracias a los medios de comunicación, a la utilización de lo inmaterial en las obras de arte, estamos muy cerca de la obra de arte total, porque con un alto nivel de complejidad tecnológica se ha logrado estimular en los espectadores varios sentidos al mismo tiempo, como la vista, el oído, el tacto y el olfato. El público se ha vuelto partícipe del proceso creativo, tiene la posibilidad de interactuar con la obra de arte y transformarla por medio de sus intervenciones.

Un visionario: Gene Youngblood

En los años setenta el cine, la televisión y el video a nivel masivo y los primeros ordenadores a nivel experimental, así como el lenguaje audiovisual en el sentido más amplio, ofrecen a los artistas, cineastas y filósofos un fértil terreno para plantear investigaciones relacionadas con la nueva escritura del tiempo. En éstas la interacción y la modificación del espacio-tiempo generan nuevas perspectivas sociales y culturales en un sentido antropológico. La reproducción



Figura 52. Portada del libro *Expanded Cinema*.

de lo real y la materialización de lo imaginario se introducen en lo privado, marcando otras formas de percibir el entorno, rompiendo fronteras, reduciendo distancias y modificando el concepto de comunicación.

En este escenario las teorías del canadiense Marshall McLuhan influyeron en toda una generación de *film-maker*, semiólogos e investigadores de la comunicación: los medios como extensión y reafirmación de los sentidos, la relación *médium-mensaje* y el irreversible poder de la información serán temas de debate y de referencia hasta nuestros días.

Menos conocidas, pero no por eso menos significativas, son las teorías del artista estadounidense Gene Youngblood, anunciadas en 1970 en el revelador texto titulado *Expanded Cinema*, que recopila una serie de notas periodísticas redactadas entre 1967 y 1969 para un periódico de Los Ángeles.³ Se trata de un extenso análisis de nuestra forma de percibir el mundo gracias también a las innovaciones tecnológicas. “El cerebro es físico, el pensamiento es ingrávito. Muchos seres tienen cerebro, pero sólo el hombre utiliza su mente para administrar conceptos abstractos”. Con esa premisa Youngblood analiza el entorno social presentando una serie de equivocaciones relacionadas con la percepción de la realidad:

3 El libro *Expanded Cinema* se encuentra en internet en esta dirección: <http://hypertext.rmit.edu.au/~dpwolf/blogarchive/000230.html>. Gene Youngblood desde 1961, además de ser profesor en un Instituto de Artes, trabajó como reportero y crítico de cine, y en 1965 condujo un programa radiofónico sobre arte y cine. Su columna *Intermedia*, que trataba temas relacionados con el arte, la ciencia, el cine y la tecnología, apareció semanalmente en *Los Angeles Free Press*.

El hombre está tan lejos de sentirse y actuar como parte del universo que sus invenciones, mal aplicadas, generan más confusión que beneficio... Nuestro ambiente está constituido por un complejo de frecuencias y de ángulos [...] la realidad invisible tiene sus propias reglas de comportamientos [...] la luz es un sistema limitado de frecuencias de la extensa gama de las ondas electromagnéticas [...] El cerebro humano es como un estudio-canal de televisión [...] nos encontramos en la transición de la edad industrial a la edad cibernética.



Figura 53. Performance *Acción Coyote*, Joseph Beuys, 1974.

Estas consideraciones sirven a Youngblood para proponer el término *paleo-cibernético* (entre el *paleolítico* y el *utopianismo*) como herramienta conceptual para definir el ambiente actual donde “por primera vez el ser humano dispone de herramientas para poder descubrir verdaderamente quién es”.

Con el concepto de *cine expandido* el investigador no se refiere a la expansión de la película ni del ordenador, más bien quiso definir un proceso de transformación, un impulso histórico que coloca al hombre más allá de su mente. El propósito del texto es explorar los nuevos mensajes que proporciona el cine y examinar las tecnologías que fabrican imágenes para detectar nuevas facetas de las capacidades comunicativas del ser humano. En forma abierta, Youngblood hace un llamado de atención sobre las consecuencias de una actitud irresponsable hacia la red. En el capítulo “Arte, hospitalidad y entropía” quiso analizar cómo los mensajes que prevalecen en el entorno de comunicación comercial causan desequilibrio y confusión por el hecho de “haber sustituido el valor de uso por el beneficio, lo cual separa al hombre de sí mismo, del arte y de la vida” (Youngblood, 1998). Este espacio comunicativo, al no hospedar más que el propósito de beneficio, obliga al hombre a someterse a las reglas econó-

micas sin satisfacer las necesidades experimentales de una cultura estética empobrecida.

Siempre, según Youngblood, las aportaciones del cine y con él las experiencias artísticas que lo incluyen, como el performance, el videoarte, el arte electrónico, las ambientaciones visuales y sonoras o las instalaciones, sirven para marcar nuevos caminos hacia el conocimiento, ya que pueden ampliar nuestra capacidad de comprensión. La práctica cinematográfica es pensada como espacio audiovisual, donde pueden darse diferentes fenómenos, como la multiplicación de los niveles de proyección, la abolición de los límites que separan las artes, la creación de obras con la sola utilización de la luz. Las instalaciones o los videoambientes son el resultado de una pluralidad de posibilidades que atraen a un público dispuesto a experimentar nuevas sensaciones auditivas y visuales. En su texto más reciente *Metaphysical Structuralism*, Gene Youngblood analiza el videoarte y lo relaciona más con el cine que con la televisión:

El cine es el arte de organizar en el tiempo un flujo de eventos. Es un evento-flujo como la música. Actualmente existen cuatro medios que nos permiten hacer cine: la película, el video, el ordenador y la holografía; así como existen varios instrumentos que nos permiten hacer música [...] El video por su tecnología y el contexto estético y cultural, en el cual se ha desarrollado, expande las posibilidades del cine, amplía nuestra comprensión de lo que el cine puede ser y hacer.

Lo que realmente consideramos videoarte es entonces cine experimental realizado electrónicamente: una iniciativa más personal que institucional, que representa la forma poética del cine en oposición a la forma prosaica de contar historias. En otras palabras, es el verdadero arte del cine, lo que se opone al entretenimiento, si por arte queremos entender un proceso de exploración e investigación (Youngblood, 1998).

Todos los análisis expresados por este teórico de las artes audiovisuales, desde los filosóficos hasta los genéticos, desde el concepto de arte y su relación con los medios, lo colocan como una referencia indispensable para entender el fermento teórico de los años setenta y enfrentar las temáticas que todavía son susceptibles de análisis, entre las cuales se encuentra la relación entre arte y medios de comunicación.

El arte povera y el arte social

Podemos considerar los años setenta como el inicio de una etapa de transición para el arte en general; aunque este periodo sea considerado de menor incidencia, quizá son precisamente estos los años en que las nuevas tendencias marcan su determinación de no volver la mirada hacia atrás; es decir, se supera la hegemonía dadaísta y las tendencias formalistas de la modernidad.

Ya hemos visto cómo en la década anterior las expresiones artísticas empezaron su paulatina metamorfosis hacia la producción de obras híbridas, complejas y colectivas. En 1968, en un clima de inconformidad general, con los acontecimientos sociales y políticos y los movimientos estudiantiles que se dieron en Francia, Italia, México y en otros lugares del mundo, el arte presenta dos novedosas evoluciones. Por un lado, adquiere un compromiso con la sociedad que anteriormente no se había dado en esas dimensiones, por el otro, establece una relación estrecha con la ciencia y en particular con la tecnología, reafirmando la transición de su función representativa hacia la función comunicativa.

En el aspecto social podemos mencionar además que será justo en estos años cuando termina el monopolio geográfico del mercado del arte, ya que desde los años veinte el arte europeo y estadounidense habían mantenido su hegemonía sin dejar espacios para los intentos de crear tendencias y vanguardias en otros países.⁴

Los artistas aspiraron a establecer una vinculación con los procesos productivos y organizativos de una sociedad que, alejándose de las fases beligerantes, podía permitirse un mayor poder de adquisición y de consumo. Los enfrentamientos entre obreros y estudiantes y la puesta en discusión del *statu quo* repercutieron en el ámbito artístico, causaron desorientaciones y tomas de posición extremas: el papel del crítico de arte es puesto en discusión, los artistas buscan nuevos espacios para sus exposiciones y cuestionan el significado del arte y del quehacer artístico. El concepto de arte en cuanto objeto digno de contemplación es superado mediante acciones y performances y, como ya había sido propuesto por el movimiento Fluxus, el aspecto lúdico y festivo se manifiesta en los eventos colectivos, creativos y de protesta.

4 Las propuestas más interesantes se dieron en Brasil con Hélio Oiticica, autor de instalaciones y performances que adelantan aspectos del arte povera con Lygia Clark.



Figura 54. Instalación *La caída de Ícaro*, G. Paolini, 1971, Palau de Cristal, Madrid.



El impacto de acciones terroristas en Italia y Alemania ⁵ genera un clima de violencia que directores sensibles a lo social reconstruyen en sus producciones fílmicas: Stanley Kubrick en *Naranja mecánica* (1971) y Francis Ford Coppola en *Apocalypse Now* (1979). En esta última se pueden apreciar escenas violentas de la guerra de Vietnam.

5 En diciembre de 1969 en Italia empieza el periodo denominado “estrategia de la tensión” con la explosión de una bomba frente a la Banca della Agricoltura en Plaza Fontana en Milán, y en 1972 el editor Giangiacomo Feltrinelli, quien había fundado la organización clandestina Gruppi di Azione Partigiana, es encontrado muerto cerca de una torre de alta tensión en Suiza. En Alemania la banda Baader-Meinhof coloca bombas en varias ciudades hasta que sus principales exponentes, Andrea Baader y Ulrike Meinhof, encarcelados, se suicidan en sus celdas.

En este contexto se sitúan dos experiencias muy representativas: la del italiano Germano Celant, el teórico del *arte povera*, y la del alemán Joseph Beuys, el teórico del *arte social*. De este último se recuerdan algunas iniciativas extemporáneas, como la de fundar en 1967 el “partido político de los animales”, considerándolos más educados que los humanos en virtud de sus energías primigenias, o la de realizar el performance *How to Explain Pictures to a Dead Hare* (*Cómo explicar los cuadros a una liebre muerta*), donde Beuys con la cabeza cubierta de miel, bajo una hoja de oro, impartía una clase a una liebre muerta, mientras el público incómodo buscaba dónde dirigir las miradas. Profesor de escultura en la



Figura 55. Cartel de la película *Naranja mecánica*.

Kunstakademie de Düsseldorf, Beuys dejó a un lado los materiales tradicionales para modelar una mezcla de “pensamientos y acciones”; siguiendo la tendencia del movimiento Fluxus, planteó como punto de partida de su teoría el concepto de *organismo social* como *obra de arte*. Un organismo social que sólo podrá construirse después de haber destruido el sistema represivo y autoritario de la sociedad existente.

Casi contemporáneo al nacimiento de la tendencia llamada *arte povera*, promovida por Celant, se prefigura un nuevo arte humanista que se centraba en el concepto de la “pura presencia de los hechos, del objeto, y del artista alejado de arquetipos semánticos conceptuales. Un lenguaje libre de estructuras narrativas rígidas e históricas, lo efímero en contraposición al consumismo. Utilización de materiales elementales, limitación de medios y de efectos, así como de signos hasta su reducción a arquetipos” (Strano, 2005:27).

Celant en su texto *Arte povera* menciona el “valor mágico y asombroso de los elementos naturales”, la posibilidad de “dilatación de la esfera de lo sensible” y un compromiso en el comportamiento por parte del artista cuya obligación es “*dar* constancia de una existencia precaria y circunstancial” (Celant, 1969).⁶

El artista, junto al ecólogo, al biólogo, al hombre de ciencia, se interesa por el comportamiento de lo animado y de lo inanimado [...] tomando en consideración [...] también algunos aspectos ofrecidos por los microorganismos [...] se interesa por colocar, en su justa posición, los hechos biológicos y ecológicos [...] y con la propuesta banal de simples hechos naturales y vitales vuelve a despertar el asombro.

⁶ Las propuestas de Celant se concretaron en exposiciones como *Off media*, que se realizó en Bari en 1977, y lo llevaron a una estrecha colaboración con el museo Guggenheim de Nueva York.

Uno de los aspectos más relevantes de la propuesta de Celant, quien retoma posiciones ya planteadas por los dadaístas y Fluxus, es su visión del quehacer artístico como algo alejado de los museos y galerías para que el artista pueda “salir a las calles, atravesar desiertos y selvas, campos de nieve para estimular una intervención participativa.” Podemos así constatar que la idea de arte como evento colectivo y cooperativo se propone nuevamente para incidir en lo social, para

despertar estados de conciencia crítica fuera de los espacios institucionales. También el mismo Joseph Beuys lo reafirma en este texto:

La evolución va desde el arte moderno [...] hasta el arte antropológico y en ese contexto se realiza el arte social: la obra de arte social y la sociedad como obra de arte, como utopía, la sociedad como la obra de arte por excelencia, superior a las producciones individuales. También se le podría llamar la obra de arte total. Realizable sólo con la participación de todos (Beuys, 1994:24).

Cabe mencionar que Beuys adjudica al arte un poder evolutivo más que revolucionario y llega a proponer la fundación de una Quinta Internacional del Arte, después de la Tercera Internacional Comunista y la Cuarta Internacional Trotskista. En este sentido plantea la posibilidad de que el arte “se transforme en una fuerza políticamente productiva, atravesando cada individuo y moldeando la historia” (Strano 2005:45).

Apartándose de la propuesta de un arte conceptual, tanto Celant como Beuys confían al arte la capacidad de comunicarse con los espectadores, de hacerles tomar conciencia de su condición, de su relación con el entorno, con las emociones y los sentidos.



Figura 56. *Merda d' artist*, P. Manzoni, 1961.

Artistas: testigos de su tiempo

Para dar un ejemplo de la producción artística en el campo de las artes visuales de los años setenta, he elegido a tres autores destacados a nivel internacional: el italiano Fabio Mauri, el catalán Francesc Torres y el estadounidense Robert Whitman, cuya creación sigue siendo un punto de referencia a más de treinta años de distancia.

Con una perspectiva del arte entendido como fenómeno social, encontramos la producción de Fabio Mauri, exponente de la vanguardia gestual romana y amigo de Pier Paolo Pasolini, con quien fundó en 1942 la revista *Il setaccio*. Con una particular tendencia a volver expresivo cualquier elemento de lo real y una amplia experiencia como experimentador de los lenguajes artísticos, desde los dibujos, las pinturas y los *collages* hasta el performance, el *ready-made*, el teatro y las instalaciones, Mauri crea con un único objetivo: la comunicación profunda

de una idea. Una idea que se vuelve ideología en la toma de posición frente al mundo y sus problemas más difíciles y constantes, no por eso menos urgentes y actuales: la injusticia y el dominio, en pocas palabras... la guerra.

Es de 1971 *Che cos é il fascismo (Qué es el fascismo)*, una obra inspirada en la tragedia de la Segunda Guerra Mundial, en la ideología nazi y en su iconografía. Se trata de la reproducción de una ceremonia de la época del fascismo, denominada *Ludi Juveniles*, “una acción compleja que reúne elementos de teatro y arte gestual”.

En los estudios cinematográficos Safa Palatino, en Roma, Mauri recreó el ambiente fascista con música y decoraciones de ese periodo, jóvenes con uniforme debatían temas de la mística fascista, declamaban textos propagandísticos mientras en una pantalla se proyectaban materiales del Instituto Luce, como documentos históricos que confirmaban lo que se estaba actuando. En el centro de la sala había una estatua de cera del general Ernest von Huserl, y el público al entrar venía separado entre buenos y malos, arios y judíos. Comenta Mauri:

En este performance se experimenta en poco tiempo la falsa ideología, el abismo de la superficialidad institucionalizada, la tautología



Figura 57. *Action Piece Joseph Beuys*, 1972.

del poder absoluto, la maldad íntima de la mentira escondida en el orden, la vergüenza de la confusión cultural, la irresponsabilidad de quienes se atribuyen la libertad de imponer un juicio colectivo, de engañar a la juventud y de aparentar ofrecer gentileza y confianza como preludeo a los exterminios (Balzola y Monteverdi, 2004:461).

En una entrevista Mauri propone su visión de las diferencias existentes entre el performance y el espectáculo teatral. Mientras el primero se plantea documentar eventos del propio entorno sin una estructura dramática prefigurada, los espectáculos, y en particular el teatro, se caracterizan por tener una premisa, un desarrollo y una catarsis.

En relación con la evolución del arte manifiesta una transición de lo estático a lo dinámico: “En un principio era el cuadro, que se descubre *collage*, se vuelve activo; el cuadro animado produce el cuerpo: el cuerpo produce la acción”. Entre 1975 y 1980 el artista realiza unas acciones inéditas con el título de *Proiezioni*, proyecciones en las que cubría objetos y cuerpos con imágenes cinematográficas.

En 1975 proyecté sobre el cuerpo de una joven muchacha negra la película muda Juana de Arco. En 1976 en la Galería Toselli de Milán proyecté muchas películas sobre objetos extraños, un ventilador



Figura 58. *Che cos é il fascismo*, performance, Fabio Mauri, Safa Palatino, Roma, 1971, fotografía de M. Grassi.

en movimiento, una balanza, etc. En un contenedor lleno de leche proyecté Alexander Nevsky de Eisenstein. Al MOCA de Los Ángeles, junto a otras cosas he proyectado Il vangelo secondo Matteo, sobre la camisa de Pasolini [...] El sentido de estas proyecciones es muy complejo, casi inagotable. Expresa la relación entre la mente y el mundo. Una relación objetiva entre dos subjetividades (Mauri apud Madesani, 2002:179).

Proyectar películas sobre el cuerpo de los invitados a una exposición, hacerles sentir parte de los acontecimientos que se reproducen, proyectar sobre una pared entera, sobre *collages* de madera colgados desde el techo de una habitación; eran éstas las maneras con las que Mauri daba a entender que las imágenes estaban entrando en nuestra cotidianidad y con éstas la tecnología que las produce.

Las prácticas que Mauri presentaba en los años setenta frente a un público desconcertado son las que encontramos actualmente en muchas instalaciones. Se puede decir que eran los primeros intentos por llevar la tecnología a los museos, quitarles la pátina de lugares sagrados y contemplativos de las obras de arte para llevarlos a ser ambientes, escenarios de expresiones artísticas pluridisciplinarias.

Otro performance notable es *Ebrea (Judía)* de 1971, donde la protagonista, una mujer joven desnuda se corta los cabellos para colocarlos en forma de estrella de David en el espejo frente al que está sentada. Sobre su cuerpo lleva marcada la misma estrella, unos números y letras que la identifican como deportada. Cerca de ella se hallan unos objetos cotidianos y de lujo que no llamarían la atención del espectador si no estuvieran acompañados por una nota explicativa que identifica el material con el que están hechos: los cuerpos de los judíos (www.Zeuli). Para Mauri la judía de su performance representa a todos los marginados, la humanidad excluida, oprimida, el enfermo o simplemente el ser diferente, aquel que tiene su propia visión del mundo.

Otra obra, *Manipolazione di cultura (Mixtificaciones culturales)*, consta de una recopilación de fotografías históricas del fascismo con retoques hechos a mano y unas anotaciones que remarcan las contradicciones de la ideología facista. Nuevamente el objetivo del artista es denunciar la perversidad del autoritarismo, pero esta vez el tema principal es el lenguaje de los medios de comunicación, radio y prensa.

El fascismo y el nazismo utilizaban un lenguaje manipulador y parcial con el fin primario de conquistar la simpatía de la gente para hacerles aceptar elecciones y conductas inconcebibles. La monopolización de los medios de comunicación les permitió divulgar mentiras para hacer creer a la multitud en una realidad inexistente. Por eso Mauri quiso rescatar la demagogia de estos años para desenmascarar y evidenciar las mentiras, no dejar que el olvido predominara y dar una herramienta de entendimiento a las nuevas generaciones.

Con la misma inquietud de denunciar la tragedia de los conflictos bélicos encontramos al artista catalán Francesc Torres, quien ha desarrollado bajo la influencia del arte conceptual el lenguaje de las instalaciones multimedia. Con una marcada renovación en el formato expositivo, Torres difunde contenidos artísticos para expresar una reflexión sobre la cultura, la política y el hecho social en general.

Eran los años setenta, los años finales de la dictadura franquista, cuando se formó en Cataluña un colectivo denominado Grup de Treball, del que formaban parte algunos artistas socialmente comprometidos como Francesc Abad, Jordi Benito, Antoni Mercader, Rossel Benet y el mismo Francesc Torres. Sus intenciones eran desarrollar nuevos conocimientos y prácticas relacionados con los problemas sociales, políticos y culturales del país. Pronto se enfrentaron a ásperas confrontaciones, ya que sus posturas defendían propuestas efímeras, arte participativo y la desmitificación de las políticas institucionales.

En 1972 Francesc Torres se trasladó a Nueva York donde expuso en varias galerías sus primeros trabajos conceptuales de videoacción: *Sota la taula del menjador-fet mentre jugava amb mi mateix*, y la instalación *Intersecciones personals*, en la que se proyectó una película del propio autor emborrachándose. Ambas piezas tenían un anclaje autobiográfico: miraban al interior del autor y al mismo tiempo exteriorizaban de forma instintiva un enfrentamiento con la religión, la familia y el poder.

De 1983 es la instalación titulada *Thug Limo (La dura limusina)*, que consistía en una maqueta de un carro de combate, hecho de madera y de tamaño natural, presentado en el momento mismo de abalanzarse sobre varias filas de sillas. Se podían ver cinco iguanas en las cinco ventanillas del tanque, a modo de conductores. En el espacio también se proyectaba un video y se presenciaba un castillo hecho de naipes. Para Torres esta obra representaba el comportamiento militar dentro de la cultura humana.



Figura 59. Instalación sobre las dictaduras, Francesc Torres, 1976.

Estas piezas influenciaron enormemente algunas prácticas de arte acción realizadas posteriormente (www.Muñoz); por ejemplo, *Memorial*, donde diversos objetos describen un espacio histórico, el periodo de la Guerra Civil Española: un espacio lleno de luces, sombreros que guardan cabezas desiertas, cuerpos ausentes. Un espacio que se convierte en testimonio y denuncia de un tiempo marcado por la injusticia y el rencor.

En una conversación con Albert Maciá, Francesc Torres comentó sobre el papel que le corresponde al arte: “Desde mi punto de vista, cualquier forma de arte es, en primer lugar, un sedimento del comportamiento del individuo, sea ideológico o emocional, y después del resto de la sociedad: el artista se alimenta de este caldo de cultivo que es la sociedad”.⁷

Esta concepción del arte Torres la materializa para representar el poder, las ambiciones y la crueldad humana, lo artificial de las instituciones y de las diferentes ideologías.

7 Francesc Torres, *El carro de fenic*, catálogo de la exposición del Centro de Arte Santa Mónica. Generalitat de Catalunya, 1991, p. 160.

Comenta John G. Hanhard, comisario de cinematografía, video y arte tecnológico del museo Goggenheim de Nueva York:

Con sus proyectos de instalación multimedia, Francesc Torres ha delimitado un territorio singular dentro del contexto del arte contemporáneo. [...] La experiencia de una instalación de gran escala, lectura de textos, el examen de dibujos, el visionado de películas y diapositivas, de cintas de video en monitores y proyecciones, envuelve a la audiencia en un entorno multi-textual, enzarzándola en cuestiones políticas y psicológicas de alto voltaje pensadas para generar una respuesta casi inevitable por parte del espectador.⁸

Algunos años antes con el creciente fermento artístico que se estaba dando en Nueva York había entrado en escena el estadounidense Robert Whitman, con una sucesión de propuestas menos comprometidas con los hechos históricos y sociales, pero no por eso menos innovadoras y provocativas. De él se pudo apreciar en 2005, en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (MACBA), su pionera contribución a las prácticas multidisciplinares a través de una exhaustiva retrospectiva denominada *Playback*, que incluía cuadros, instalaciones y videograbaciones de algunos *happening* que lo hicieron famoso en los años sesenta y setenta. El proceso creativo de Whitman se basa en una amplia diversidad de medios, desde el cine o la tecnología más avanzada hasta material reciclado o simplemente papel y grafito.

En 1963 Whitman se hizo célebre con un *happening*, *Flower*, que realizó en el primer piso de un centro comercial de Nueva York. Al mismo tiempo tres proyectores exhibían transparencias y películas mientras unas luces con *flash* iluminaban en forma violenta a los espectadores, algunos de los cuales eran amablemente invitados a posar para unas fotos en el improvisado escenario.

En 1966 participó con otros artistas, entre los cuales se encontraban Cage, y Rauschenberg y Fahlström, en una serie de eventos, *Nine Evening*, cuyo objetivo era crear entornos “reactivos” con la ayuda de sistemas de conexiones electrónicas, redes de control de modelos

⁸ Francesc Torres, *La cabeza del dragón*, Antología Catálogo de la exposición. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1991, p. 11.

luminosos, amplificadores para sonidos, televisores infrarrojos. Se trataba, según Fahlström, de “ritos de iniciación para un nuevo medio: el teatro total”.

Junto con Rauschenberg y los científicos Fred Waldhauer y Bill Kluver participó en las actividades de la asociación Experiments in Arts and Technology (AET), donde realizó unos experimentos con medios electrónicos muy innovadores, como el diseño del pabellón Pepsi para la Exposición Universal de 1970 en Osaka. En esta obra sorprendió un enorme espejo esférico de 24.5 metros de diámetro en el cual los visitantes se convertían en espectadores de



Figura 60. *Windows*, Robert Whitman.

su propio entorno, como en un ensueño en el cual se podían ver a sí mismos y, al mismo tiempo, ver todo lo que les rodeaba.

Whitman siempre mantuvo una relación muy estrecha con el cine, que incluyó en varias de sus esculturas denominadas *Cinema Pieces*, en las que se proyectaban imágenes sobre objetos cotidianos.

En la exposición del MACBA se pudieron disfrutar tres piezas importantes donde un lavabo, una ducha y una ventana, en cuanto objetos inanimados, se transformaban en situaciones mediante la proyección de personajes: alguien se estaba mirando en el espejo del lavabo, una mujer se bañaba detrás de la cortina de una ducha, y detrás de la ventana, en un paisaje agreste, aparecía una mujer desnuda, sin advertir la mirada *voyeur* de los espectadores.

En relación con sus creaciones Whitman aclaró:

Concibo una pieza como una imagen, y al final de la pieza la imagen queda revelada a través de la exposición de sus distintas facetas. Se trata de un teatro no verbal que emplea un vocabulario de espacios, ritmos, escalas y elementos plásticos formales que comunican la imagen, sin palabras.



Figura 61. *Shower*, Robert Whitman.

La elaboración de la pieza es lo que permite revelar la imagen. Intento crear un escenario específico que se lleve parte de la obra. La cámara está presente así como quien hace algo para la cámara. Yo no hago guiones, aunque trabajar con película es complicado [...] La película es un documento sólido como la roca; firme e inalterable, como alguien que contempla algo que ya pasó.

Este texto, que acompañaba a la museografía de la exposición del MACBA, explica cómo el autor enfrenta su quehacer artístico, su concepción de la obra y la relación que la cámara cinematográfica o de video establece con el entorno. El contexto es parte del escenario y desempeña un papel protagónico por su capacidad de detener el tiempo.

Para Whitman el tiempo es algo concreto: “me gusta usarlo como uso el color, el yeso o cualquier otro material. Con el tiempo se pueden describir otros eventos naturales” (Balzola y Monteverdi, 2005:482).

Entre las obras expuestas destacó la instalación *Spyglass* —tercera y definitiva versión de dos trabajos anteriores, uno de 1960 y el otro de 1976—, compuesta por cuatro pantallas de gran tamaño, donde se proyectaban recortes de película de 16 milímetros que se reflejaban en cuatro espejos creando un espacio octagonal.

El estilo sobrio y minimalista de la instalación, típico de las obras de Whitman, dejaba libre al espectador para colocarse en diferentes puntos y así formar parte de un espacio en constante movimiento. Entre reflejos de reflejos se incluían imágenes absurdas, como cerillas que llameaban milagrosamente en el agua o luces resplandecientes saliendo de la tierra.

Los críticos encuentran en la vasta y heterogénea producción artística de Whitman una influencia del movimiento dadá y de Duchamp, pero casi todos coinciden en que su trayectoria no es fácil

de encuadrar, ya que siempre mantuvo una actitud crítica con el arte institucional, persiguiendo la tendencia ya marcada por el movimiento Fluxus, en la que el arte coincide con la vida.

Su combinación de objetos con imágenes en movimiento, así como sus primeros performances de los años setenta, *American Moon* y *Prune Flat*, testimonian la búsqueda de propuestas híbridas y reflejan la tendencia a ubicar al espectador en el interior de la obra de arte.

A large, stylized, white letter 'R' with rounded corners and a thick blue outline. The letter is positioned on the left side of the page, with its right edge extending towards the center. The word 'Reflexiones' is written in a bold, sans-serif font across the middle of the 'R'.

Reflexiones

Los procesos

culturales y sociales, así como los políticos, son lentos en la historia del hombre en relación con el tiempo que le es dado vivir, ello nos hace valorar la posibilidad de investigar los sucesos del pasado para poder prefigurar los caminos.

El origen del videoarte y sus múltiples variables se han vuelto un tema de mucho interés para investigadores y críticos de arte, sobre todo desde que este género, tan poco encasillable, ha irrumpido con fuerza como mercancía en las galerías y en los museos.

En esta breve recopilación anecdótica he intentado aclarar algunas dudas acerca de cuáles han sido las principales referencias en el campo artístico, tecnológico y cultural, así como encontrar las motivaciones que han influido para que los artistas incursionen en este género de arte no convencional.

La comprensión y el estudio del fenómeno resultan muy complejos debido a las dificultades en la elaboración de teorías que sirvan de herramientas para interpretar las propuestas de movimientos artísticos que, con provocadoras intenciones desestructurantes, incluyen en sus obras aspectos heterogéneos del arte y de la comunicación. De este texto se desprende que el videoarte nació en un devenir del quehacer artístico, colmado por transformaciones que fueron marcadas por tres fenómenos relevantes, que a continuación recapitularé brevemente.

*La transición del arte-objeto al arte como espacio,
y de un arte intimista a un arte colectivo*

Por lo que hemos observado, en el siglo xx el mundo del arte salió de su torre de marfil para dejar atrás su aislamiento y, en parte, su condición de sujeción al poder institucional. Se crean estructuras organizativas, grupos de trabajo y movimientos espontáneos con el fin de replantear el papel del arte.

Las artes plásticas dejan de estar ligadas con sus tipologías canónicas; es decir, el cuadro colgado en la pared y la escultura colocada sobre una base. Las artes dejan de ser objetos de contemplación y se vuelven espacio, ambientes idóneos para involucrar al espectador. Las iniciativas de los movimientos futurista y dadá de presentar manifiestos y declaraciones de principios —en los cuales se definían posturas y teorías de la función del arte, seguidas después por Fluxus y la teoría del *arte povera* y del *arte social*—, se habían dado anteriormente en pocas ocasiones y sólo en esos movimientos aparecen manifiestos de una relevancia primordialmente plástica.

Las características propias de los medios de comunicación influyen en las producciones artísticas. El cine y el video, por su estructura de producción colectiva, relacionan entre sí a diferentes profesionales del arte: del director al guionista, del escenógrafo al músico, del actor al tramoyista. El artista plástico o el escritor, por ejemplo, que casi siempre se identificaban como creadores aislados en su proceso creativo, el pintor frente a su tela en blanco y el escritor frente al papel, al compartir otras formas de expresión se enriquecen con dinámicas participativas y con otros lenguajes.

Las veladas futuristas o dadá, así como los eventos multitudinarios del movimiento Fluxus, fueron el resultado de trabajos colectivos: las declamaciones, los disfraces, las experimentaciones en el ámbito musical, las actuaciones extemporáneas y la ambientación de los espacios, han sido el fruto de un intercambio entre artistas que, a su vez, querían ofrecer al espectador la oportunidad de sentirse parte de un grupo o colectivo, identificado con las experiencias o como parte activa de éstas. Tenían el propósito de transformar el papel pasivo del espectador con actividades inesperadas, provocativas y sutiles, insertándolo en las acciones o volviéndolo protagonista; también buscaban hacerlo consciente de que los acontecimientos históricos

y sociales eran otras innovaciones que prefiguraban la tendencia de convertir el arte en un fenómeno participativo.

El progresivo manifestarse de un concepto de arte relacionado con los problemas sociales y con el espacio público

Los artistas no se quedaron al margen de las grandes mutaciones sociales del siglo pasado, generadas por dos conflictos bélicos a nivel mundial. Se preocuparon por motivar a los espectadores con originales formas de participación intentando fomentar niveles de conciencia y eliminar las barreras entre el escenario y las butacas. Era indispensable la cordura de la sociedad civil para enfrentar la obscenidad de una clase dominante perversa y manipuladora.

Debido a una mayor movilidad, quizá obligada por las adversidades, en esa época se establecieron lazos de amistad y colaboración entre creativos de diferentes países, intercambios en el ámbito nacional e internacional entre jóvenes comprometidos que querían opinar sobre la sociedad que les había tocado vivir deseando ofrecer, a partir del arte, un marco de referencia para los inquietos e inconformes.

Dejadas al margen las galerías y los museos, los artistas tomaron el espacio público como lugar idóneo para sus intervenciones, lo cual les obligó a ocuparse en forma más directa de los problemas sociales y sus posibles soluciones.

Las cámaras de los productores de video *underground* registraron acontecimientos sociales y políticos para ofrecer una contrainformación en los ambientes artísticos y culturales. En contraposición a una sociedad de consumo, el *arte povera* rescató lo esencial proponiendo la utilización de materiales elementales y el uso de un lenguaje artístico libre de estructuras, fácil de interpretar para un gran público.

En los planteamientos del arte social, éste se consideraba un medio idóneo para salvaguardar la democracia partiendo del supuesto de que cada ser humano es un artista, cada individuo, por medio de su autodeterminación, puede ser parte o cocreador de una arquitectura social.

Afirmación de la tendencia, facilitada por el uso de materiales e instrumentos tecnológicos, de crear un intercambio o mezcla entre las expresiones artísticas tradicionales (lo híbrido del arte) y de establecer una relación con el mundo científico-tecnológico

Lo mecánico primero, luego lo eléctrico y después lo electrónico han incidido en el desarrollo de la sociedad con tanto ímpetu que los mismos artistas se han apropiado de estos recursos para investigar, de forma participativa, sus posibles aportaciones y aplicaciones en el quehacer creativo. El artista, desde su condición de artesano, no se limitó a observar los descubrimientos científicos y tecnológicos que penetraban en el mercado, sino que se apropió de éstos. El mundo del arte, históricamente separado del mundo científico, empezó un lento camino de acercamiento para inventar instrumentos capaces de materializar sus intuiciones y crear lenguajes alternativos.

La experimentación pura de los años setenta se relacionó de forma inmediata con la interdisciplinariedad y dio origen a las numerosas expresiones de arte híbrido, que se concebían válidas por sí mismas sin la necesidad de pulirlas o encasillarlas en códigos formales. Fue un arte en movimiento, libre y sin fronteras que, como en las investigaciones científicas, constantemente necesitó confirmación de las hipótesis o ajustes para volverlo a experimentar.

Y para concluir, no cabe duda de que el contar con la tecnología más apropiada para reproducir la realidad, y al mismo tiempo, deformarla o reestructurarla teniendo a disposición lo plástico de la imagen y lo emotivo del sonido, contribuyó para que los artistas pudieran oponerse a un arte tradicional y elitista.

Analizar parte de las manifestaciones artísticas del siglo xx y detectar algunas de sus peculiaridades nos permite sustentar que la presencia de lo *multimedial* en el arte contemporáneo ha sido favorecida por referencias procedentes de diferentes ámbitos artísticos que se han relacionado con el mundo de la ciencia y la comunicación.

Se ha dado, así, una evolución del arte hacia propuestas muy complejas que nos están acercando, también gracias a las mayores posibilidades tecnológicas, al concepto de *arte total*. Éste en cuanto arte ligado a lo estético, lo social y lo tecnológico, permite mezclar varios lenguajes desde lo artístico y lo científico.

La utopía de la “síntesis de las artes” ha estado siempre presente en la inquietud de los artistas desde los espectáculos populares, que

requerían técnicas elementales, como las representaciones del teatro de sombras que se realizaban hace siglos en la isla de Java, hasta las videoinstalaciones y los performances, cuya realización requiere a menudo de aparatos electrónicos muy complejos.¹

Lo *multimedial*, entendido como multiplicidad de medios expresivos, lo auspiciaban los futuristas desde 1916, con su deseo de alcanzar la *poliexpresividad* y con los primeros intentos de sinestesia en *música cromática*; mientras que las veladas dadaístas y los eventos Fluxus, con sus acciones artísticas combinadas, intentaban colocar al espectador en espacios favorables a la estimulación en más de un sentido. Eso fue bastante fácil para las vanguardias históricas, ya que la coincidencia de unas inquietudes formales y sociales con el descubrimiento de los medios adecuados para reproducir la realidad amplió la cantidad de formas expresivas disponibles y la posibilidad de incursionar en ámbitos anteriormente inesperados.

Además resulta interesante constatar que el deseo de los cineastas de encontrar un lenguaje propio del medio cinematográfico, fuera de la linealidad narrativa, se puede reconducir a la *no linealidad* del lenguaje digital. También las videoinstalaciones, con monitores y pantallas desplazadas en las que se descomponen y recomponen imágenes fragmentadas, son actividades que representan unos intentos de proponer formas más complejas de percepción de nuestro hábitat.

1 Cabe mencionar que el mismo Leonardo da Vinci entre 1480 y 1516 en sus apuntes recopilados en el *Libro di pittura*, parte de la constatación de una correspondencia entre arte y ciencia para sustentar, en el texto *Paragone delle arti*, una posible relación entre *palabra, imagen, sonido y poesía* (Balzola y Monteverdi, 2004:151).

El entorno se ha transformado, no se reduce a lo que percibe nuestro ojo, se han multiplicado los escenarios y se interrelacionan en un espacio-tiempo imprevisible: el imaginario y lo “supuestamente real” se manifiestan en las pantallas y, a su vez, éstas se encuentran por dondequiera, con diferentes tamaños, con movilidad, con posibilidades de generar una comunicación interactiva.

Son esas las condiciones que han empujado a los artistas a salirse del espacio del cuadro para elaborar proyectos muy complejos, casi arquitectónicos, donde plasmar lo que ellos perciben de su realidad más inmediata, construyendo escenarios y ambientando espacios para colocar objetos, pantallas; hacer interac-

tuar a los actores, músicos y bailarines; proyectar cine, videos y fotografías. En síntesis, apropiarse de y experimentar con diferentes lenguajes.

La necesidad del arte por calar al espectador en un contexto lleno de estímulos nos ha anticipado a la actual condición de los ciudadanos que vivimos en los países desarrollados, sumergidos en un proceso contradictorio. Por un lado, evolutivo, debido a la irrupción contundente y generalizada de la tecnología electrónica; y por otro, alarmante, por el paulatino distanciamiento de la sabiduría de la naturaleza y sus reglas.

Podemos afirmar que el videoarte o un arte relacionado con la tecnología desarrolla una tendencia hacia el posicionamiento de un *autor colectivo*, un *género híbrido* y una constante *necesidad de experimentación* de nuevos lenguajes expresivos.

El proceso de realización de una obra de arte no termina con su exposición o presentación: el nuevo papel del espectador y los recursos tecnológicos nos plantean la posibilidad de diseñar una obra de arte en constante transformación y/o movimiento, una obra *en devenir* como la vida misma.

Laura Rosseti Rikapito
Universidad Autónoma Metropolitana
México, 2011

Referencias

Sitios de internet

Barza Curtis, César, *Nuevos medios de comunicación, culturas y procesos globales*, <http://nuevosmediosunam.wordpress.com/2008/03>.

Bonet, Eugeni, *Cinema experimental*, <http://www.iaa.upf.edu/cinexp/cinexp.html>.

Cage, John, <http://www.newalbion.com/artists/cagej>.

Celant, Germano, <http://www.italica.rai.it/galleria/numero7/critici/celant.htm>.

El hombre de la cámara, http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/es/Dziga_Vertov.

Fluxus Portal for the Internet, <http://www.fluxus.org>.

García, Valeria, Man Ray, <http://www.artmaga.com.ar/biogra/biog7.htm>.

Hofmann, Irene E., *Documents of Dada and Surrealism: Dada and Surrealist Journals in the Mary Reynolds Collection*, www.artic.edu/reynolds/essays/hofmann.php.

Instituto Luce, <http://ricerca.archivioluce.com>.

Iriyogen, Emilio, *El arte es una máquina de (des)montaje. Fordismo-Taylorismo y vanguardias artísticas a principios del siglo xx*, <http://www.ub.es/geocrit/sn/sn119-7.htm>.

Manifiesto dadá, www.scribd.com/doc/7021427/Tzara-Tristan-Siete_Manifiestos_Dada-PDF.

Montani, Pietro, *L'estetica e il cinema*, <http://www.emsf.rai.it/grillo/trasmissioni.asp?d=536>.

- Muñoz, Miguel Ángel, *Francesc Torres: la metamorfosis del arte*, <http://www.revista.agulha.nom.br/ag33torres.htm>.
- Museo Vostell, <http://www.museovostell.org>.
- Nortec Collective Music, <http://www.nor-tec.org>.
- Paik, Nam June, <http://www.paikstudios.com/>.
- Parodi, Ricardo, *Los comienzos del cine de vanguardia alemán*, <http://www.temakel.com/cineabstraccion.htm>.
- Parodi, Ricardo, *Cuando la pintura se hace cine*, <http://www.goethe.de/ins/ar/pro/filmseminar/htm>.
- Richter, Hans, *Dadá y el Cabaret Voltaire*, http://www.revistacontra-tiempo.com.ar/dada_voltaire.htm.
- Rocco, Biando, *Avanguardia e Kitsch nel cinema italiano*, http://www.roccobiondi.it/Avanguardia_e_Kitsch_Indice.html.
- Rossi, Valentina, *Man Ray e il cinema*, http://www.isikeynes.it/iper-testi/arte_cinema/cinemaray.html.
- Russolo, Luigi, *El arte de los ruidos*, www.uclm.es/artesonoro/elarteruido.html.
- Sánchez Argilés, Mónica, *Francesc Torres. Circuitos Cerrados*, <http://www.artszin.net/vol1/torres.html>.
- Sarmiento, José Antonio, *Críticas a una velada ultraísta*, <http://www.uclm.es/artesonoro/olobo2/veladaultra/criticaultraista.html>.
- Sassi, Gianni, *Remoción de obstáculos*, <http://www.giannisassi.org/indice/fluxus.htm>.
- Todo lo que te cuento es de cine, *Sergei M. Eisenstein*, <http://esdecine.galeon.com/eisenstein.htm>.
- Torres, Francesc y Davies, Hugh, conversación, <http://www.fundacion.telefonica.com/at/francesc02.html>.
- Tozzi, Tommaso, *Arte, media e comunicazione*, <http://www.hackerrart.org/media/hackit00.htm>.
- Vargas, Ángel, "Entrevista a David Nicholls", *La Jornada*, <http://www.jornada.unam.mx/2006/03/30/a06n1cul.php>.
- Verdone, Mario, *Futurismo e cinema*, http://www.dsonline.it/magazine/documenti/dettaglio.asp?id_doc=546.
- Vertov, Dziga, *Denis Arkadëvic Kaufman: Dziga Vertov. Biografía*, <http://documental.kinoki.org/dzigavertov.htm>.
- Wagner, Richard, <http://www.wagnermania.com>.
- Youngblood, Gene, *Expanded Cinema*, http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf.

Zeuli, Maria Francesca, *Il binomio arte-guerra analizzato nella figura di Fabio Mauri attraverso alcune delle sue più significative opere*, <http://www.luxflux.net/artists/mauri/Mauri.htm>.

Bibliografía

- AA. VV. (2006), *Tiempos de video, 1965-2005*, Colección Nouveaux del Centro Pompidou, Fundación la Caixa, Barcelona.
- Aristarco, Guido (1962), *Storia delle teorie del film*, Einaudi, Torino.
- Baigorri, Laura (2004), *Video primera etapa*, Brumaria, Madrid.
- Balzola, Andrea y Anamaria Monteverdi (2004), *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milán.
- Benjamin, Walter (1936), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino.
- _____, "La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica", en *Discursos interrumpidos*.
- Bertetto, Paolo (1983), *Il cinema d'avanguardia, 1910-1930*, Marsilio, Venecia.
- Beuys, Joseph (1994), *Arte y politica, una discussione*, Guanda, Parma.
- Bisaccia, A. (2002), *Punctum fluens. Comunicazione estetica e movimento tra cinema e arte nelle avanguardie storiche*, Meltemi, Roma.
- Bordini, Silvia (2004), *Arte elettronica*, Giunti, Firenze.
- Bragaglia, A. G., M., Calvesi et al. (1970), *Fotodinamismo futurista*, Torino, Einaudi.
- Cargioli, Simonetta (2004), "Oltre lo schermo: evoluzione delle videoinstallazioni", en Andrea Balzola y Anamaria Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milán.
- Carrillo, Jesús (2004), *Arte en la red*, Anaya, Madrid.
- Castells, Manuel (1999), *La era de la información*, vol. I, La sociedad Red, Siglo XXI, Madrid.
- Celant, Germano (1969), *Arte povera*, Mazotta, Milán.
- Choza, Pedro (1967), *Entretiens avec Marcel Duchamp*, Belfond, París.
- Costa, Antonio (2002), *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino.

- De Angelis, Valentina (2000), *Arte e linguaggio nell'era elettronica*, Mondadori, Milán.
- Dubois, Philippe (1996), "Cinema e video: compenetrazioni", en Sandra Lischi, *Cine ma video. Dal cine-occhio al video-occhio*, ETS, Pisa.
- ____ (1995), *Vidéo et écriture électronique. La question esthétique*, Poissant, París.
- Eco, Umberto (1962), *Opera aperta*, Garzanti, Milán.
- Eisenstein, Sergei M. (1976), *La forma del cine*, Siglo XXI, México.
- ____ (1990), *Reflexiones de un cineasta*, Lumen, Barcelona.
- Elger, Dietmar (2004), *Dadaísmo*, Bonn, Taschen.
- Fadda, Simonetta (1999), *Definizione zero. Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, Costa & Nolan, Milán.
- Gazzano, Mario (1992), *Il novecento di Nam June Paik*, Carte Segrete, Roma.
- Gombrich, Ernst (2001), *La historia del arte contada por Ernst Gombrich*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México.
- Guber, Roman (2000), *El eros electrónico*, Taurus, México.
- Lévy, Pierre (2007), *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Anthropos/Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa, Barcelona/México.
- Lischi, Sandra (1996), *Cine ma video. Dal cine-occhio al video-occhio*, ETS, Pisa.
- Lischi, Sandra (2004), "Le avanguardie artistiche e il cinema sperimentale", en Andrea Balzola y Anamaria Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milán.
- Lista, Giovanni (1987), "La ricerca cinematografica futurista", *Il lettore di provincia*, núm. 69, septiembre.
- ____ (1995-1996), "Velocità, film futurista", *Fotogenia*, núm. 2, Bologna.
- ____ (2001), *Cinema e fotografia futurista*, Skira, Milán.
- Madesani, Angela (2002), *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*, Mondadori, Milán.
- Martín, Silvia (2005), *Futurismo*, Bonn, Taschen.
- Mercader, Antoni (2007), *Paik tv. Homenaje a un mongol visionario*, en Nam June Paik, Fundación Telefónica.
- Mitri, Jean (1974), *Historia del cine experimental*, Fernando Torres, Valencia.
- ____ (1978), *Estética y psicología del cine*, tomo I, Siglo XXI, Madrid.

- Montani, Pietro (2003), *Eisenstein, la natura non indifferente*, Marsilio, Milán.
- Richter, Hans (1973), *Historia del dadaísmo*, Nueva Visión, Buenos Aires.
- Rosseti, R. Laura (2006), *Del arte híbrido al arte espectáculo*, Anuario de investigación, Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México.
- Ruhrberg, Karl (2005), *Arte del siglo xx*, Colonia, Taschen.
- Sadoul, George (1971), *Dziga Vertov*, Champ Libre, París.
- Sánchez-Biosca, Vicente (2004), *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*, Paidós, Barcelona.
- Strano, Carmelo (2005), *Gli anni Settanta*, Skira, Milán.
- Toschi, Luca (2001), *Il linguaggio dei nuovi media*, Apogeo, Roma.
- Verdone, Mario (1984), *Manifesti futuristi e scritti teorici de Arnaldo Ginna e Bruno Corra*, Long-Ravenna, Italia.
- ____ (1986), *Il movimento futurista*, Lucarini, Roma.
- ____ (1986), *Ricciotto Canudo*, Bianco e Nero, Roma.
- Vertov, Dziga (1972), *Résolution du conseil des trois du 10-04-1923*, Cahiers du cinéma, Edition L'Etoile, París.
- ____ (1973), *El cine-ojo*, Fundamentos, Madrid.
- Vinca Masini, Lara (1989), *L'arte del novecento*, Giunti, Firenze.
- Wolton, Dominique (2004), *La otra mundialización*, Gedisa, Barcelona.
- Youngblood, Gene (1998), "Metaphysical Structuralism", *Millennium Film Journal*, núm. 20-21, invierno.
- Zaza, Giacomo (2005), *Wolf Vostell*, La nuova pesa/Centro per l'arte contemporaneo, Roma.

Videoarte: herencia histórica Del cine experimental al arte total,

**número tres de la Colección Docencia y Metodología,
de la División de Ciencias Sociales y Humanidades
de la UAM-Xochimilco, se terminó de imprimir
el 6 de junio de 2011, la producción estuvo
al cuidado de Logos Editores, José Vasconcelos
249-302, col. San Miguel Chapultepec,
11850, México, D. F., tel 55.16.35.75.**

logos.editores@gmail.com.mx

**La edición consta
de 1 000 ejemplares
más sobrantes
para reposición.**

Lamentablemente en nuestra sociedad existen pocos ámbitos de libertad. La excepción es, si acaso, el artístico, donde se genera la búsqueda que enaltece la condición humana. Es allí donde prosperan los derechos humanos y los logros científicos, así como también son objeto de preocupación tragedias como la perversión del ejercicio del poder, los genocidios y las guerras. Temas todos de interés para cualquier individuo en su etapa de crecimiento y madurez.

Esta breve recopilación tiene un claro objetivo: documentar cierta continuidad en los propósitos de artistas provenientes de diferentes disciplinas, quienes desde la música hasta el teatro, desde la pintura hasta la poesía, pretendieron rescatar por cualquier medio la autonomía de la propuesta artística. Esto con el fin de seguir expresándose libremente y sostener a un tiempo su posición crítica frente a una sociedad conservadora que fomentaba dinámicas sociales en favor de unos cuantos e ignoraba las necesidades y perspectivas de desarrollo de la mayoría.

Temas inquietantes y todavía vigentes que nuevamente se proponen al lector para que reflexione y actúe en consecuencia.

ISBN 607477509 - 9



9 786074 775099