

El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas

Camila Sabeckis *

Resumen: A principios del siglo XX, ya finalizada la Primera Guerra Mundial, surgen en Europa un conjunto de movimientos artísticos de carácter renovador que proponían romper con las formas artísticas tradicionales. Estas manifestaciones, denominadas *vanguardias artísticas*, van a poner en crisis los valores arraigados y a postular el rechazo radical del arte realista y el gusto por la experimentación de nuevas formas artísticas. Siguiendo el ejemplo de otras artes los cines vanguardistas, que afloran en Europa en la década de 1920, van a cuestionar el modo de representación cinematográfica dominante impuesto fundamentalmente por la industria hollywoodense. Conformados por artistas de distintos ámbitos: *músicos, fotógrafos, pintores o escritores*, buscaban experimentar con el nuevo medio y romper con la narración clásica sistematizada.

Cuatro décadas más tarde, en los años 60, un grupo de artistas ligados al arte conceptual, las artes plásticas, escénicas y musicales comienzan a utilizar la nueva tecnología de la imagen electrónica con fines artísticos dando lugar al *Video Arte*.

El videoarte se nutre así en sus inicios de las principales tendencias y manifestaciones de las últimas vanguardias, el arte pop, el minimalismo, el dadaísmo y el cubismo. Esta nueva corriente artística va a postular una crítica con todo lo que de institucional tenía el mundo del arte y una ruptura con lo convencional o “visualmente correcto”, coincidiendo en esta actitud con los movimientos vanguardistas cinematográficos.

El presente artículo tiene como finalidad analizar las características del cine vanguardista y del video arte, y el contexto histórico cultural en que tuvieron lugar, de manera de establecer los puntos de contacto entre ambas manifestaciones y las implicancias que tuvieron en el ámbito artístico.

Palabras clave: experimentación - institucional - renovación - ruptura - vanguardias artísticas y cinematográficas - video arte.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 69-70]

(*) Licenciatura en artes combinadas (UBA 2002). Coordinadora de talleres de cine de animación para niños y adolescentes en el Taller de cine El Mate (2003- 2008).

Introducción

El Video Arte como movimiento artístico surge a principios de 1960 de la mano de un grupo de autores que se valieron de la imagen electrónica y la cámara de video como medio de expresión artística. Tuvo lugar fundamentalmente en Europa y Estados Unidos, y se nutrió de diversas disciplinas como el arte conceptual, las artes plásticas, la música, el teatro, etc. La cámara de video portátil permitió a una nueva camada de artistas de diversas disciplinas utilizar el video como instrumento para experimentar con las imágenes en movimiento y crear un nuevo lenguaje expresivo. El video arte surge emparentado con las experiencias artísticas de vanguardia, buscando diferenciarse de la TV y el cine que intentaban asemejarse a la narratividad, no buscaron contar historias, como si lo hacían la TV y el cine, sino que experimentaron con la iluminación y el color, y utilizaron el montaje de manera expresiva a través de yuxtaposiciones, incrustaciones y sobreimpresiones de textos, jugando también con la duración del tiempo a través de ralentis y acelerados. La innovación, la experimentación con el material, la transgresión de las reglas establecidas, el activismo, la creación de nuevos lenguajes, son características que pueden considerarse pertinentes a las vanguardias históricas que tuvieron asimismo su representación en el cine, y que fueron retomadas por los video artistas en los años 60 y 70 conformándose de esta forma un fenómeno artístico que remitía a aquellas manifestaciones que tuvieron lugar entre 1920 y 1930 en Europa, inicialmente en la pintura, y luego en otras disciplinas. A partir de estas nociones intentaremos establecer en el presente ensayo las correlaciones entre las consideradas vanguardias cinematográficas de principios del siglo XX y el video arte. A continuación expondremos las características principales de los movimientos conocidos como vanguardias históricas y analizaremos su correspondencia con las vanguardias cinematográficas para observar luego de qué manera las características de estas manifestaciones subyacen en las prácticas de los video artistas más destacados.

Las vanguardias históricas y su correlato en el cine

Los movimientos sociopolíticos de comienzos del siglo XX, con la burguesía como clase social dominante, dieron lugar a un momento de gran esplendor, y al surgimiento de una corriente de renovación artística que planteaba la necesidad de crear un arte nuevo, moderno, que rompiera con el academicismo imperante en la época. Inventos como la fotografía y el cine y los descubrimientos científicos que cuestionaban la objetividad del mundo que percibimos como la teoría de la relatividad, el psicoanálisis y la subjetividad del tiempo de Bergson, dieron lugar a que los artistas se alejaran de la concepción del arte como imitación de la realidad, y buscaran nuevas formas de expresión. Surgieron así los movimientos de vanguardia, cuya idea fundamental fue acercar el arte a la vida, a la sociedad, promoviendo un nuevo espectador más activo, que no sólo contemple si no que pueda reconstruir las obras mentalmente. En todas estas corrientes se pone de manifiesto una crisis entre el arte vigente y la sociedad. La idea de revolución artística, de ruptura con lo establecido, la creación de manifiestos donde establecían sus ideas y las acciones a

seguir en su lucha contra los sistemas culturales y artísticos dominantes fueron algunas de las características más destacadas de las vanguardias históricas.

El significado de la palabra vanguardia remite a la idea de lucha, de pequeños grupos que se destacan dentro de un conjunto mayor, situándose por delante. A principios del siglo XX el término empezó a tener implicancias de relieve en el arte. En este sentido se denominan vanguardias históricas a una serie de movimientos artísticos innovadores que surgieron durante las primeras décadas del siglo XX. Eran grupos reducidos que se enfrentaron a la cultura imperante. Se encuadran dentro de esta acepción diversas manifestaciones artísticas que a través de sus formas de expresión y de representación buscaron romper con los cánones establecidos por las instituciones artísticas tradicionales y por las disposiciones estéticas dominantes impuestas por las clases sociales más elevadas y los intelectuales de la época. Las vanguardias históricas se gestan en torno a 1910 y su desarrollo alcanza hasta el final del período de entreguerras, aunque pueden encontrarse en épocas posteriores algunas de sus características en diferentes disciplinas artísticas.

Características de las vanguardias históricas

El vanguardismo se manifiesta a través de diversos grupos artísticos interdisciplinarios que desde planteamientos divergentes buscan la renovación del arte o el cuestionamiento de su función social, lo cual van a llevar adelante a partir de recursos que quebranten o distorsionen los sistemas más aceptados de representación o expresión artística en distintas ramas del arte: teatro, pintura, música, cine, etc.

Las corrientes mencionadas tuvieron diferentes fundamentos estéticos, sin embargo hay una serie de rasgos que fueron comunes a todas ellas. Una de las principales características es su intención de provocar, de utilizar el arte como medio para manifestar su disconformidad con las concepciones artísticas dominantes, planteando la necesidad de romper con lo establecido. Lucharon contra las tradiciones desafiando los modelos y valores existentes hasta el momento y reivindicaron lo nuevo. Defendieron la libertad de expresión individual, la liberación de las formas y el color, y el gusto por lo experimental.

La pintura dejó de ser figurativa y pasó a ser abstracta, surgieron los diseños geométricos y los objetos se representaron desde distintos puntos de vista al mismo tiempo. Buscaron perturbar la experiencia estética y generar una transformación en la sensibilidad de los receptores de la obra artística.

Las reglas de escritura en la literatura y la poesía fueron alteradas, rompiendo con la estructura tradicional de las composiciones. Los temas viejos fueron rechazados, el mundo interior de los personajes cobró protagonismo, se alteró la cronología temporal, y se multiplicaron los puntos de vista del narrador. Los autores comenzaron a manifestar su interés por el individuo y su destino, y en muchos casos dejaban al lector la tarea de desentrañar la historia y completarla, exigiéndole así mayor atención en su lectura.

A pesar de sus intentos de romper con lo institucionalizado, no lograron dominar el mercado ni el gusto del gran público y su duración no se extendió más allá de las primeras décadas del siglo XX, aunque sus ideas y concepciones siguieron influyendo a las distintas ramas del arte hasta la actualidad.

Movimientos de vanguardia como el impresionismo, el expresionismo, el futurismo, el surrealismo y el dadaísmo, influyeron de manera decisiva en el surgimiento de los cines vanguardistas de la década del veinte.

Las vanguardias históricas y su relación con el cine

Tomando como ejemplo a los movimientos de ruptura que se dieron en otras artes, los cines vanguardistas van a cuestionar el modelo de representación clásica imperante (MRI: movimiento de representación institucional) impuesto por Hollywood y definido por Noel Burch (1991) como el “conjunto de las directrices, (escritas o no), que históricamente, han sido interiorizadas por los cineastas y los técnicos como la base inductible del lenguaje cinematográfico en el seno de la institución, y que han permanecido constantes a lo largo de cincuenta años, independientemente de las importantes transformaciones estilísticas que hayan podido intervenir”. Estas reglas llevaron a que el espectador percibiera el film como un transcurrir continuo, en el que la historia se cuenta sola; el montaje y sus diversas reglas fueron los pilares sobre los que se asentó esta modalidad que pretendía dar transparencia al relato cinematográfico y continuidad narrativa. En este sistema el autor-director pasa a ser un elemento más de la cadena de producción, y el éxito de taquilla dependerá del *star system* y de la identificación del público con el actor-personaje.

Los movimientos de vanguardia en el cine se dieron fundamentalmente en Francia y Alemania. No tendremos en cuenta en este ensayo el movimiento constituido en el cine soviético (que se produjo también en la misma época), dado que constituyó un fenómeno más ligado a un fin político, por su relación con la Revolución Rusa, que artístico en sí mismo.

Orígenes y características del impresionismo

El Impresionismo agrupó a una serie de artistas, que se asociaron en algunos momentos determinados al coincidir algunos de sus planteamientos estéticos, pero que no constituyeron una escuela propiamente dicha. Se dio en distintas artes pero destacó en la pintura a fines del siglo XIX y principios del XX, sobre todo en Francia, con artistas como Monet, Renoir, Degas, etc. Buscaron oponerse al academicismo, lo cual abordaron desde la temática por un lado, inspirándose en la naturaleza para crear sus obras, dedicándose sobre todo a la pintura de paisaje, a retratar escenas que eran para ellos familiares, y desde la técnica por otro: suprimieron la perspectiva tradicional y la anatomía clásica y pintaron con colores puros, mezclándolos directamente en el cuadro, jugando con los colores primarios y complementarios para que el ojo del espectador genere el color resultante. Las sombras dejaron de ser oscuras, y le dieron a la luz una función primordial.

El impresionismo en el cine

Respecto del surgimiento de las vanguardias cinematográficas Gubern (1998) planteaba que al finalizar la primera guerra se producen en París una serie de movimientos que apuntan a una renovación cultural:

...con el final de la guerra se inaugura la era del terrorismo artístico, de la vivificadora demolición de la tradición cultural...convertido en el ombligo del mundo París se transformará en una jungla de ismos y en un caldo de cultivo de todos los experimentos que se hacen en nombre de la cultura...El psicoanálisis penetra en el arte y se publican demoledores manifiestos por doquier (Gubern, 1998).

Gubern (1998) vincula el desarrollo de las vanguardias cinematográficas en Francia y Alemania a la existencia de una poderosa industria cinematográfica, porque negaron el cine comercial estereotipado y porque la prosperidad industrial y las posibilidades técnicas que conlleva permitieron la experimentación.

La crisis en la industria cinematográfica francesa por la Primera Guerra Mundial, que llevó al auge del cine norteamericano, permitió la aparición de una nueva corriente que ayudara a levantarla. Fue Louis Delluc, crítico, ensayista, guionista y realizador, quien junto a un grupo de cineastas: Germain Dullac, Marcel L'Herbier, Abel Gance y Jean Epstein, dió lugar a lo que catalogaron como cine impresionista. Vanguardistas confesos, reaccionaron frente al cine comercial-mercancía de masas. El autor comienza a cobrar protagonismo en la creación cinematográfica, nuevas figuras provenientes de estratos culturales elevados y de diversos campos artísticos como el teatro, la escritura, la poesía, etc., comienzan a interesarse por el cine como medio de expresión, elevando así al cine a la categoría de arte. Los films impresionistas se caracterizaron por el naturalismo, innovando plásticamente buscaron narrar historias sencillas, incursionaron en la psicología de los personajes, ahondando en su interior, en sus sentimientos. Dieron importancia al uso poético de la luz para generar climas y a las imágenes subjetivas, se valieron de recursos como el desvanecimiento o *flou* (imágenes empañadas) que tomaron de los pintores impresionistas, sobreimpresiones, imágenes abstractas, lentes curvas, filtros, primeros planos, uso de la cámara lenta y encuadres oblicuos. Introducen diversos tipos de montaje: el montaje rítmico, que consistía en adaptar las imágenes a un ritmo, a una banda sonora, el montaje alternado, el paralelo, el montaje rápido, y además, el *flashback*. El tiempo y el espacio fueron manipulados mediante el uso de imágenes mentales, sueños, recuerdos, las historias dejan de ser lineales. A excepción de algunas características plásticas que podemos observar en algunos films impresionistas, como los flous o desenfocados, o la importancia dada al uso de la luz, que en algunos momentos recuerdan algunas obras pictóricas del impresionismo, no hay muchos más puntos en común entre ambos movimientos.

Delluc buscó a través de sus films transmitir sensaciones al espectador, para el autor el cine era fotogenia: “la fotogenia es la percepción filmica del objeto fotografiado, una percepción que difiere de la del objeto real, pues está mediatizada por la expresividad in-

manente a la técnica fotográfica” (Paladino, 1995) su principal objetivo era sugestionar, impresionar al espectador, cautivarlo a través de las imágenes, dado lo cual daba especial importancia a la ambientación escenográfica. En *La femme de nulle part* (1922), el recurso visual del *flash back* reemplaza al monólogo para contar los recuerdos de una mujer que vuelve a su hogar veinte años después de haber abandonado su vida burguesa para irse con su amante, Delluc buscó mostrar en imágenes el estado de ánimo de la protagonista, por lo cual el film es considerado uno de los primeros intentos de cine psicológico.

Films como *La rueda*, (Abel Gance, 1921), y *Corazón Fiel* (Jean Epstein, 1923), utilizan el montaje rápido, con planos de varias tomas por segundo. El film de Gance acerca de un maquinista que perturbado por el amor que siente hacia su hija adoptiva pierde la razón y la vista, comienza con una serie de tomas muy breves: paisajes, ruedas, vapor, primeros planos de personas y finalmente la locomotora que cae al vacío. En tanto el de Epstein sobre dos hombres que pelean por el amor de una mujer, utiliza el mismo recurso en una escena que transcurre en una feria: una calesita, hamacas, autómatas, encuadres oblicuos, primeros planos, cámara subjetiva...etc.

A diferencia del cine comercial que ostentaba lujo y frivolidad, los films impresionistas preferían el naturalismo, ambientes populares como el puerto y los bares, como puede verse en el film de Jean Epstein: *Finis Térrea* (1929) en el cual los protagonistas son verdaderos pescadores. En relación a la esencia del cine Epstein escribió:

... Asimismo, el cine tendrá que evitar toda relación...con temas históricos, educativos, narrativos, morales o inmorales, geográficos o documentales. El cine tiene que tender a convertirse ... en cinematográfico, es decir, a utilizar única y exclusivamente elementos fotogénicos. La fotogenia es la más pura expresión del cine (Epstein, 1926).

Orígenes y características del expresionismo

El expresionismo tuvo lugar en Alemania entre 1905 y 1925, fue un movimiento cultural que se desarrolló a través de diversas manifestaciones: pintura, fotografía, cine, teatro, etc. en las que se buscaba la expresión de los sentimientos interiores del artista, enfrentándose así a los impresionistas, que buscaban la impresión de realidad en sus obras, no fue un movimiento homogéneo, sino de gran diversidad estilística. Buscaban exteriorizar los sentimientos del ser humano, mostrar la realidad de manera subjetiva. Los expresionistas manifestaron a través de su estética la angustia existencial de los individuos en el contexto histórico del momento, los adelantos tecnológicos y los descubrimientos científicos, como la teoría de la relatividad de Einstein, y la aparición del psicoanálisis, hicieron evidente que detrás de la realidad visible hay algo escondido, que no percibimos a simple vista. Los expresionistas consideraban que esta nueva sociedad moderna e industrializada generaba alineación y aislamiento en los individuos, por este motivo sus obras debían expresar los sentimientos más íntimos del ser humano, así, los colores fuertes y oscuros invadieron la paleta, las figuras y objetos se deformaron, la perspectiva fue alterada, y la luz perdió

protagonismo, reflejando así su aflicción debido al clima de desolación que se vivía en Alemania. La angustia existencial, la soledad, la muerte, la alienación del individuo, eran temas recurrentes, distorsionaban la realidad intencionalmente para conmocionar a los espectadores. Sus obras presentaban un clima de decepción, desconfianza, de tristeza y de pérdida de valores. Vislumbraban una crisis en el desarrollo humano, que finalmente tuvo lugar con la Primera Guerra Mundial.

El expresionismo en el cine

El cine expresionista se caracterizará, sobre todo, por la temática fantástica que abordarán los films encuadrados dentro de esta estética. Todo tipo de personajes monstruosos serán protagonistas de las películas expresionistas: locos, asesinos, autómatas, vampiros, etc. Hay una influencia directa de la literatura romántica en el delineamiento de los personajes, que se caracterizan por su ambigüedad y desdoblamiento. El amor como elemento transformador y causante de sufrimiento es un tema recurrente. La estética expresionista tiene influencias pictóricas y teatrales y depende sobre todo de la puesta en escena, la escenografía cumple un rol esencial, el movimiento de cámara y el montaje al igual que el rodaje en exteriores, son recursos poco utilizados. Los actores utilizan mucho maquillaje y se desplazan mediante movimientos lentos y escabrosos. Los objetos son utilizados como símbolos, las formas se tornan irreales, se deforman y exageran, el cine toma de la corriente pictórica –y de las puestas teatrales de Max Reinhardt– el uso expresivo de la luz y el claroscuro para figurar espacios tenebrosos. Estos efectos se crean en la primera camada de films mediante telas pintadas. A través de las formas y las imágenes pretendieron crear mundos míticos y fantásticos para reflejar la angustia existencial del individuo. La escenografía no es independiente de lo que se está narrando, la ambientación es la encargada de generar el clima del film. “En *El Gabinete del Dr. Caligary* la estilización expresionista sirve para transmitir el punto de vista de un loco... El mundo de la película es prácticamente una proyección de la visión del héroe” (Bordwell y Thompson, 1995). Estas características fueron interpretadas más tarde como una metáfora de la crisis social y política que atravesaba Alemania y que terminó llevando a la República a refugiarse en el nacionalsocialismo. *El gabinete del Dr. Caligary* (Robert Wiene 1919), es considerado el primer film expresionista, con guión de Carl Mayer y el poeta Hans Janowitz, contaba la historia del Dr. Caligari y su fiel sonámbulo Cesare vinculados con una serie de asesinatos en un pueblo alemán. Los autores buscaron una estilización fuera de lo común, se construyó una escenografía estrambótica, con chimeneas oblicuas y reminiscencias cubistas, generando una ambientación tenebrosa, todo ello con una función meramente dramática y psicológica, y no como algo decorativo. Según señala Gubern (1998), los guionistas querían denunciar a través de esta historia fantástica el rol del Estado Alemán durante la guerra, que utilizó a sus súbditos de la misma manera que Caligary utilizaba a Cesare para cometer sus crímenes, pero esta intención quedó finalmente suprimida por el agregado de dos escenas al principio y al final que tergiversaron el guión original. Antecedieron a *El gabinete del Dr. Caligary* films como *El Golem* (1914) de Wegener y Galeen, historia de un hombre de

arcilla que se rebela contra el rabino judío que lo creó, y *El estudiante de Praga* (1913) de Stellan Rye, sobre un joven que por amor vende su imagen reflejada en los espejos, que remitía a la leyenda de Fausto.

Entre los films más destacados del movimiento se encuentran *Nosferatu, el vampiro* (1921) de Frederick Murnau, una nueva secuela de *El Golem* (1920) de Henrik Galeen, y *El hombre de las figuras de cera* (1921) de Paul Leni, historia de un joven poeta a quien se le encarga escribir historias sobre tres personajes de cera expuestos en una feria.

Junto con Murnau, Fritz Lang será uno de los autores más representativos del movimiento. Su expresionismo se caracterizó por ser más arquitectónico y monumental, a diferencia de los decorados pintados de Caligary. Entre sus films se destacaron *Las tres luces* (1921), *Dr. Mabuse, el jugador* (1922), *Los nibelungos* (1924) y *Metrópolis* (1927) historia futurista de una gran ciudad cuya sociedad se compone de una élite de propietarios y pensadores, que viven en la superficie, y de los trabajadores, que viven bajo la ciudad y que trabajan sin cesar para mantener el modo de vida de los de la superficie, lo más impresionante del film fueron los suntuosos decorados con reminiscencias góticas y art decó.

El expresionismo, tal como lo expresa Gubern (1998) evolucionará sustituyendo las telas pintadas por los decorados, dando paso a una iluminación más compleja como medio expresivo. El movimiento expresionista en el cine duró hasta 1927, aunque su influencia perduró en varios films posteriores como *El vampiro de Dusseldorf* (1933) y *El testamento del Dr. Mabuse* (1933) de Fritz Lang.

El futurismo y la influencia cubista

Surgido en Italia, el futurismo es el primer movimiento artístico que se organiza como tal, se reconoce y se define en 1910 a través del Manifiesto Futurista, publicado por el poeta Fillippo Marinetti. Toma varios de los postulados del cubismo: su replanteamiento de la obra de arte, de las formas, de la perspectiva, el movimiento, el volumen, el espacio, el color, etc. creando un nuevo lenguaje pictórico y estético que implicaba una nueva relación entre el espectador y la obra de arte. El espectador ya no contempla sino que reconstruye la obra en su mente para poder comprenderla. El Cubismo es un arte mental, la obra de arte tiene valor en sí misma, como medio de expresión de ideas, no como imitación de la naturaleza. La desvinculación con la naturaleza se consigue a través de la descomposición de la figura en sus partes mínimas. Así un objeto puede ser visto desde diferentes puntos de vista, rompiendo con la perspectiva convencional y con la línea de contorno. Desaparecerán las gradaciones de luz y sombra y las formas geométricas serán protagonistas.

Las obras futuristas se caracterizan por el color y las formas geométricas, y la representación del movimiento y la velocidad, para ello representan los objetos sucesivamente, pintándolos en varias posiciones, o emborronándolos. Se buscaba el escándalo, admiraban la velocidad y la tecnología, exaltaron la modernidad y pretendieron romper con el pasado. Condenaron a los museos, a los que consideraban cementerios. Pretendían, y valoraban, la originalidad por encima de todo. El movimiento surgió en el contexto de la nueva sociedad industrial y, en lugar de rechazarla, la reclamaba.

El futurismo en el cine

La importancia del futurismo en el cine, no reside tanto en su producción, de la cual poco se conoce por la falta de conservación de sus films, sino en el hecho de que los futuristas teorizaron sobre el cine en su manifiesto en 1917:

...El cine, siendo esencialmente visual, tiene que realizar antes de todo la evolución de la pintura: desprenderse de la realidad de la fotografía, de lo bonito y de lo solemne... Los montes, los mares, los bosques, las ciudades... serán a menudo nuestras palabras formidablemente expresivas: el universo será nuestro vocabulario... (Marinetti, 1909).

Ballet mécanique (1923) de Fernand Leger, es uno de los films que suele enmarcarse dentro de este movimiento: Un caleidoscopio de imágenes con una energética banda de sonido. El film da cuenta de un mundo en movimiento dominado por imágenes mecánicas y repetitivas combinadas con momentos de soledad en un jardín. Una joven se mece en un jardín, otra sonríe, una mujer sube una y otra vez las escaleras, otra baila, etc. Las tomas alternan cilindros en rotación, pistones, turbinas y objetos de cocina. La intención del autor es poner a prueba la tolerancia del espectador frente a la repetición y ver qué efecto produce en el espectador. Otro film destacado del movimiento fue *Pacific 231* (1949 Jean Mitry), el título es el nombre de la locomotora a vapor que protagoniza este corto del crítico y teórico del cine Jean Mitry, donde se unen cine, música y máquina.

Características del dadaísmo y el surrealismo

El Dadaísmo, nace en 1916 en Suiza como una negación de todos los movimientos anteriores y en contra de la narración clásica de la Historia del Arte. Tristan Tzara, poeta y ensayista fue su figura más representativa. Luchaba contra lo que denominaban “arte retiniano”, una forma de creación que se basaba en la imitación, aspiraba a producir obras completamente distintas gracias a la creación desde diferentes disciplinas: pintura, collage, fotografía, cine... En su arte, que a su vez se define como antiarte, lo esencial es la idea. El Dadaísmo se presenta como una forma de vivir y un rechazo absoluto de toda tradición o esquema anterior. Para los dadaístas el arte no debería ser una institución sino un acto creador libre, caótico, fugaz y subversivo, se manifiestan contra la idea del arte ligado al concepto de belleza, orden y perfección. Postulaba ante todo la libertad individual, la espontaneidad, lo fortuito y contradictorio, el caos. Fue un movimiento provocador, los artistas pretendían destruir todas las convenciones con respecto al arte y abolir las fronteras entre arte y vida. Con el fin de expresar el rechazo de todos los valores sociales y estéticos del momento, los dadaístas se valieron de métodos artísticos y literarios muchas veces incomprensibles, el azar, lo absurdo y lo irracional estaban presentes en sus obras, para esto utilizaron nuevos materiales: papel usado, cosas encontradas en la calle, etc. y elevaron objetos cotidianos a la categoría de obras de arte (los *ready made* de Duchamp)

con el objetivo de hacer reaccionar al público y que éste reconsiderara los valores estéticos establecidos. Duchamp, Picabia, Man Ray, entre otros, formaron parte de este movimiento

Surrealismo

A partir del dadaísmo, surge en Francia hacia 1920 el surrealismo como movimiento artístico y literario en torno a la personalidad del poeta André Breton, quien en 1924 publica en el primer manifiesto Surrealista:

Surrealismo: Automatismo psíquico puro, por cuyo medio se intenta expresar, verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento. Es un dictado del pensamiento, sin la intervención reguladora de la razón, ajeno a toda preocupación estética o moral.

Filosofía: El surrealismo se basa en la creencia de una realidad superior de ciertas formas de asociación desdeñadas hasta la aparición del mismo, y en el libre ejercicio del pensamiento. Tiende a destruir definitivamente todos los restantes mecanismos psíquicos, y a sustituirlos por la resolución de los principales problemas de la vida (Breton, 1924).

El Surrealismo creía en la existencia de otra realidad y en el pensamiento libre. Plasmó un mundo absurdo, ilógico, donde la razón no puede dominar al subconsciente. Tomó del Dadaísmo la importancia del azar y la rebeldía, pero rechazó su carácter negativo y destructivo. Posteriormente buscó inspiración en el inconsciente, la imaginación, el método de la escritura automática y el estudio de las teorías del psicoanálisis de Freud. Entre los autores surrealistas pueden hallarse dos vertientes: los artistas abstractos como Joan Miró, quien creaba sus pinturas a partir del automatismo, método en el cual las ideas y las asociaciones de imágenes surgen de manera espontánea, fluida, sin dar importancia a la coherencia y el sentido y los autores como Salvador Dalí y René Magritte, entre otros, que creían en la figuración naturalista y se interesaban por los sueños y el realismo mágico.

Dadá y surrealismo en el cine

Contra las convenciones burguesas, la institución del arte tradicional ó el modelo de la narración clásica impuesto por Griffith, el dadá y el surrealismo irrumpieron en el cine para expresar sus ideas: rechazo de la ficción, de la novela, promovían la espontaneidad, la provocación, lo contradictorio, la creación al margen de todo principio estético y moral, la fantasía onírica, el humor desvergonzado y cruel, el erotismo, la deliberada confusión de tiempos y espacios diferentes. Sus realizadores lo utilizan para escandalizar y exterminar a la sociedad burguesa. Le otorgaban a las imágenes un valor en sí mismas, recurriendo a los fundidos, acelerados, cámara lenta, uniones arbitrarias entre planos y secuencias. En relación con las vanguardias cinematográficas anteriores, estos movimientos fueron más

radicales y audaces, dice Gubern (1989):

... Delluc ha sido quien les ha abierto el camino, quien primero ha visto en el cine un vehículo cultural, un arte receptivo de las inquietudes más vivas. Cumplida su etapa, la nueva promoción de 'terroristas del arte' se apoderará de aquel lenguaje recién descubierto para dinamitar a la civilización burguesa que ha llevado al mundo al conflicto bélico (Gubern, 1989).

Viking Eggelin, uno de los fundadores del dadaísmo, incursionó en el cine con *Diagonal Symphonie* (1924): sobre fondo negro, unas formas geométricas aparecen y desaparecen rítmicamente, siguiendo el trazado de diagonales imaginarias. Le siguieron autores como Hans Richter, pintor dada, con su serie de cortometrajes abstractos *Rythmus 21, 23, 25* (1921, 1923, 1925), basados en figuras geométricas en movimiento que representan abstracciones a través de formas simples, dispuestas siguiendo un cierto ritmo, y su *Film Study* (*Filmstudie*, 1925) que consiste en un juego cautivador y complejo de luz, movimiento, caras, eclipses que se convierten en ojos que se enrollan, etc.

En *Entreacto* (René Clair, 1924) se rompe la construcción narrativa convencional del modo de representación clásico. Así, las secuencias se van sucediendo sin aparente vinculación. El film fue encargado a René Clair para ser proyectado en el entreacto de los ballets suecos, *Relache*. Francis Picabia, pintor y poeta dadaísta escribió el guión y Erik Satie la música, una partitura que permite una compenetración total entre el ritmo sonoro y el visual. No hay historia sino sucesivos fragmentos inconexos unidos entre sí por el leitmotiv de la imagen de una bailarina. El film está plagado de superposiciones, fundidos, cambios de perspectiva y encuadres incoherentes, y termina con una serie de alocadas imágenes de una carroza fúnebre, su ataúd y sus acompañantes por carreteras, campos, parques de atracciones, cruzándose con barcos, aviones, coches, bicicletas... mientras se aceleran el ritmo musical y visual. En el film aparecen como actores Man Ray y Duchamp jugando al ajedrez y Picabia y Satie llevando un cañón.

En *L'etoile de mer* (1928), Man Ray deconstruye también la representación fílmica. A partir de un poema de Robert Desnos construye este film en el cual las imágenes están absolutamente desenfocadas, y los fragmentos se enlazan de manera asociativa, sin seguir la lógica de una narración y sin explicación alguna. La música también se compone como un collage con fragmentos de piezas musicales como *El Danubio Azul*, *O sole mio*, y *Un Aria* de Bach.

El surrealismo intentó sistematizar el caos dada para proponer un orden alternativo a las convenciones burguesas. El azar, el humor, el erotismo, lo onírico, las imágenes insólitas y la lógica del inconsciente fueron los instrumentos de esa trasgresión. Los surrealistas postularon un cine que destruyera el cine como institución simbólica y social a partir de no realizar films regidos por las reglas establecidas por el modelo imperante (MRI). Germain Dullac, escritora y militante feminista es la autora del que se considera el primer film surrealista: *La caracola y el clérigo* (1927), sobre un texto de Antonin Artaud, acerca de un clérigo obsesionado por una bella mujer, que tiene extrañas visiones de muerte y lujuria. El film está repleto de símbolos psicoanalíticos, como la representación de imágenes similares a las del sueño.

El cine surrealista encontró en Luis Buñel su representante más destacado. En 1929 junto con Salvador Dalí escribe y dirige *Un perro andaluz*, con un guión de carácter onírico. El film inicia con una imagen plena de agresividad, en concordancia con los postulados del movimiento: en primer plano una navaja secciona el ojo de una mujer, a partir de lo cual se desencadenan un tendal de imágenes absurdas, oníricas, producto del automatismo puro y sin intención de explicación simbólica alguna, aunque en algunas de ellas puede atisbarse algún indicio de significación como en la del amante que busca aproximarse a su objeto de deseo y debe arrastrar una pesada carga: dos pianos de cola con dos cadáveres de asnos atados a dos seminaristas.

En su siguiente film: *La edad de Oro* (1930) Buñuel ataca el orden establecido, relata la historia de amor de dos amantes que se niegan a que su amor pasional y sujeto sólo a sus propias normas, tenga que ser extinguido debido a los prejuicios y preceptos morales y sociales tradicionales. El film es una suerte de metáfora del propio grupo surrealista, y su postulado de vivir a su manera sin atender a las normas morales y de conducta que les son impuestas. Las ideas principales son el amor y el deseo y, por otra parte, los intentos de estos dos amantes de volver a la edad de oro, de acabar con la sociedad burguesa asentada sobre los pilares tradicionales de la jerarquía social y el clero que impide al individuo ser él mismo. El film comienza con imágenes de un documental sobre los escorpiones y su modo de vida, y sigue con una serie de imágenes absurdas, desagradables, alegres, impactantes y a veces irritantes, como las de los esqueletos con vestimentas de obispos, o las de los objetos absurdos arrojados por una ventana: un arzobispo, una jirafa, un pino en llamas, etc. Buñuel dejará para el final una de las imágenes más controvertidas: la identificación de Sade con la imagen clásica de Cristo con barba y túnica. Collage, absurdo, asociaciones arriesgadas, superposición de imágenes, humor, insectos, violencia, sexo, fetichismo, ridículo, son todos elementos característicos de una obra surrealista.

El videoarte, características y artistas representativos

Surgido en la década de 1960, el videoarte, considerado como la utilización del video como medio artístico, nace cuando un grupo de artistas ligados a los movimientos de vanguardia comienza a valerse de la imagen electrónica para expresar sus intereses artísticos. Rodrigo Alonso se refiere al origen del video arte de la siguiente manera:

Cuando los artistas empezaron a usar el video, su posición dentro del mundo del arte era claramente ambigua. Cualquier producción realizada por un artista con una videocámara era considerada una pieza dentro de la nueva categoría “video de artista”. No importaba si era la documentación de una performance, una visión lírica de la realidad o el resultado de la manipulación técnica de imágenes; la presencia de un artista tras la cámara era suficiente para que fuera video arte. Durante los 80, el video arte quedó nitidamente definido como investigación experimental con la imagen

electrónica. Esta tendencia experimental se separó de otros usos del video y construyó su propio circuito de exposiciones y festivales (Alonso, 2005).

Se considera el punto de partida de este nuevo movimiento a la obra de 1963 que expone en Alemania Nam June Paik, *Exposition of Musik / Electronic Television*, su primera pieza con monitores de televisión, donde presenta trece televisores con imágenes distorsionadas, a las cuales agrega fragmentos de televisión pregrabados; en ese mismo año, Wolf Vostell, realiza un evento en Nueva York en el cual entierra un televisor encendido atado con alambres de púa.

A partir de estas muestras empiezan a sentarse las bases del video arte, que puede definirse en primer lugar como una experimentación con la imagen electrónica y que intentará diferenciarse del cine y la televisión en busca de un nuevo lenguaje de expresión artística, por eso en más de una oportunidad en las obras de los video artistas aparecerán televisores destruidos, enterrados, cubiertos con algún material, etc. Los video artistas inquirieron desde los inicios hacer del videoarte un instrumento indagatorio, experimental, se plantearon revisar y reinventar los lenguajes, de ahí que las primeras obras hicieran foco en criticar a la televisión, por ende a los medios masivos. Características del video arte como la renuncia de narratividad, la ausencia de personajes y de actores tal como se acostumbra a usar en el cine y la TV, muestran su clara intención de diferenciarse de estos medios, así como también su negación de generar imágenes que sean fieles imitaciones de la realidad. Los video artistas trabajaron con la plasticidad de la imagen electrónica, valiéndose de recursos técnicos, narrativos, estéticos, conceptuales, experimentando con el uso de la luz, el color y las posibilidades expresivas del montaje, los acelerados, los ralentis, la yuxtaposición de imágenes, sobreimpresión de textos, montaje dentro de la toma, etc. Toda una serie de materiales formaron parte de sus obras: textos, fotografías, fragmentos de películas, de programas televisivos, publicidades, efectos sonoros, música y señalizaciones. La confrontación entre texto e imagen, y el manejo del ritmo son también características del video arte, se busca generar un cambio en la percepción del espectador, que sea diferente a la que experimenta habitualmente frente a la narrativa fílmica o televisiva.

Los video artistas no se agruparon en escuelas, provenían de diversos campos artísticos: plástica, arte conceptual, literatura, teatro, performance, música, fotografía, etc. por eso el video arte es considerado un arte multimedia

El registro de expresiones artísticas como actuaciones, *happenings* y performances fue también muy común en las primeras producciones de los video artistas, así como la realización de video instalaciones en las cuales a partir del uso de monitores, pantallas y otras superficies de proyección exhiben la obra en el espacio tridimensional de la sala de exposición, modificando de esta forma la percepción del espectador acostumbrado a ver las imágenes frente a un televisor o una pantalla. Busca una implicación no contemplativa por parte del espectador.

Con el tiempo el video arte dejó de ser considerado un arte alternativo y pasó a ser parte del ámbito museístico y del circuito comercial del arte.

Fluxus

El grupo Fluxus fue uno de los movimientos más destacados dentro del video arte, también incursionó en la música y la literatura. Se destacó entre 1960 y 1970, y se opuso al objeto artístico como mercancía, lo cual fue expresado a través de un manifiesto, y se proclamó a sí mismo como el antiarte. Fluxus fue organizado en 1962 por George Maciunas quien expresaba lo siguiente: “Fluxus-arte-diversión debe ser simple, entretenido y sin pretensiones, tratar temas triviales, sin necesidad de dominar técnicas especiales ni realizar innumerables ensayos y sin aspirar a tener ningún tipo de valor comercial o institucional” (<http://artecontempo.blogspot.com.ar>). Tuvo lugar fundamentalmente en Norteamérica y Europa y planteó la idea de un arte conformado por múltiples disciplinas, adoptando para sus creaciones medios y materiales procedentes de diferentes campos. Su intención fue utilizar el lenguaje como un medio para la renovación del arte, entendido como “arte total” y generar un impacto en el público a partir de sus diferentes obras.

Como los dadaístas, Fluxus se planteaba como un modo de vida, postulando la libertad de pensamiento de elección y expresión, cada individuo constituía una obra de arte en sí mismo. Contrario a Duchamp no buscaron introducir el arte en lo cotidiano si no fusionarlo, arte y vida eran una sola cosa. En Fluxus las distintas manifestaciones artísticas se integraban, la performance, el video, la música, etc. Fluxus era una manera de entender la creatividad artística radical e innovadora que sólo con el transcurso del tiempo podría ser comprendida. La idea de vanguardia implicaba para estos artistas la pretensión de hacer un arte multidisciplinario, que no se encasillara dentro de ninguna definición específica. En torno a Fluxus se desarrolló la trayectoria de autores como Joseph Beuys, Wolf Vostell, Nam June Paik o John Cage.

Nam June Paik

Considerado junto a Wolf Vostell el padre del video arte. En 1965 realiza la instalación *La luna es la televisión más antigua*: 12 televisores en silencio muestran en cada pantalla una fase lunar distinta realizada mediante manipulaciones del tubo de rayos catódicos con un imán. Ese mismo año Paik realiza un video dentro de un taxi inmovilizado para filmar el embotellamiento generado por el paso de la caravana de vehículos ante la visita de Juan Pablo VI a la catedral de San Patricio en Nueva York. La “película” se mostró esa misma noche en una exposición (*Electronic Video Recorder*) en el Café à Go Go.

En sus exposiciones, Paik mezcló “escenografías” con artefactos, televisores y videos; instalaciones basadas en el rayo láser y manipulaciones diversas de imágenes. Buscaba conectar los adelantos científicos con el arte. Entre sus obras destacan *Zen For Film* (1962/64) un video de 8 minutos que muestra una pantalla en blanco y sin sonido, *Beatles Electronique* (1966-69) fragmentos de distintas películas de los Beatles mezcladas con sus canciones más populares y *Buddha TV* (1974), compuesta por una escultura de Buda colocada frente a un televisor y una cámara que lo graba en circuito cerrado. En todas sus creaciones tra-

bajó sobre la apropiación, el *happening* y el concepto. La ironía y la provocación, fueron los dos factores protagonistas en sus videoesculturas. Cuestionó la televisión como mueble y la pasividad del televidente.

Wolf Vostell

Sus obras incluyen variedad de materiales y técnicas expresivas: *happenings*, acciones, televisión, *collages*, fotomontaje, pintura, escultura. Pretendía provocar al espectador, generar un choque en él. Su obra buscaba romper los límites entre arte y vida, ya que consideraba que eran una misma cosa, así el arte debía servir como medio para entender la vida. Se interesó por la TV como objeto, y la incluyó como un material más en varias de sus obras, en busca de generar una confrontación para que el espectador tome conciencia de las características negativas de este medio. En 1963 realiza el film *Sun in your Head*, compuesto por imágenes televisivas deformadas con interferencias, ruidos, desajustes cromáticos, que en un segundo momento eran transferidas sobre material cinematográfico. De 1963 son *los 6 Tv Dé-coll/age*, obra compuesta por seis televisores, manipulados con objetos y con transmisiones de programas institucionales. Su programación era manipulada; la recepción, alterada; algunos monitores pintados y otros cortados por la mitad.

Bill Viola

En sus obras puede verse un interés por la percepción, el funcionamiento de la memoria, y las culturas no occidentales. En *He Weeps for You* (1976), basada en un poema de Mahmud Shabistari, se ve el reflejo del espectador en una gota de agua que se proyecta en circuito cerrado frente a él. A fines de los 70 comienza a indagar en la relación del ser humano con lo que lo rodea. En *Slowly Turning Narrative* (1992) se ve una gran pantalla que rota y que muestra, a un lado, la cara de un hombre en blanco y negro y, en otro, una serie de imágenes en color de recuerdos de la infancia, accidentes, operaciones médicas, etc. Uno de los lados de la pantalla es un espejo en el que se refleja la imagen del espectador, así como las imágenes proyectadas que se ven en la pared de la habitación y que se mueven en función de la rotación de la pantalla. Mientras, se escucha una voz recitando de forma repetitiva. Las imágenes oníricas y de durmientes serán también una constante en sus videos. En *Threshold* (1992), una línea de teletexto luminosa conectada a una agencia de noticias que transmite los hechos más recientes atraviesa una puerta que da a una habitación oscura donde las imágenes de personas durmiendo se proyectan sobre toda la pared de la sala, mientras pueden oírse sus respiraciones pausadas.

En la década del 90 influenciado por sucesos de su vida familiar se centrará en su idea de una continuidad entre la vida y la muerte, en *The Nantes Tryptic* (1992) tres pantallas proyectan las imágenes del nacimiento (izquierda), la muerte (derecha) y de un hombre suspendido en agua en la pantalla central, que representa su idea de la existencia de un

estado suspendido entre la vida y la muerte; la tercera pieza, en *Heaven and Earth* (1992) presenta dos monitores enfrentados, uno transmite la imagen del hijo recién nacido, el otro la agonía de la madre. En tanto imágenes luminosas, cada una se proyecta en la otra.

Videoarte en tiempo real

Hacia 1970 varios proyectos artísticos comienzan a explorar el video en tiempo real, es decir ver en el monitor lo que la cámara está grabando en el momento. En *Wipe Cycle* (1969), de Ira Schneider y Frank Gillette, una pared de nueve monitores mezclaba transmisiones directas de la televisión local con las imágenes que la cámara grababa en la propia galería. La obra buscaba evidenciar la manipulación de imágenes al mostrar la sutil diferencia entre el tiempo real y el evento pregrabado y editado en la televisión.

En *Three Transitions*, (1973) por Peter Campus, vemos al artista destripando y atravesando su propio cuerpo, efecto obtenido por la superposición de las imágenes de dos cámaras. En *Sky TV* (1966), de Yoko Ono, una cámara de video fuera de la galería enfoca al cielo; y las imágenes se proyectaban en un monitor de televisión situado en el interior de la galería en tiempo real. Utilizaba así el medio televisivo para mostrar lo cotidiano.

Channel Mix (1972), de Keith Sonnier, es un ejemplo de video instalación que incorpora la grabación y la reproducción inmediata de imágenes. En la obra se yuxtaponen las imágenes del público que recorre la galería con las de transmisiones televisivas. Las tomas, en tiempo real, son proyectadas en dos grandes paredes opuestas de este espacio. Las imágenes retroceden, avanzan y niegan la sintaxis narrativa tradicional.

Este tipo de indagaciones en las posibilidades materiales y expresivas del video traería la proliferación de nuevas expresiones que comienzan a interesarse por la interacción con otras formas prácticas preexistentes tales como la escultura y la instalación.

Video performance

El video arte fue también un recurso utilizado por muchos artistas que a través de las performances buscaban provocar nuevas experiencias en los espectadores para abolir así las barreras arte-vida y creador-receptor, el video fue utilizado en un principio en estas representaciones como mero registro y con el tiempo fue incluido como parte de las performances. Jochen Gerz, registró en video su acción “Gritar hasta el agotamiento”, (que realizó sin la presencia de público) durante la cual gritó con todas sus fuerzas desde sesenta metros de distancia, hasta que su voz enronqueció y se hizo inaudible .

Ulrike Rosenbach en *No pensarás que soy una amazona* (1975), muestra cómo la realidad de una acción puede diferir de su transmisión a través de la cámara; en esta performance filmada en directo, la artista dispara quince flechas a una reproducción de la obra *La virgen y el niño*. En una pantalla se superponen imágenes procedentes de dos cámaras distintas, con lo cual se ve cómo las flechas traspasan no sólo el rostro de la virgen, sino también el de la artista.

A fines del siglo XX el video arte ha sido reconocido como movimiento artístico con autonomía propia, sin ser encasillado dentro de ninguna otra manifestación artística existente. Los museos y el circuito comercial del arte incluyen en sus exposiciones video esculturas y video instalaciones elaboradas con cámaras, monitores y otros equipos, y grabaciones de video con características experimentales que indagan en las posibilidades plásticas de la imagen. La innovación tecnológica hizo posible su desarrollo y consolidación, y la digitalización permitirá a principios del nuevo siglo mayores posibilidades de experimentación y expresividad.

Conclusiones

Las denominadas vanguardias históricas como el impresionismo, el expresionismo, el futurismo, el surrealismo y el dadaísmo, influyeron de manera decisiva en el surgimiento de los cines vanguardistas de la década del veinte y sirvieron de inspiración para los artistas que a partir de los años sesenta comenzaron a incursionar en el video arte. Ambas manifestaciones tomaron algunos de los postulados de las vanguardias adaptándolos a sus propios intereses.

Puntos en común entre el video arte y las vanguardias cinematográficas

A partir de lo desarrollado pueden apreciarse una serie de principios de las denominadas vanguardias artísticas históricas que permiten establecer relaciones entre el cine de vanguardia de la década del 20 y las tendencias video artísticas surgidas en los años 60.

La idea de un arte más cercano a la gente, a la sociedad y de un espectador más activo y participativo es una de las características que ha estado presente tanto en las manifestaciones de las vanguardias históricas como en el cine de vanguardia y el video arte, asimismo pudimos ver que en todas estas corrientes se pone de manifiesto una crisis entre el arte vigente y la sociedad.

La intención de provocar, de utilizar el arte como medio para manifestar su disconformidad con las concepciones artísticas dominantes y romper con lo establecido, de desafiar los modelos y valores existentes hasta el momento y reivindicar lo nuevo, lo original, son concepciones comunes a los artistas que llevaron adelante los distintos movimientos de vanguardia en el cine entre los que se destacaron Delluc, Buñuel, Man Ray, Epstein, Gance, entre otros, así como también a la mayoría de los video artistas, Paik, Vostell, Viola, etc. Los une también la lucha por la libertad de expresión, y la innovación.

Dentro del cine vanguardista podemos distinguir dos corrientes (Bonet, 1994): *las vanguardias artísticas* y el *cine de vanguardia como género* en sí mismo. Dentro del primer grupo se encuentran el cine futurista, dada y surrealista que buscaba a partir de la experimentación plástica resolver cuestiones formales de tiempo, movimiento, ritmo, etc. rompiendo con la tradición narrativa cinematográfica convencional, mientras que las *vanguardias como género* conformadas por el impresionismo y el expresionismo buscaban

nuevos recursos expresivos más allá de las convenciones del lenguaje cinematográfico establecidas por los pioneros del cine como Porter, Griffith, etc., pero manteniéndose en el orden de lo narrativo/representativo.

A partir de esta idea, podemos ver que los video artistas han tenido algunos elementos en común con las vanguardias cinematográficas de género, pero sus características narrativas/representativas y muchos de sus postulados son más coincidentes con las manifestaciones del surrealismo, el futurismo y el dadaísmo.

Video arte y vanguardias de género

Como vimos anteriormente, muchos de los recursos utilizados por el cine impresionista para generar climas en sus films y aportarle subjetividad a la imagen, fueron retomados posteriormente por los video artistas que trabajaron con la plasticidad de la imagen electrónica, valiéndose de recursos técnicos, narrativos, estéticos, conceptuales, experimentando con el uso de la luz, el color y las posibilidades expresivas del montaje, etc., recursos de los que se valieron los impresionistas para poner en evidencia la función mediatizadora de la cámara y su idea de que la percepción de la imagen filmada difiere del objeto real. Esta idea estuvo presente también en las obras de muchos video artistas, como ejemplo podemos citar la ya mencionada performance de Ulrike Rosenbach *No pensarás que soy una amazona* (1975), que mostraba cómo una acción filmada en vivo puede diferir de su proyección en la pantalla.

En cuanto a las afinidades con el expresionismo, vimos cómo en este cine estaba presente la idea de la existencia de un individuo inmerso en una sociedad que genera alineación y aislamiento, y de que hay algo más allá de lo que muestran las imágenes. En el caso del video arte, artistas como Paik, Vostell y Viola, buscaron a través de sus obras plantear cuestiones referidas a la alienación de los individuos inmersos en una sociedad dominada por el consumo, en la cual el discurso televisivo colabora a la alineación de los mismos, por eso sus obras manipulan muchas veces las imágenes televisivas o incluyen televisores destruidos, atados con alambre, etc.

Video arte y vanguardias artísticas

Las afinidades con el cine futurista, surrealista y dada van más allá de los recursos técnicos y expresivos y de las ideas subyacentes a las imágenes. El video arte comparte con éstos la consideración de que no debe haber una separación entre arte vida, y la idea de un espíritu creador libre, sin ataduras a las reglas artísticas convencionales. Como mencionamos en nuestro desarrollo el Dadaísmo se presentaba como una forma de vivir y un rechazo absoluto de toda tradición o esquema anterior. Para los dadaístas el arte no debería ser una institución sino un acto creador libre, y postularon ante todo la libertad individual, la espontaneidad, lo fortuito y contradictorio, y al igual que el grupo Fluxus se presentaron como el anti arte y postularon al abolición de las fronteras entre el arte y la vida. La inclusión en sus films de imágenes absurdas, la provocación, la ruptura con la construcción

narrativa clásica, la sucesión de imágenes sin aparente vinculación, dejando el argumento librado a la interpretación y la reconstrucción por parte del espectador, (*Entre acto, Ballet Mecánico*, etc.), la presencia de imágenes oníricas (*Un perro andaluz, La edad de oro*) son elementos que en la década del 60 fueron incorporados por los video artistas en sus composiciones: la provocación y la ironía fueron una constante en las obras de Paik (*Buddha Tv, Zen for film*), la presencia de lo onírico en las obras de Viola (*Threshold*) así como la idea de generar un *shock* en el espectador preocupación constante en ambos artistas, así como en *Vostell*, por citar sólo algunos ejemplos.

La existencia de manifiestos como en el caso de Fluxus, y las manifestaciones por escrito de las ideas de los artistas, ligan también al video arte con las vanguardias cinematográficas artísticas y permiten ver las ideas que los unían: ruptura con los cánones establecidos, innovación, libertad de expresión, azar en la realización, idea de un arte no comercial, no ligado a convenciones ni a ideas preestablecidas, fusión entre arte y vida, provocación, idea de un espectador activo, participativo, etc.

Mientras que Buñuel rompió con las reglas formales y narrativas establecidas por el cine hollywoodense, provocando al público con sus imágenes violentas, absurdas, y muchas veces anti católicas, los video artistas actuaron de forma similar en sus producciones negando también todo atisbo de narratividad en ellas, valiéndose del montaje rápido y al superposición y yuxtaposición de imágenes provenientes de diversos medios: avisos publicitarios, fragmentos de películas, fotos, textos, etc. y escandalizaron con sus entierros y destrucción de televisores como lo hicieron Paik y Vostell.

En el caso de las vanguardias surrealistas y dadaístas y del video arte la ruptura con los cánones artísticos establecidos fue casi total y la provocación una constante en sus obras, así como la idea de generar un choque en el espectador, obligándolo a abandonar su pasividad contemplativa. En cambio en el caso del impresionismo y el expresionismo la preocupación de los artistas se enfocó más en la innovación plástica y en la forma de contar las historias y en la elección de los temas que éstas contaban (historias sencillas, cercanas a la gente común en el primer caso, historias de personajes perturbados, retorcidos, o cercanas a la ciencia ficción en el segundo), en ambas corrientes el argumento de la historia puede verse claramente en los films, mientras que en los dada y surrealistas el argumento queda muchas veces librado a la interpretación de espectadores críticos y ensayistas, y es en este sentido que podemos establecer mayores similitudes con las obras de los video artistas, en las cuales la mayoría de las veces como vimos la ruptura con la narrativa tradicional es una constante, así como la ausencia de una historia e incluso en muchos casos de personajes. Los movimientos de vanguardia cinematográfica tuvieron una exigua duración en el tiempo, y sus autores en algunos casos terminaron haciendo un cine más ligado a lo comercial (Buñuel, Gance, Fritz Lang, etc.) aunque siempre manteniendo una suerte de huella autorial en sus producciones. Muchos de los aportes de estos artistas se incorporaron con el tiempo a la narrativa clásica del cine comercial como el uso del flash back, las imágenes oníricas, los desenfocados, los diferentes tipos de montaje, etc. y fueron internalizadas por el espectador sin sobresaltos.

Como hemos visto, en un principio las obras de los video artistas no fueron reconocidas por el mercado del arte, pero hacia los años 70 comenzó un proceso de legitimación. Al igual que sucedió con otras tendencias del antiarte, las obras terminaron formando parte

del circuito institucional y el video arte fue reconocido como una entidad artística y hoy forma parte de las colecciones habituales de las galerías y museos, a través de variantes que combinaban lo escultórico con el video, y las video instalaciones. En alguna medida al igual que pasó con el cine de vanguardia, muchas de las producciones terminaron siendo asimiladas por el mercado comercial del arte, gracias al reconocimiento de la crítica y de los museos, y así el planteo de crítica social que caracterizó en sus inicios al video arte en muchos casos se fue moderando y las obras terminaron adaptándose a los circuitos de exhibición tradicionales.

Referencias Bibliográficas

- Alonso, R. (2005). Hacia una des definición del video arte. Publicado en *ISEA Newsletter*, # 100. Disponible en www.roalonso.net/es/videoarte/videoarte.php
- Bonet, E. (1994). *Cinema experimental*. Universidad Pompeu Fabra. Disponible en: <http://www.iaa.upf.edu/cinexp/cinexp.html>
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Burch, N. (1991). *El Tragaluz del Infinito: Contribución a la Genealogía del Lenguaje Cinematográfico*. Madrid: Cátedra.
- Epstein, J. (1926). *Le cinématographe vu de l'Etna*. Les Écrivains Reunis. París. Extraído de Alsina, Homero y Romaguera, Joaquim, (1989) *Textos y Manifiestos del Cine*, Madrid: Cátedra.
- Gubern, R. (1989). *Historia del cine*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Maciunas, G. Disponible en: <http://artecontempo.blogspot.com.ar/2005/06/tentativa-de-manifiesto-fluxus-george.html>
- Marinetti, F. (1909). Manifiesto Futurista. Publicado en el *Diario Le Figaro*. París.
- Paladino, D. (1995). La vanguardia francesa I, Impresionismo. en *La Nación Revista*, Cien Años de cine. Buenos Aires.

Bibliografía

- Alberá, F. (2009). *La vanguardia en el cine*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Alonso, R. (2005). Hacia una des definición del video arte. Publicado en *ISEA Newsletter*, # 100. Disponible en www.roalonso.net/es/videoarte/videoarte.php
- Bonet, E. (1994). *Cinema experimental*. Universidad Pompeu Fabra. Disponible en: <http://www.iaa.upf.edu/cinexp/cinexp.html>
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Gubern, R. (1989). *Historia del cine*. Barcelona: Editorial Lumen.
- España C., Kriger C., Manetti R., Oubiña D., Paladino D., Valdez M. (1995). Suplemento Cien años de cine. Buenos Aires: *La Nación Revista*.
- La Ferla, J. (comp). (1996). *La revolución del video*. Buenos Aires: Libros del Rojas.

- Perez Ornia, J. R. (1991). *El arte del video. Introducción a la historia del video experimental*. Barcelona: RTVE y Ediciones del Serbal.
- Roncallo, S. (2005). El video arte o el grado lego de la imagen. *Signo y pensamiento*, julio-diciembre, año/vol. XXIV, nro. 047, Pontifica Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/860/86004711.pdf>
- Zunzunegui, S. (1989). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.
- (1987 marzo-mayo). Espacio del sentido y escritura narrativa en el vídeo de creación. Disponible en: http://www.cinefagos.net/index.php?option=com_content&view=article&id=914:essantos-zunzunegui&catid=30:documentos&Itemid=60

Summary: In the early twentieth century, and following the First World War in Europe arise a group of innovative artistic movements that proposed to break the traditional artistic forms. These manifestations, called artistic vanguards, put into crisis the rooted values and posed a radical rejection of realist art and a taste for experimentation with new forms of art. Following the example of other arts, the film vanguards, which emerge in Europe in the 1920s, will question the dominant motion picture mode mainly imposed by the Hollywood industry. Made up of artists from different fields: musicians, photographers, painters or writers, these vanguards looked for get experienced on the new media breaking the systematized classical narration.

Four decades later, in the 60s, a group of artists linked to conceptual art, visual arts, musical arts and begin to use the new electronic imaging technology for artistic purposes leading to Video Art.

Video art thrives well in the beginning of the main trends and manifestations of the latest innovations, pop art, minimalism, Dadaism and Cubism. This new artistic movement will postulate a critical position against art world conventions in coincidence with film vanguard movements.

This article aims to analyze the characteristics of the film and video art vanguards, and the cultural historical context where it took place, in order to establish the contact points between the two events and the implications they had on the arts.

Keywords: break - experimentation - film and arts vanguards - institutional - renewal - video art.

Resumo: A princípios do século XX, já finalizada a Primeira Guerra Mundial, surgem na Europa um conjunto de movimentos artísticos de caráter renovador que propunham romper com as formas artísticas tradicionais. Estas manifestações, denominadas vanguardas artísticas, põem em crise os valores arraigados e a postular o rechaço radical da arte realista e o gosto pela experimentação de novas formas artísticas. Seguindo o exemplo de outras artes, os cines vanguardistas, que afloram na Europa na década de 1920, vão questionar o modo de representação cinematográfico dominante imposto fundamentalmente pela indústria hollywoodiano. Conformados por artistas de diferentes âmbitos: músicos,