



Facultad de Geografía e Historia  
Grado en Historia del Arte

Trabajo de Fin de Grado

*La irrupción del videoarte en la cultura  
audiovisual contemporánea: El paradigmático  
caso de Bill Viola*

Autora: Paloma Muñiz Maneiro

Tutor: Xosé Nogueira Otero

Departamento de Historia del Arte

Junio 2025

Trabajo de Fin de Grado presentado en la Universidad de Santiago de Compostela para  
la obtención del Grado en Historia del Arte.

## **La irrupción del videoarte en la cultura audiovisual contemporánea: El paradigmático caso de Bill Viola**

### **RESUMEN**

El vídeo irrumpe en los años 60 del siglo XX, en medio de un contexto conflictivo y de cambios políticos, de lucha social y de rechazo a los valores estrictos del arte y sociedad tradicionales. Es gracias a ello, a los avances tecnológicos y al surgimiento de nuevos movimientos artísticos (que parten de la multiplicidad de soportes y de un arte de acción), que el vídeo se institucionaliza en el ámbito artístico. En su evolución vemos cómo muda de herramienta de registro.

Los años 80 contemplarán el verdadero estallido en lo que se refiere a la producción artística videográfica, y a partir de los 90 se convierte en una práctica artística que pasa a denominarse videocreación.

Bill Viola y su producción de los años 80, van a constituir uno de los principales referentes del videoarte, en esa exploración de la imagen donde ir más allá de la mirada a través de su cámara, con la que captura lo que el ojo humano no ve y permite conectar con el mundo íntimo propio y del espectador.

### **PALABRAS CLAVE**

Videarte // Videocreación // Bill Viola // Imagen // *Performance*

## **A irrupción da videoarte na cultura audiovisual contemporánea: O paradigmático caso de Bill Viola**

### **RESUMO**

O vídeo irrompe nos anos 60 do século XX, no medio dun contexto de conflitos e cambios políticos, de loita social e rexeitamento dos estritos valores da arte e da sociedade tradicionais. É grazas a isto, aos avances tecnolóxicos e ao xurdimento de novos movementos artísticos (que parten da multiplicidade de medios e dun arte de acción), que o vídeo se institucionaliza no ámbito artístico. Na súa evolución vemos cómo muda de ser unha ferramenta de rexistro.

Os anos 80 contemplarán o verdadeiro estourido no que se refire á produción artística videográfica, e a partir dos 90 convértese nunha práctica artística que pasa a denominarse videocreación.

Bill Viola e a súa produción dos anos 80, van constituír un dos principais referentes do videoarte, nesa exploración da imaxe onde vai máis aló do mirar a través da súa cámara, coa que capta o que o ollo humano non pode ver e permite conectar co mundo íntimo propio e o do espectador.

### **PALABRAS CHAVE**

*Videoarte // Videocreación // Bill Viola // Imaxe // Performance*

## **The emergence of videoart in contemporary audiovisual culture: The paradigmatic case of Bill Viola**

### **ABSTRACT**

The video emerged in the 1960s of the 20th century, amid a conflictive context of political change, social struggle, and rejection of the strict values of traditional art and society. It is thanks to this, to technological advances and the birth of artistic movements (that are based on the multiplicity of supports and an art of action), that video is institutionalized in the artistic sphere. In its evolution, we see how it changes from a recording tool.

The 1980s will witness the true explosion regarding videographic production, and from the 1990s onward, it becomes an artistic practice that comes to be known as video creation.

Bill Viola and his production from the 1980s are going to become one of the main references in video art, in that exploration of the image where going beyond the gaze through his camera, with which he captures what the human eye doesn't see and allows us to connect with the intimate world of the viewer and the artist.

### **KEYWORDS**

Videart // Videocreation // Bill Viola // Image // *Performance*

## ÍNDICE

Introducción.....	1
Justificación del tema.....	1
Estructura del trabajo .....	2
Metodología .....	2
1. Nacimiento del videoarte .....	3
1.1. Contexto sociopolítico.....	3
1.2. Contexto artístico.....	6
2. Evolución técnica y artística del video.....	8
2.1. Década de 1960.....	8
2.2. Década de 1970.....	10
2.3. Década de 1980.....	12
2.4. Década de 1990 - Actualidad.....	13
3. Pioneros del videoarte.....	14
3.1. Nam June Paik.....	15
3.2. Wolf Vostell.....	18
4. Videoartistas femeninas. La perspectiva de género.....	21
5. Bill Viola .....	29
5.1. Biografía .....	29
5.2. Influencias.....	32
5.3. Trayectoria profesional: etapas.....	33
5.3.1. Primeras obras. 1970.....	33
5.3.2. Auge artístico. 1980 .....	35
5.3.3. Cambio de paradigma. 1990.....	37
5.3.4. Del 2000 hasta la actualidad .....	38
5.4 Casos de estudio: Obras destacadas y representativas .....	40
• The Crossing (1996).....	40
• Catherine’s Room (2001).....	41
• The Dreamers (2013).....	43
Conclusión .....	44
Bibliografía.....	45
Webgrafía.....	47
Anexo fotográfico .....	51

## INTRODUCCIÓN

El videoarte surge como una forma artística inmaterial, dependiente de la pantalla y la tecnología electrónica, por lo que rompe con el objeto tradicional de exposición que acostumbrábamos a ver. Desde sus inicios, ha luchado por su reconocimiento en el ámbito artístico como “obra de arte” mediante la hibridación del medio (videoinstalaciones, videoesculturas o videoperformances). Estos artistas trataron la exploración del yo mediante *performances* grabadas en vídeo, otorgando una libertad inédita respecto al tiempo, el lugar y la audiencia; centrándose en la relación cuerpo-espacio, permitieron que el vídeo se convirtiera en una herramienta de registro, experimentación y comunicación, y mudara de medio experimental a canal artístico consolidado y autónomo<sup>1</sup>, plenamente integrado en el arte contemporáneo en los 90, con la disolución del término “videoarte” en “videocreación”.

Por su parte, Bill Viola se posiciona como uno de los máximos exponentes del videoarte, aportando una visión espiritual y filosófica que pocos consiguieron. A diferencia de los pioneros, como Nam June Paik, quien veía el vídeo como un modelo de vida, Viola lo concibe como una extensión mental, sin límites temporales o estructurales, por ello en sus obras, la imagen se transforma en una meditación sobre la vida, la muerte o la conciencia. Con ello, ayudó a consagrar el vídeo como forma de arte legítima, y junto con otros, redefinió los límites de la experiencia estética moderna.

### Justificación del tema

En este trabajo el tema del videoarte será abordado con el propósito de dar a conocer cómo un diverso conglomerado de tendencias artísticas, como son la *performance* o el *happening*, sufrió un proceso de hibridación, permitiendo que la nueva tecnología de la imagen electrónica (el vídeo) se concibiera como un objeto artístico y pudiera evolucionar dentro de este campo, hasta determinar la videocreación. Para ejemplificarlo, trataremos la figura de Bill Viola, justificada por su reconocimiento

---

<sup>1</sup> FRICKE, Christiane, “Nuevos medios. Formas no tradicionales de expresión artística”, en RUHRBERG, K.,SCHNECKENBURGER, M., FRICKE, CH., HONNEF, K., Arte del siglo XX. Pintura. Escultura. Nuevos medios, Fotografía, Bonn, Taschen, 2014, pp. 596-607.

como máximo exponente del tema, gracias a que ilustra la evolución de la videocreación con sus propuestas durante cuatro décadas.

### **Estructura del trabajo**

El escrito se organiza en siete puntos principales, siendo éste el que abra el trabajo a modo introductorio. El primer capítulo abordará el nacimiento del videoarte a través de su contextualización sociopolítica y artística, en el entorno vanguardista de los 60. El segundo explicará su evolución técnica y artística, en cuatro subapartados definidos según las décadas (desde la irrupción del medio en los 60, hasta los 90 y 2000). El tercero se centrará en explicar las figuras de dos de los pioneros del videoarte, Nam June Paik y Wolf Vostell, para así poder entender de forma completa los siguientes y últimos capítulos: el arte feminista multimedia y su perspectiva de género a partir de sus pioneras (cuarto punto); y el caso paradigmático de Bill Viola en el quinto y gran capítulo, dedicado al estudio de su figura y producción a través de su biografía, sus influencias, su trayectoria profesional (partiendo de sus primeras obras en la década de 1970; pasando por su auge artístico de los 80 y su cambio de paradigma en los 90; hasta sus propuestas más actuales de los 2000 en adelante), permitiéndonos entender el último subapartado, que son tres casos de estudio con los que ejemplificar todo lo expuesto con anterioridad, lo que recapitularemos en la conclusión, completando el trabajo junto a un anexo fotográfico con el que ilustrar el texto.

### **Metodología**

Se ha partido de la búsqueda y selección de fuentes bibliográficas y recursos en red, especializados en el estado de la cuestión, para analizar la irrupción del medio videográfico y las causas y consecuencias de su evolución. Para ello nos hemos centrado en los textos de Sylvia Martin, Xosé Nogueira y Laura Baigorri, y siguiendo una estructura cronológica. Se ha considerado la necesidad de visibilizar la figura de la mujer en el mundo artístico, por ello hemos incorporado la perspectiva de género a través de las pioneras del videoarte feminista, descritas según su relevancia y citando

nombres que suenan a día de hoy; para ello nos hemos servido de los textos de Pilar Aumente Rivas y Ana Lucía Ferrer Sánchez.

El análisis de la figura de Bill Viola se da gracias a la búsqueda y visionado de sus obras, además del catálogo de la exposición del Palazzo Strozzi *Bill Viola. Electronic Renaissance* de 2017, que llevó a cabo Arturo Galansino junto a la editora Kira Perov; y para su producción artística, el catálogo del Museo Guggenheim de Bilbao, también del 2017, redactado por el mayor especialista en la obra de Viola, John G. Hanhardt. Debido a los tiempos en que Viola expone sus colecciones en centros a nivel internacional, nos resulta sencillo analizar su producción, como aquí se ha hecho, a través de sus páginas web como la del Museo Guggenheim Bilbao, el MoMA o el Espacio Fundación Telefónica, donde la exposición *Bill Viola. Espejos de lo invisible* (2020) ha aportado rica información al trabajo.

## **1. NACIMIENTO DEL VIDEOARTE**

### **1.1. Contexto sociopolítico**

El arte siempre ha actuado en función de los problemas e intereses de las distintas épocas y sociedades, por lo que no se trata de un hecho intemporal ni aislado, como tampoco lo es la videocreación.

Partiendo del vídeo, éste comienza a formar parte del mundo artístico en los años 60 y 70 del siglo XX, aunque el espectador ya se habría familiarizado con él unas décadas pasadas gracias al cine y a las cadenas televisivas. Mas su incorporación en el arte se da gracias a la confluencia de tres factores principalmente: una situación política internacional conflictiva y de cambios; los avances tecnológicos (se crea el primer equipo portátil de video grabación, el *Portapak*, gracias a Sony) [Fig.1]; y el nacimiento de movimientos artísticos (caracterizados por el entrecruzamiento, los múltiples soportes y diversificación de formatos de difusión).

El primer factor se equipara a lo que conocemos como postmodernidad, definida por aquellos años de crisis y de profundos cambios, a los que se le suma una generación de jóvenes frustrados ante la corrupción de una sociedad, y cuyos valores los hacen enfrentarse en contra de su sistema. Son estos universitarios quienes crean las primeras organizaciones estudiantiles de izquierda, con el pretexto de denunciar la guerra, los magnicidios y la discriminación racial presente. Nos referimos a la Guerra de Vietnam [Fig. 2], a Malcom X, a las revueltas culturales radicales extendidas a nivel global, y duramente reprimidas como el Mayo del 68 en Francia o la Primavera de Praga, o al Escándalo Watergate en Estados Unidos.

Movimientos que extienden su interés a todo tipo de luchas sociales, como los tabúes sexistas, los derechos de la mujer y de los homosexuales,... propiciando la crisis en la que los valores religiosos estaban entrando, puesto que encontramos una nueva búsqueda de experiencias místicas como alternativa a la agresividad social presente, por ello es que se da un nuevo enfoque orientalista, debido a su vida en contacto con la naturaleza, he ahí el germen del movimiento *hippy*, basado en el culto a la libertad individual y a la fraternidad, al cuerpo humano y al placer, lejos de la agresividad y la competitividad que imperaba en la sociedad<sup>2</sup>.

Aquí es cuando el vídeo actúa como herramienta artística y alternativa mediática para abordar las cuestiones sociales y políticas de toda esta generación, puesto que los artistas del movimiento se interesan por aproximar el arte a la vida, y como se ven implicados en los enumerados acontecimientos, acaban por criticar las injusticias sociales y políticas, y a reflejar las nuevas situaciones en sus obras.

Aunque debemos atender a la toma de conciencia que se le dio al poder de los medios de comunicación de masas, pues la tv se consolida como un medio de control de éstas, influenciable en la sociedad, y es por ello que debemos diferenciar el vídeo frente

---

<sup>2</sup> BAIGORRI BALLARÍN, Laura. “Los inicios del vídeo de creación”, Fundación para la Universitat Oberta de Catalunya (FUOC), 2013, pp. 57-60. [https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/69665/2/V%C3%ADdeo%20de%20creaci%C3%B3n\\_M%C3%B3dulo%201\\_Los%20inicios%20del%20v%C3%ADdeo%20de%20creaci%C3%B3n.pdf](https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/69665/2/V%C3%ADdeo%20de%20creaci%C3%B3n_M%C3%B3dulo%201_Los%20inicios%20del%20v%C3%ADdeo%20de%20creaci%C3%B3n.pdf) [Última consulta 15-02-2025].

a la televisión. Ésta se afianza como el símbolo de poder político que controla las masas, y como ejemplo de ello tenemos a John F. Kennedy, también conocido como “el presidente televisivo”; o también la frase “la dictadura de la televisión” que sonaba tras la llegada de Nixon al poder. En occidente se emitían eslóganes como “la policía os habla todas las noches a las 20h”, provocando ese resentimiento que nos lleva a la tesis de Marshall McLuhan sobre los *mass media*, la que influiría en estos artistas y activistas que exploran el vídeo y que toman por lema “el medio es el mensaje”.

Así, vemos que aquellos que luchan contra la manipulación televisiva, actúan mediante el propio medio a través de nuevas emisoras independientes o mediante la difusión de cintas de vídeo (ejemplo de ello, tenemos la primera muestra de vídeo expuesta en galería en 1969, que lleva por título *TV as a Creative Museum*). Esta contracultura lleva por lema “*videotape is not television*”, pretendiendo no ser esa conocida tv, distanciarse en contenidos y crear un nuevo lenguaje y un modelo más participativo, como vemos en las cintas de vídeo que toman esa perspectiva antitelesiva mediante la transgresión de códigos, géneros y estilos de programas, pues en general estos artistas incitan a la reflexión para combatir la subordinada manipulación como vemos en *Images From Present Tense*, (1971) de Douglas David<sup>3</sup>.

En este terreno se toma prestada la ayuda de la *performance* como denuncia, especialmente en el grupo Ant Farm, quienes actuaban lúdicamente en base a la mitología típica norteamericana, respecto al automóvil o la tv, como en *The Media Burn* la acción contratelesiva más emblemática de los 70<sup>4</sup>. Aunque serán los canales alternativos de la tv, los que ejercerán esta crítica en su máxima expresión o al menos con mayor éxito, mediante dos propuestas: una que plantea un nuevo modelo alternativo con voluntad de servir a la comunidad (video comunitario); y una tendencia más radical,

---

<sup>3</sup> BAIGORRI BALLARÍN, L., *Ibidem*, pp. 60-62.

<sup>4</sup> Espectáculo americano ejecutado el 4 de julio de 1975 en un aparcamiento, donde artistas realizaron hazañas con las que ponían en peligro su integridad física, puesto que estrellaban un coche denominado significativamente “Dream Car” contra una pared de televisores en llamas, justo después de la interpretación de Doug Hall haciendo del presidente John F. Kennedy, pronunciando un discurso sobre el impacto de los medios en la vida estadounidense. [“Media Burn” en *Electronic Arts Intermix*, <https://www.eai.org/titles/media-burn>. Última consulta 24-02-2025].

representada por el movimiento Guerrilla Televisión [Fig.3], conformado por diversos grupos estadounidenses (como Ant Farm), cuyas ideas se extendieron cara a Europa en los 70, aunque actuaban fundamentalmente en Estados Unidos, centradas en este enfrentamiento televisivo en defensa de una concepción evangélica de la tv como instrumento revolucionario del mundo. Su estética bebía del collage de imágenes televisivas sin sonido, donde evidenciar las contradicciones de la tv comercial, como ejemplifica *Four More Years*, (1972) de TVTV, y empleaban el formato documental para ironizar y reinterpretar el medio, con esa yuxtaposición de imágenes televisivas y propias.

La otra propuesta, el vídeo comunitario, se entiende como la televisión alternativa creada por artistas-activistas al margen de la tv comercial y que transforman empleando la instalación de la cadena televisiva propia donde experimentaban sus ideas, como la ruptura de la unidireccionalidad del medio que experimentó en su *performance Hello* (1969), Allan Kaprow. Esta televisión comunitaria no es más que pequeñas estaciones de tv que cubrían las comunicaciones de núcleos locales, pero cuyas actividades fueron tan propicias para sus participantes, que los estudiantes se independizaron y establecieron sus propios centros de video, como la estación Lanesville-TV, posteriormente conocida como Media Bus. Mas esta conciencia social chocó contra la comodidad de la mayor parte del público, perdiendo la lucha. Aunque fue un periodo de entusiasmo e ideal, el vídeo no se convirtió en una herramienta definitiva para alcanzar una información participativa y democrática, pero sí tuvo cabida en el ámbito de la contrainformación, pues procede con continuidad en los 80 en portales de internet como Indymedia<sup>5</sup>.

## **1.2. Contexto artístico**

Tras la II Guerra Mundial, el foco artístico se pone en Estados Unidos, en los *drippings* o *action paintings* como planteamiento performativo de Jackson Pollock, y en el arte experimental del compositor John Cage, con su “música aleatoria”, que darán

---

<sup>5</sup> BAIGORRI BALLARÍN, L., *Ibidem*, pp. 62-68.

paso al nacimiento del arte de acción en los 60<sup>6</sup>. En este entorno nace un movimiento artístico transgresor conocido como Fluxus, una propuesta de acción contra el arte academicista y de réplica a los medios de comunicación de masas, que será la influencia definitiva para el desarrollo del videoarte. Su acción se basaba en incitar a la reflexión sobre dos sectores, el artístico y el de la contrainformación. El primero se corresponde con el apelativo videocreación, donde cuestionar el sentido de un arte tradicional, sustento a condiciones y a su mercado. El segundo se refiere al video activismo o comunitario, entendiendo su vocación política y revolucionaria que actúa sobre esa televisión enfocada en la manipulación social.

George Maciunas se proclama líder del grupo en 1961, al introducir el término Fluxus en unas invitaciones a una serie de *performances* que se realizarían en la Galería AG en Nueva York [Fig. 4], y surge como una corriente de acción de neodadaísta, que en base a diversas disciplinas artísticas, a nivel internacional y de forma nómada e independiente, acaba por reconfigurar de manera fluida los límites entre el arte y la vida, acorde con su nombre, puesto que Fluxus se traduce como “fluidez”. Entre sus principios y características vanguardistas, expuestos mediante diagramas y manifiestos, encontramos: el desprecio hacia el mercado del arte; la transgresión de los cánones académicos, artísticos y culturales, y por consiguiente, el rechazo a las especialidades de las bellas artes; la equiparación de vida = arte / arte = vida; la multidisciplinariedad; el interés por la reflexión teórica; la defensa del arte abierto e incompleto; la desmitificación del arte y del artista por medio del humor y el juego.

El humor subversivo era su principal herramienta sobre el terreno del arte de acción o “manifestación Fluxus”, donde no se encuentra límites entre el *happening* y la música, de hecho, es a través de ésta en donde se introducen nuestros principales pioneros, Nam June Paik con su música indeterminada y Wolf Vostell con su concepto

---

<sup>6</sup> NOGUEIRA OTERO, Xosé. “Desde la hibridación hasta la disolución. Algunos trayectos por el complejo paisaje de la cultura audiovisual contemporánea y por los cuerpos que la habitan. (Y la vida como acto performativo)”, en VILARIÑO PICOS, María Teresa (ed. Lit.). *Narrativas cruzadas. Hibridación, transmedia y performatividad en las Humanidades digitales*. Vigo, Academia del Hispanismo, 2017, pp. 213-214.

del *dé-collage*, además de introducir aparatos televisivos en representación de la manipulación mediática de los medios de comunicación de masas, y siguiendo el *ready made* de Duchamp, la tv se elige como un nuevo objeto artístico<sup>7</sup>

## 2. EVOLUCIÓN TÉCNICA Y ARTÍSTICA DEL VÍDEO

El vídeo como medio variable fue abarcado por el artista futurista Filippo Tommaso Marinetti en 1930, atendiendo a que el aparato de transmisión electrónica se concibiera como un nuevo medio donde poder relacionar los lenguajes artísticos tradicionales y proporcionarle un carácter híbrido al vídeo como medio (en oposición a las ideas del literato Bertolt Brecht, generando un debate extendido a día de hoy). Por ello debemos tratar la evolución del vídeo desde su irrupción hasta la actualidad<sup>8</sup>.

### 2.1. Década de 1960

En la década de los 60 los artistas de vanguardia se ven atraídos por el vídeo a propósito de las posibilidades artísticas que ofrecía, y su irrupción viene condicionada por la confluencia de varios factores: la predisposición inter/multidisciplinar en el arte; el interés por las posibilidades creativas de los nuevos medios tecnológicos; el compromiso con la situación sociopolítica a nivel internacional (como el “Mayo del 68”) y el sentimiento cultural del momento (influido por tendencias autorreflexivas, derivadas del arte contemporáneo estadounidense, o del expresionismo abstracto)<sup>9</sup>.

El vídeo actuaba en el terreno de las artes plásticas pero también en el de la contrainformación, la política y la cultura. Hablamos de *happenings*, *performances*, poesía, música, mítines y conferencias, obras objetuales, collages,... Rompiendo con los tradicionales conceptos de género (como anticipó Pollock con sus planteamientos performativos de los *drippings* en los 40, o John Cage con la integración de la

---

<sup>7</sup> BAIGORRI BALLARÍN, L., Art. cit., pp. 7-13

<sup>8</sup> MARTIN, Sylvia / Grosenick, Uta (ed.). *Vídeoarte*, Köln, Taschen, 2006, pp. 6-7.

<sup>9</sup> BAIGORRI BALLARÍN, L., Art. cit., p.7.

casualidad en la música) y desarrollando diversos movimientos (el conceptual, la *performance*, el *land art* o el *body art*) que derivaron en experiencias como el movimiento Fluxus (abordado anteriormente). Pero se comenzó por reformular las propuestas de las primeras vanguardias — empleo de la perspectiva múltiple y estética cubista; la aleatoriedad; la experiencia cotidiana; las relaciones con el espectador; la provocación; el azar; o la destrucción de formas al estilo dadaísta— estableciendo una continuidad estética y conceptual con respecto a las tentativas abortadas del futurismo, constructivismo, dadá o Bauhaus, por ser un arte social y político de la contracultura y del underground; por el cuestionamiento de sí mismo y de la época; por su idea de renovación y reformulación; o por la compartición de objetivos entre arte y sociedad<sup>10</sup>.

Un cruce interdisciplinario de las artes junto a un intercambio internacional, donde las nuevas tecnologías juegan un papel experimental sobre su capacidad artística, como ejemplifica Nam June Paik en su *Exposition of Music - Electronic Televisión* (1963) [Fig. 5], donde televisores, pianos, magnetófonos, objetos mecánicos de sonido, incluso una cabeza de buey colgando de la entrada expositiva, conforman una instalación - ritual purificadora manipulada electrónicamente para la interconexión de sus elementos (la imagen del monitor es interferida por los impulsos electrónicos de la grabación sonora emitida por el magnetófono), anticipando el posterior uso del vídeo como construcción/planteamiento artístico basado en la transferencia de datos y su exposición. Los artistas hacen del material televisivo y del uso modular, una pieza instrumental en sí misma, aprovechando su programación y estructura interna, para conectar con su público de masas consumista. Un cruce mediático ejemplificado en el programa *The Medium is the Medium*, donde artistas como Allan Kaprow o Nam June Paik, fusionaban vídeo, baile, teatro, y televisión, para crear esta propuesta crítica y experimental que anticipaba el carácter híbrido del medio digital (la digitalización).

El equipo de vídeo se introdujo más tarde en los mercados, pero en cuanto a la imagen y su desarrollo técnico, aquí se da la transición de la producción analógica a la

---

<sup>10</sup> BAIGORRI BALLARÍN, Laura. *El vídeo y las vanguardias históricas*, Barcelona, Edicions de la Universitat de Barcelona, 1997, pp. 6-7.

digital, permitiéndonos nuevas funciones como reproducir, rebobinar, integrar imagen y sonido mediante la *Camcorder*, o modificar la estructura de las imágenes dilatando su línea o comprimiéndola (gracias a Eric Siegel, con su sintetizador con el que manipular imágenes). Esta expansión artística del nuevo medio se manifiesta en obras como, *Outer and Inter Space* (1965) de Andy Warhol, donde explora las condiciones técnicas de producción, y concibe el vídeo como una imagen imagen procesal no concluyente, puesto que se mantiene en un estado de construcción y desmontaje constante<sup>11</sup>.

## 2.2. Década de 1970

En esta década el videoarte está condicionado por un clima de resurgimiento político y social, de impulsos utópicos y de crítica experimental (movimientos estudiantiles, feminismo, protestas antibélicas), aunque encuentra afinidad con estos impulsos gracias a su carácter interdisciplinar. Sin embargo esto lo coloca en tensión con los crecientes medios de masas (cine, tv y radio), en un debate en torno a los modelos del tiempo, del espacio y del cuerpo humano como material artístico.

Es aquí cuando el uso del sistema tecnológico del “feedback” permite a los artistas reflexionar sobre sí mismos, la posición del espectador y el medio, destacando el valor del espacio intermedial, pues las obras transitables precisan de un receptor activo para que el trabajo perdure activamente, por ello las videoinstalaciones adquieren un status especial al enfrentar al observador a su propia individualidad frente a la imagen, y la obra de Bruce Nauman, *Live/Taped Video Corridor* (1970) [Fig. 6] lo demuestra. Utiliza el sistema “live-feedback” a través de dos monitores situados al fondo de un estrecho corredor donde desfila el observador; uno transmite la imagen en directo (percepción del individuo) y otro en diferido (espacio vacío), generando en el espectador una experiencia incómoda, de irritabilidad y opresión corporal. Ideas que también exploró Dan Graham, relacionándolas con el control y la vigilancia (la “surveillance”)<sup>12</sup>.

---

<sup>11</sup> MARTIN, S., Op. cit., pp. 7-11.

<sup>12</sup> MARTIN, S., Ibidem., pp. 16-17

Estamos en una fase inicial, lo que explica que las limitaciones técnicas sean aprovechadas estéticamente: imágenes con una policromía antinatural, falta de nitidez, y cámaras dirigidas a mano que aportan realismo, inmediatez y autenticidad. A partir de 1975 su mejora es notable, gracias al refinamiento del montaje y de efectos técnicos, como la transmisión gradual o la mezcla de imágenes. El cuerpo se integra plenamente como material estético y participa en la fusión entre arte y vida (aunque Vito Acconci considera tratarlos por separado: el cuerpo como superficie de proyección de los estados mentales, y el vídeo como un elemento constructivo de acciones)<sup>13</sup>. Por ello, la actuación de algunos artistas ante la cámara en medio del estudio vacío, convierten al vídeo en un “espejo narcisista” o se equiparaba el cuerpo del artista con el de la cámara (exploran la percepción corporal, como hacía Valie Export), dando lugar a las *videoperformances*, cuando en ausencia de público, el vídeo cumple de igual manera su función. En *Following Piece* (1969), Vito Acconci persigue a desconocidos por las calles neoyorquinas, de distintas estructuras socioculturales y con comportamientos varios, abordando la vigilancia y el aspecto voyeurístico como categorías mediáticas.

Otros artistas emplean el cuerpo para experimentar dolor, peligro, deseo (como Gina Pane, Marina Abramovic o Douglas Gordon<sup>14</sup>), o sufrir su despersonalización y negación sensorial (como Chris Burden, Bruce Nauman, Dennis Oppenheim, John Baldessari o Jochen Gerz) cuestionando sus límites físicos y mentales<sup>15</sup>. Además, el tiempo (como base del medio artístico del vídeo) es un concepto clave, puesto que en las videoinstalaciones, el espectador determina el tiempo de experiencia, mientras que la repetición de la imagen refuerza el carácter efímero, además de documental, al realizarse las grabaciones performativas en directo, como hizo Bill Viola en *The Reflecting Pool* (1977-1979)<sup>16</sup> [Infra. 5.3.1.].

---

<sup>13</sup> MARTIN, S., *Ibidem.*, pp. 12-13.

<sup>14</sup> En los 70 emerge la primera generación de artistas feministas, que empleando el vídeo como medio, critican (entre otras cosas) la posición social de la mujer a través de su propio cuerpo. [Infra. 4].

<sup>15</sup> MARTIN, S., *Ibidem.*, pp. 13-15

<sup>16</sup> MARTIN, S., *Ibidem.*, pp. 17-19.

### 2.3. Década de 1980

Llegamos a la década en que se reconoce el vídeo en el mercado del arte y se normaliza el término “videoarte” y con él, la implantación definitiva de la postmodernidad del medio (se da su institucionalización). Surge en medio de una época de políticas conservadoras y de neoliberalismo económico (centrado en el poscapitalismo), impulsada por figuras como Ronald Reagan<sup>17</sup> o Margaret Thatcher<sup>18</sup>, y que tiene su reflejo en el mercado del arte con tendencias restaurativas, como la figurativa. Un mercado en auge donde el vídeo prospera por la reducción de los precios de los equipos, por los avances en la simplicidad de su manejo, por el perfeccionamiento del equipo técnico, y por la aparición de equipos domésticos (VHS, 8mm, Beta, Philips 2000), lo que hace despertar la curiosidad de investigar con estas herramientas a artistas procedentes de otros campos, pues los equipos ofrecen nuevas colorimetrías, inversiones en negativo, cromas,...posibilitando una nueva narrativa y construyendo su propio lenguaje, enriquecido por otras tecnologías como Internet, la animación digital o el 3D<sup>19</sup>.

Los 80 constituyen un punto de inflexión para el vídeo, puesto que abandona su carácter documental y opta por el realismo, donde el simbolismo y lo metafórico conforman la expresión artística del vídeo (gracias a programas informáticos y cámaras innovadoras que permiten captar narraciones complejas). Mas se verá condicionado por el medio televisivo y el nacimiento del canal musical MTV, al ofrece con el clip una combinación de arte, comercio y televisión, con una estética dada directamente en el

---

<sup>17</sup> Ronald Reagan fue presidente de los Estados Unidos entre 1981-1989, definido como un activista conservador e ilustre de la cultura popular. Recuperó el conservadurismo respecto al papel de la religión en la vida pública y los derechos reproductivos, desatendiendo la crisis del SIDA, y estableció relación con el liderato ruso postsoviético tras la Guerra Fría. [“Conocimiento de los Presidentes: Ronald Reagan”, en *Smithsonian*, <https://www.si.edu/spotlight/conociendo-a-los-presidentes-ronald-reagan>. Última consulta 9-5-25].

<sup>18</sup> Margaret Thatcher o “Dama de Hierro”, fue primera ministra del Reino Unido de 1979 a 1990, caracterizada por su política conservadora y liberal, por el fuerte euroesceptismo y desregulación financiera, y por las privatizaciones empresariales y el populismo. [“Margaret Thatcher”, en *The Decision Lab*, <https://thecisionlab.com/es/thinkers/management/margaret-thatcher>. Última consulta 9-5-25].

<sup>19</sup> SUÁREZ CABEZA, Fernando / DOPICO, Lola. *Ficcions analóxicas. O video na Galicia dos oitenta*. Santiago de Compostela, CGAC/Xunta de Galicia, 2008, p. 16.

videoarte (imágenes en movimiento que cubren la narración del vídeo). Por ello es que la creación de múltiples festivales específicos de videoarte, revistas, becas de estudio y exposiciones, condicionaron la expansión de éste y su género<sup>20</sup>.

Algunos de los artistas más influyentes en esta década (por ello es que muchos serán explicados en los siguientes apartados), fueron Bill Viola [Infra. 5], Nam June Paik [Infra. 3.1.], Vito Acconci o Paul McCarthy, con su arte de acción trasgresor de carácter psicosexual, como vemos en *Family Tyranny. Modelling and Molding* (1987).

#### **2.4. Década de 1990 - Actualidad**

La década de 1990 se caracteriza por el abandono progresivo del formato analógico, junto a la implantación digital, otorgando mayor accesibilidad en la grabación y manipulación audiovisual del vídeo (evolución que obliga dar paso a lo digital). Veíamos cómo se hibridaba con otros medios (performativos, escultóricos, cinematográficos...), y aquí se le suma la perspectiva funcional, conllevando que su material construya una práctica artística intermedial independiente de su forma de almacenamiento inicial, o lo que es lo mismo, se sintetizan los formatos en digital, posibilitando simular aquella nitidez característica de las imágenes de los 70. Así se entiende la extinción del término “videocreación” y auge del vídeo como “imagen electrónica en movimiento”.

Estéticamente, los 90 se caracterizan por recuperar la abandonada narración lineal (creando una estructura de lo más compleja, como vemos en las disposiciones duales de vídeo narrativo), por la perfecta calidad filmica y su sintaxis videográfica. Continuaba propagándose gracias a la cultura de los medios, pero cabe destacar cómo ciertos artistas hacen mudar el medio hacia otras tendencias, como la *performance* (acciones instruidas y emplazadas en localizaciones, aprovechadas en televisión y cine). Por ello es que en el mundo de los “global player” (almacenamiento de datos al que acude cada vez mayor población) se debe poner en primera línea la identidad propia, y en base a ello se atiende al empleo y manejo de la cámara subjetiva, a la escenografía de espacios privados, al

---

<sup>20</sup> MARTIN, S., Op. cit., pp. 19-20.

rechazo a la presencia de lo desconocido, y se daba aún mayor importancia al cuerpo humano. Son el autocuestionamiento o el “sampling” cultural, las prácticas que emplean los videoartistas (que pasan a formar parte de una red global) en su encuentro con la realidad modificada, consiguiendo que el vídeo genere exclusividad (como en sus instalaciones únicas), aumentando su valor económico y artístico, por lo que adopta parte del aura democrática de ese “vídeo como medio”, cuando los artistas añaden DVD’s a los catálogos de sus exposiciones a un módico precio<sup>21</sup>.

Un proceso evolutivo que continúa en la actualidad, en los 2000, donde las fronteras del vídeo se diluyen (lingüísticas y creativas) y se producen neorrelatos pensados para el entorno transmedial (*transmedia storytelling*) que no es más que la traducción de esa hibridación de medios, donde crecientes obras artísticas se proponen como transmedia, multiplataforma y multiformato destinadas a un público *prosumidor* (productor-consumidor). Esto también deriva de la idea que impera en la actualidad, de la vida como acto irremediamente performativo, voluntario o no. Pues la vertiente *performance* destaca entre las demás tratando el feminismo, la radicalidad, el cuerpo (intersexualidad, transexualidad y transgénero) y la acción política<sup>22</sup>. Evolución que podemos apreciar en la comparativa de las obras de Marina Abramović, *Balkan Baroque* (1997) [Fig. 7], frente a *The Artist Is Present* (2010) [Fig. 8].

### 3. PIONEROS DEL VIDEOARTE

Marcel Duchamp fue el artista con mayor influencia en los pioneros del vídeo, por sus esculturas de carácter objetual y conceptual, precursoras de los ensamblajes e instalaciones del videoarte, pues emplea objetos de consumo que recontextualiza, convirtiéndolos en arte. Así mismo hicieron los protagonistas de este capítulo, Nam June Paik y Wolf Vostell, planteando un nuevo pensamiento para el televisor como objeto y medio, proclamándolo arte, bajo la tendencia neodadaísta promovida por

---

<sup>21</sup> MARTIN, S., Op. cit., pp. 23-24.

<sup>22</sup> NOGUEIRA, Xosé. Op. cit., pp. 233-273.

artistas como John Cage, Allan Kaprow, o el mismo grupo Fluxus (del que formaron parte Paik y Vostell). Un estilo que derivó en vertientes como el Pop Art del que Andy Warhol fue su máximo exponente e influyó en obras expuestas a continuación<sup>23</sup>.

### 3.1 Nam June Paik

Nam June Paik [Fig. 9] (Seúl, 1932; Miami, 2006) es considerado el pionero del videoarte, por ser el primer artista en grabar una cinta de vídeo y mostrarla al mundo como un hecho artístico<sup>24</sup>. De formación multidisciplinar a temprana edad (filosofía, piano y música), su carrera se forja entre Tokio (a donde exilia con 18 años y aprende de la figura de Schönberg<sup>25</sup>) y Alemania (donde aprende de la música vanguardista y del mundo performativo). En Colonia, se incorpora al laboratorio de investigación de estudios de música electrónica de la West German Radio, donde conocerá a figuras clave como Stockhausen<sup>26</sup>, Beuys<sup>27</sup> o Wolf Vostell [Infra 3.2], y desarrollará acciones disruptivas como cortarle la corbata a John Cage, reflejando su sentido del escándalo

---

<sup>23</sup> PEREZ ORNIA, Jose Ramón. *El arte del video. Introducción a la historia del video experimental*. Madrid, RTVE y Ediciones del Serval, 1991, pp. 25-27.

<sup>24</sup> El mero hecho, se desarrolla en 1965 tras la compra de una de las primeras Portapacks (equipo compuesto por una cámara y un magnetoscopio portátil), con la que graba desde su taxi de vuelta a casa, la comitiva del papa Pablo VI, y que expuso ese noche en un espacio privado, donde interpretaría con Charlotte Moorman una de sus *performances*.

<sup>25</sup> Arnold Schönberg (1874-1951) fue un músico y pintor vienés, quien revolucionó el siglo XX con la invención de la disonancia y su música atonal. Su pintura reflejaba un subjetivismo puro, caracterizada por la expresividad y espontaneidad. [“Arnold Schönberg”, en *Historia Arte (HA!)*, <https://historia-arte.com/artistas/arnold-schoenberg>. Última consulta 26-2-2025].

<sup>26</sup> Karlheinz Stockhausen (1928-2007), compositor vanguardista que intentaba alejarse de la tradicional música clásica, influenciado por Messiaen o Webern, el cine y pintores como Mondrian o Paul Klee. Apostaba por la música atemática, rechazaba los doce tonos de Schönberg, y componía en serie, sin repeticiones, siendo muy armónico y melódico. Aunque también empleó música aleatoria, sin estructuras, con el papel dominante de la improvisación. Nam June Paik se interesó por su música electroacústica, por lo que su primera emisión fue en Colonia; pero algo que une a estos dos también es el lazo matrimonial de Stockhausen, con la pintora alemana Mary Bauermeister, impulsora del arte experimental en Colonia, que daría lugar al grupo Fluxus.

<sup>27</sup> Joseph Beuys (1921-1986), un artista alemán que mezcla escultura, instalación y acción, generando obras donde lo primordial es el proceso (la idea es más arte que el resultado) y sus principales materiales son la gasa y el fieltro. Estructuró el arte conceptual, puesto que busca la especulación intelectual; y como su coetáneo Warhol, mezcla vida y obra, apostando por que todo ser humano se considere artista y cada acción una obra. También está unido a Nam June Paik mediante Fluxus, pues comparten esa idea de arte y vida, creen en su potencial transformador. [“Joseph Beuys”, en *Historia Arte (HA!)*, <https://historia-arte.com/artistas/joseph-beuys>. Última consulta 26-2-2025].

público y provocador, mediante acciones improvisadas como hizo en *Festum Fluxorum*<sup>28</sup> (1962).

Con John Cage tiene un vínculo muy especial, pues sus ideas zen y duchampianas tuvieron un fuerte impacto en Paik, como en su primer trabajo, *A Tribute to John Cage* (1959, Galerie 22 de Dusseldorf), donde cintas de audio con sonidos distorsionados, grabadoras y pianos, se fusionan en música, *performance* y experimentación visual. Sus teorías, sonidos, ruidos y silencios, se equiparan a la pintura y el cine sin imágenes, obligando a los espectadores a ser conscientes de su entorno, como en *TV Clock* (1963), donde 24 televisores manipulados a color representan el movimiento del tiempo a través del momento estático en que permanece la instalación en su espacio<sup>29</sup>, como ejemplo de su interés por el tiempo, la percepción y la instalación como forma artística.

Sus planteamientos coinciden con los del fundador del movimiento Fluxus, George Maciunas, lo que le permitirá su incorporación al grupo como co-líder, junto a Beuys. Su integración se formaliza con su exposición individual *Exposition of Music-Electronic Television* (1963, Galería Parnass de Wuppertal, Alemania), pura transición de la música a la imagen electrónica, con 12 televisores, 4 pianos, objetos con sonidos mecánicos, cintas magnetófonas y la cabeza de un buey sacrificado encima de la entrada a la espera de los visitantes (regenerando las posibilidades de los *happenings* y artes medioambientales, estancadas en 1960)<sup>30</sup>. Pero es con el ambiente de diversidad étnica y cultural de la metrópolis neoyorquina, cuando toma conciencia de la tv y su público (no actúa sobre el medio) y pretende desestabilizar el poder institucional y el concepto de creación artística, atacando directamente los iconos de la sociedad consumista.

---

<sup>28</sup> Primer festival Fluxus en el Städtisches Museum de Wiesbaden, Alemania (1962).

<sup>29</sup> HANHARDT, John G. *Los mundos de Nam June Paik*. Bilbao, Fundación del Museo Guggenheim, Bilbao, 2001, p. 103.

<sup>30</sup> SARRIUGARTE GÓMEZ, Íñigo. "John Cage y su influencia en la obra del video artista Nam June Paik", en *Anuario Musical*, N°64, Universidad del País Vasco, 2009, pp. 242-255.

Con la llegada del Portapak en 1965, inicia su etapa de *electronic art*, adaptando sus objetos y envi-ronnements<sup>31</sup> al espacio de las galerías, y trasladando las ideas musicales al mundo de las artes visuales, como hace en la *Ópera Sextronique* (1967) junto a la violoncelista Charlotte Moorman (figura artística de inspiración y apoyo para Paik, por sus ideas sobre la combinación de vídeo, música y *performance*, además de su participación directa en *performance* instrumentalizadas), siendo ambos arrestados por ofensa al pudor a propósito del desnudo de la artista<sup>32</sup>. O en *Concert for TV Cello* (1971), una *performance* donde 3 televisores superpuestos en forma de violonchelo, unidos por cuerdas pegadas al cuerpo de Paik, serán “tocadas” por la artista, mientras las imágenes de las pantallas se intercalarán según los sonidos producidos, siendo una, la grabación simultánea de Moorman en circuito cerrado, y otra, la de un programa televisivo. Destacar que toda acción en colaboración, se tuvo que realizar al margen del grupo Fluxus, debido al rechazo de Moorman por parte de Maciunas<sup>33</sup>.

En 1974 desarrolla junto con el ingeniero Shuya Abe, la *Paik/Abe Video Synthesizer*, un video-sintetizador usado para manipular imágenes videográficas y para la tv electrónica, dándole continuidad como producto de consumo y como nuevo material para el arte. A partir de ahí, sus videopaneles y proyectos televisivos se consolidan como nuevas formas de producción artística. Creó películas, vídeos e incluso su propio programa televisivo en directo (*Video Commune*) y retransmitido simultáneamente vía satélite entre EEUU, Europa y Corea (*Good Morning Mr. Orwell*, 1984), junto con *Global Groove* (1973) [Fig. 10]<sup>34</sup>, son sus piezas más emblemáticas, al

---

<sup>31</sup> En español se puede traducir como “medio ambiente”, “entorno” o “contexto”.

<sup>32</sup> DREYFUS, Charles, “Nam June Paik”, en DUROZOI, Gérard, (dir.), *Diccionario Akal de Arte del siglo XX*, Madrid, Ediciones Akal, 2007, pp. 460-461.

<sup>33</sup> BAIGORRI BALLARÍN, L., Art. cit., p. 14.

<sup>34</sup> *Global Groove* (28’30”, color, sonido) fue el primer zapping televisivo entre imágenes orientales y occidentales, puesto que la estructura de la cinta se comporta como un collage de imágenes superpuestas, donde se combinaban fragmentos de cine de vanguardia como el de Jonas Mekas; anuncios japoneses de bebidas; oraciones budistas; *performances* de John Cage, informativos; danzas populares coreanas y música rock. Por ello se emplea la polisémica palabra “groove”, en el sentido de ese estado de embotamiento del individuo cuando se abusa de algo. Y esta misma cinta es la que dio lugar al proyecto de satélite global en homenaje a Geroge Orwell, donde se invitaba a participar a artistas internacionales, con el objetivo de internacionalizar este producto.

exponer su visión ante la tv global y por mostrar su peculiar estilo visual fragmentado y electrónico<sup>35</sup>.

Los 80 y 90 de Paik fueron años de un progresivo alejamiento con los ideales de Fluxus, ya que sus obras se integran en el mercado del arte, realizando encargos para museos y galerías del mundo; aunque destacan sus gigantes e innovadoras instalaciones de los 2000, donde incorpora la tecnología láser o la interactividad (la experimentación del sonido, del olor y del movimiento para el espectador). Así, su figura se concibe como un inventor, un artista, un productor y un realizador de un “canal global”, al demostrarnos cómo la imagen puede dialogar con el objeto técnico que la produce, y cómo el espectador puede participar activamente en la experiencia<sup>36</sup>. Su trayectoria no es mejor definida que por él mismo en su entrevista en Bochum en 1974, *Marcel Duchamp n'a pas pensé a la vidéo*:

En el fondo, yo quería ir simplemente allí donde nadie había llegado. Todo el mundo miraba la televisión como si fuese lo más normal del mundo. Yo quería saber qué se podía hacer con ella: puro Fluxus. Fluxus es pisar tierra virgen<sup>37</sup>.

### 3.2. Wolf Vostell

Wolf Vostell [Fig. 11] (Leverkusen, 1932; Berlín, 1998) fue un artista multidisciplinar alemán, reconocido por ser el creador del *decollage*<sup>38</sup> y por su producción artística caracterizada por la mezcla única de disciplinas diversas (artes gráficas, *happenings*, instalaciones,...). Formado en fotolitografía y en pintura en Wuppertal, encamina su vocación a los 22 años al vincularse con la figura de Alfred

---

<sup>35</sup> BAIGORRI BALLARÍN, L., Art. cit., p. 16.

<sup>36</sup> SARRIUGARTE GÓMEZ, I., Art. cit., pp. 242-255.

<sup>37</sup> Palabras de Nam June Paik en una entrevista con Irmeline Lebeer, en “Marcel Duchamp n'a pas pensé a la vidéo” (Bochum, 16/9/1974), en *Paik, Du cheval a Christo et autres écrits*. Irmeline Lebeer y Edith Decker, ed. Lebeer Hossman, Bruselas, 1993.

<sup>38</sup> Técnica artística que consiste en retirar, cortar o rasgar partes de una imagen original. Lo que se traduce del francés como “despegar” o “desprender”.

Kubin<sup>39</sup>, aunque sus viajes, especialmente a París, supusieron un punto de inflexión en su trayectoria artística y vital, donde descubre y experimenta el concepto del *decollage* (despegue), técnica que adoptó para costear sus estudios en sus obras tempranas como en sus *happenings* e instalaciones más emblemáticas.

Su iniciativa incansable de poner en contacto entre sí a los más diversos artistas y dar a conocer sus obras hace que cree su *Boletín de dé-coll/age*. Constó de 7 números de formatos dispares y de periodicidad irregular, publicados entre 1962 y 1969 bajo la edición underground (al margen de los canales convencionales de difusión), creando redes de colaboración a nivel internacional. Afirmamos así que fue la primera revista de arte de acción, por su contenido y difusión, pero su carácter pionero y su estética editorial fueron clave de su éxito, presentando formas de arte experimentales y raras, de difícil clasificación y comunicación, y efímeras (se trataban festivales, conciertos, teatro, *happenings*,...), prácticas centradas en el proceso frente a la obra material. Vostell encontró la forma de atrapar sobre papel y hacer transmisibles, prácticas inaugurales (*performances*) y volátiles, presentando un estilo editorial inmediato y sucio o caótico, basado en montajes sin jerarquía de documentos varios (prensa, fotografías, correspondencias con artistas,...), sin orden ni separación entre apartados, sin sentido orientativo y con diversidad de calidad y tamaño en los materiales (como vemos en la unión mediante meras grapas). Pero esta “estética de lo empobrecido”, genera una sensación de inmediatez que responde a las intenciones de Vostell: transmitir los hechos sobre la marcha, aportando un testimonio fugaz, sin filtros, sobre los hechos artísticos protagonizados por él y sus compañeros.

El nombre que le da, procede de su fundamento estético del *dé-coll/age*, (técnica que está detrás de toda su intervención artística) concebida como respuesta a la realidad de su tiempo, la paz tecnificada tras la II Guerra Mundial, una versión de la vieja táctica

---

<sup>39</sup> Alfred Kubin fue un artista gráfico austríaco, reconocido por sus pinturas oníricas y mórbidas, en base a tinta y aguada, para conseguir ese acabado aterciopelado, además de sus dibujos espontáneos que asemejan “arañas”, que le llevó a mostrar ese mundo de pesadillas, reflejo de su confusión interna. [“Alfred Kubin. Biografía”, en *Gallerease*, Países Bajos. [https://gallerease.es/es/artistas/alfred-kubin\\_\\_ac08c316da54](https://gallerease.es/es/artistas/alfred-kubin__ac08c316da54). Última consulta 28-2-2025].

de manipulación informativa que ejecutaban los medios sensacionalistas, pues el aspecto del *dé-coll/age*, de la caída o ruptura del material por azar, esconde un cálculo que responde a la posición de su editor dentro de la escena del arte de acción<sup>40</sup>. Todo un signo del proceso constructivo-destructivo de la vida y del arte.

En 1962 se incorpora en Wiesbaden como un miembro más del grupo Fluxus, junto con Maciunas y Paik, pues su trayectoria se mantuvo coherente con el espíritu de éste, de arte = vida<sup>41</sup>. Tenemos así *TV Rebaño* (1989), un *happening* Fluxus donde una pastora desnuda carga un televisor que retransmite en circuito cerrado la cabeza del carnero del rebaño que está junto a las ovejas tras de ella, y un perro que come un pedazo de carne cruda pegada al aparato, como metáfora cruel sobre los medios, las audiencias y el consumo masivo, puesto que las imágenes son la carnaza que alimenta a los dueños del sistema<sup>42</sup>.

Su ansia expansiva se refleja en la creación de su revista, donde muestra ejemplos de arquitectura centrados en su proyecto museístico en Cádiz, sino en actividades pedagógicas como en sus *environnements*<sup>43</sup>. Así, *Depresión endógena* (1978) [Fig. 12], es una paráfrasis de la estupidez de la información en el amplio espacio del museo de Malpartida, como un jardín-cementerio del caos electrónico, donde televisores y radios sobre pupitres viejos y junto a herramientas del agro del mismo pueblo, cubiertos de polvo y salpicados de hormigón y excrementos de pájaros, bajo un ambiente tenue de luz fría, sugieren la destrucción y muerte, así como crear un sentimiento sobrecogedor en el espectador. He ahí su título, que en base al psicoanálisis, es la depresión como estado de sufrimiento y culpabilidad pero procedente de la propia psique, siendo el

---

<sup>40</sup> RIVIÉR, Henar. “El boletín dé-coll/age de Wolf Vostell”, en *Archivo LaFuente*. <https://www.archivolafuente.com/historia/el-boletin-de-collage-de-wolf-vostell/> [Última consulta 26-2-2025].

<sup>41</sup> “*El arte como espacio, el espacio como ambiente, el ambiente como acontecimiento, el acontecimiento como arte, el arte como vida*”. Palabras de Wolf Vostell, en *El Arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*. RTVE, 1991.

<sup>42</sup> BAIGORRI BALLARÍN, L., Art. cit., p. 21.

<sup>43</sup> ROSSIGNOL, Claude. “Wolf Vostell”, en DUROZOI, Gérard, (dir.), *Diccionario Akal de Arte del siglo XX*, Madrid, Ediciones Akal, 2007, p. 270.

concepto una llamada de atención sobre el impacto negativo de los medios informativos y las nuevas tecnologías, pues son alienantes (limítrofes) ya que de ellos emana una información constantemente negativa, frívola y catastrófica, que llega a provocar en el oyente una depresión involuntaria<sup>44</sup>.

Pero son obras como *TV Dé-collage* o el *happening* del Yam Festival (NY, 1963) las que evidencian su vínculo con el videoarte, donde entierra un televisor vivo y lo fusila, como gesto simbólico de rechazo hacia la tecnología como instrumento de alienación<sup>45</sup>. A diferencia de Allan Kaprow, sus *happenings* seguían directrices autoritarias, impidiendo la iniciativa de los participantes, y destacan por su potencial destructivo (la técnica del shock), la confrontación y la provocación, un carácter violento que explicará su imagen. La estética de Vostell se define por la destrucción, la tensión y la ruptura; un arte que responde a conflictos de actualidad a nivel mundial, por ello sus principales materiales están conformados por el hormigón, los aparatos televisivos y los automóviles, aunque en su última etapa extremeña, le pide sosiego, y tiende al dibujo, sin dejar de lado el collage y el hormigón, partiendo de las concepciones propias del Cubismo.

#### **4. VIDEOARTISTAS FEMENINAS. La perspectiva de género**

El medio digital se ha convertido en soporte de los nuevos discursos de género, tomado por las feministas estadounidenses al pretender establecer las diferencias entre sexos. Hoy día el estudio feminista de la imagen es esencial en una sociedad donde los medios comunicativos son el mayor instrumento de poder para controlar su imaginario, por ello es que estas artistas tomaron el medio y el formato vídeo, como uno de los soportes más idóneos para esta creación de imágenes en femenino.

---

<sup>44</sup> DÍAZ PÉREZ, M<sup>a</sup> Isabel. “Arte en acción, “Depresión endógena” Wolf Vostell”, en *Doble Espacio*. Blog Cultural, 2013. <https://dedoblespacio.wordpress.com/2013/09/27/arte-en-accion-depresion-endogena-wolf-vostell/> [Última consulta 01-03-25].

<sup>45</sup> BAIGORRI BALLARÍN, L., Art. cit., pp. 19-20.

Esta tecnología de género se centra en los 90 en los EEUU, como soporte de propuestas conocidas como *auto-cuerpo*, que mudaron a una connotación política, al tratarse de trabajos de mujeres que se filman expresando su propia conciencia. Defensoras del tema afirman que fue mucho más allá de lo teórico, puesto que el vídeo acabó por analizar los mecanismos de representación de la imagen, transgrediendo el orden establecido, debido a su carácter alternativo y autónomo para visualizar distintas realidades que conforman la identidad femenina<sup>46</sup>. Pero es en los 60 cuando las mujeres artistas incorporan los nuevos medios a sus creaciones, junto a la crítica institucional (emergencia feminista multimedia: videocreación, instalaciones, *performances*, cine,...). Conceptos como la ficción, la realidad, la parodia o la autenticidad, se comportan como hilo conductor de los discursos y de las propias piezas videográficas<sup>47</sup>.

En la agrupación de Fluxus, la participación de mujeres artistas fue numerosa y de gran relevancia, siendo la primera vez de una presencia activa de mujeres tan amplia y con trabajos intermedia que supusieron las bases del Performance Art o del Accionismo Vienés<sup>48</sup>. Yoko Ono, Shigeko Kubota, Charlotte Moorman, Carolee Schneemann o Anne Tardos, son algunas de las pioneras de este arte feminista multimedia<sup>49</sup>.

- **Charlotte Moorman** (1923-1991, Nueva York). Se formó como violonchelista clásica, pero su trayectoria se transforma al organizar los *Festivales de Vanguardia* en N.Y. (anualmente entre 1963 y 1980), ofreciendo un espacio abierto para dar a conocer las nuevas formas de representación artística. Una plataforma que le permite colaborar con artistas interdisciplinarios con los que constituirá la *performance*, y

---

<sup>46</sup> CASTAÑER LÓPEZ, Xesqui. “La escritura de género en soporte digital. El videoarte 1960-2015”. *Opción*, vol.31, n°3. Universidad de Zulia Maracaibo, Venezuela, 2015, pp. 408-409.

<sup>47</sup> CASTAÑER LÓPEZ, X., *Ibidem.*, pp. 425-426.

<sup>48</sup> Movimiento desarrollado en Viena entre 1965 y 1970, que detrás del *happening*, la *performance* y el *fluxus*, desvela la línea más cruenta del *body art*, con un carácter violento y agresivo, mediante el uso del cuerpo para plantear la negación de la estética, del artista y del arte mismo. [AMENCUA BRAVO, José / SANZ MERINA, Noemí. “Accionismo Vienés: ¿Arte o violencia real?”, en *Kaleidoscopio, Ética*. [http://www.kaleidoscopio.com.ar/fs\\_files/user\\_img/textos\\_arte%20etica%20y%20profesion/Accionismo%20vienes.pdf](http://www.kaleidoscopio.com.ar/fs_files/user_img/textos_arte%20etica%20y%20profesion/Accionismo%20vienes.pdf). Última consulta 14-05-25].

<sup>49</sup> AUMENTE RIVAS, Pilar. “Mujeres artistas del entorno Fluxus. Pioneras del arte de acción”. *Arte y ciudad - Revista de investigación n°4*, 2013, pp. 115-116.

conoce a Nam June Paik, con quien tiene una extensa y ruidosa colaboración donde exploran los límites del arte, como la disolución de la separación entre personaje y persona real, por ello define su obra como “algo de hoy, no del futuro”.

Su objetivo era defender que las piezas fueran vistas, sentidas y experimentadas, de ahí la creación de espacios para su debate, estableciendo nuevas relaciones entre intérprete y compositor. Moorman no se moldea al material (a pesar de ser la intérprete), sino que hizo que el material se moldeara a ella, además de posibilitar que éste llegara al público para que sea él quien lo active, abordando temas como la crítica a la guerra y la provocación abstracta, como en *Concert for TV Cello* (1971)[Fig. 13] [Supra 3.1]<sup>50</sup>.

- **Joan Jonas** (1936, Nueva York). Artista interdisciplinar en cuyos inicios tuvo la necesidad de hibridar los lenguajes artísticos explorando el cuerpo, el espacio, el tiempo, la acción y la audiencia. En sus primeras obras usó el espejo como alegoría de la autorrepresentación (vinculando realidad e imaginación), fruto de su ansia por mostrar el mundo y la exploración colectiva, lo que le exigirá una forma de fijar esta experiencia en el tiempo (anclarla físicamente a un documento).

Esta inquietud la llevó a desarrollar su trabajo en vídeo (símil de espejo en movimiento), como reflejo especular de la realidad donde profundizar en la representación del yo mediante imágenes alteradas y fragmentadas. En *Vertical Roll* (1972), tenemos una *videoperformance* mediante una imagen femenina repetida en circuito cerrado que cuestiona su identidad como mujer, a la vez que explora. Las posibilidades formales del vídeo. Es importante porque fusiona dos conceptos, la corriente performativa, que tiene lugar en las delimitaciones del monitor, y el lenguaje del vídeo, convirtiendo dos medios en uno<sup>51</sup>.

---

<sup>50</sup> MACEDO SANTOS, Mateus Felipe / VERA TOMÁS, Lia (dir.) *Análise de interpretações e obras de Charlotte Moorman na década de sessenta*. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Artes, São Paulo, 2021 pp. 10-23.

<sup>51</sup> ÁVILA ALBUJA, Santiago. “Fundamentos conceptuales del videoarte: el caso de la artista Joan Jonas” *Index #09*, 2020, pp. 14-18. <https://doi.org/10.26807/cav.v0i09.309> [Última consulta 14-05-25].

• **Martha Rosler** (1943, Nueva York). Pionera en el uso artístico del vídeo y creadora más influyente y polifacética del arte actual por su carácter multidisciplinar, donde recurre al vídeo, fotografía y texto, tanto en instalaciones como en ensayos. Se preocupa por temas cotidianos y de la esfera pública, como cuestiones de género centradas en la mujer, y lo hace bajo la práctica documental, de reflexión crítica de carácter político. Cuestiona la dicotomía entre realidad y estética, estudia la estructura entre artista y audiencia, y explora las funciones del vídeo documental para determinar su lugar en el arte postmoderno. Sus obras abordan la politización del cuerpo de la mujer en los medios de comunicación, llevando a ésta al centro del debate, como en *Semiotics of the kitchen* (1974) [Fig. 14], una mujer sin sonrisa, como antítesis de ama de casa perfecta cuando parodia a la presentadora televisiva Julia Child<sup>52</sup>, mostrando herramientas de cocina sin aludir su uso doméstico, sustituyéndolo por un léxico alfabético de rabia y frustración, signos que se redefinen mediante gestos, como vehículo de violencia o instrumentos de música loca<sup>53</sup>.

• **Shigeko Kubota** (1937-2015, Japón). Artista vinculada con Fluxus gracias a Yoko Ono<sup>54</sup>, a su deseo de innovación y al empleo simultáneo de diversos medios expresivos. A pesar de su pensamiento Zen, su práctica fue enérgica y radical, manteniendo su actividad en lo performativo y arte conceptual de influencia duchampiana, hasta convertirse en los 70 en pionera de la vídeo-escultura. Trata temas reflexivos sobre el cuerpo y sus funciones<sup>55</sup>, pero la figura de Duchamp será recurrente en su desarrollo artístico por su reflexión del movimiento y el tiempo,

---

<sup>52</sup> Pionera en el show cooking televisivo, fue cocinera, escritora y presentadora estadounidense, reconocida por introducir la cocina francesa en América a través de su comunicación sencilla de técnicas hosteleras.

<sup>53</sup> CASTAÑER LÓPEZ, X., Art. cit., pp. 413-414.

<sup>54</sup> Yoko Ono, aunque no trató el videoarte como tal, tuvo gran relevancia en el tema por pertenecer al entorno de Fluxus y permitirle establecer relaciones entre las artistas mencionadas con el grupo, impulsando sus obras, que coinciden en la constante de experimentación y participación del espectador.

<sup>55</sup> *Vagina Painting* (1965) fue una *performance* creada para uno de los festivales de Fluxus, donde de cuclillas, sobre un papel en el suelo del escenario, manchaba éste de rojo con una brocha cosida a su ropa interior; una provocación y pintura de acción trata un tabú para el hombre, con el objetivo de visibilizar el indicador biológico de la mujer, su capacidad de crear vida.

como vemos en *Nude Descending a Staircase* (1976), donde materializa visualmente lo sugerido en el cuadro de éste, mediante cuatro escalones donde instala sus respectivos monitores reconstruyendo la acción del descenso. Mientras, en *Video Chess* (1975) o en *Video is Victory of Vagina* (1975), explora la interacción entre escultura, imagen electrónica y cuerpo, destacando el vídeo como medio autónomo y político<sup>56</sup>.

- **Ulrike Rosenbach** (1943, Alemania). Artista pionera del vídeo y del compromiso feminista en los 60, centra su trabajo en el cine y la experimentación audiovisual, con el objetivo de reformular la identidad desde la perspectiva feminista, además de introducir la *performance* en el contexto artístico con obras de alto nivel de compromiso político y como no, feminista. Se apropiaba de imágenes de artistas de épocas pasadas para crear sus discursos que rompiesen los clichés, como en *Don't Believe I'm an Amazon* (1975), donde a las imágenes de una *performance* superpone su rostro por la imagen de una Madonna medieval de Steve Lochner, mientras son lanzadas quince flechas hacia la imagen superpuesta. En *Reflexiones sobre el nacimiento de Venus* (1978), critica esa representación tradicional de la mujer, centrada en el arte y la música, dirigiendo la mirada hacia la convención cultural de lo femenino, el cuerpo desnudo de la diosa solitaria (Venus, protagonista de la obra de Sandro Botticelli), superpuesta por la silueta de la figura de la artista Ulrike, que lentamente da vueltas al ritmo de una canción de Bob Dylan, aludiendo a la adaptación a un canon y a la negación del mismo<sup>57</sup>.

- **Valie Export** (seudónimo de **Waltraud Lehner/Höllinger**, 1940, Austria). Artista perteneciente a una generación de feministas austriacas que convivieron con la ideología nazi, y que comprende un carácter interdisciplinar, con obras en vídeo, instalaciones, *performances* corporales, cine expandido, fotografía y publicaciones de arte contemporáneo. Trabaja sobre la identidad (por ello tiene relevancia su cambio de

---

<sup>56</sup> AUMENTE RIVAS, P., Art. cit., pp. 127-131.

<sup>57</sup> CASTAÑER LÓPEZ, X., Art. cit., p. 412.

nombre adoptando el de una marca de cigarrillos), empleando su cuerpo como herramienta, exponiéndolo al dolor y peligro, en acciones que confrontaban a la cultura austriaca tras la guerra.

Pero el grueso de su producción analizaría los medios de comunicación con el fin de acabar con la visión patriarcal que catalogaban los estereotipos referentes a la mujer (como vemos en sus primeras performances de “guerrilla”). En su cine expandido promovía la participación activa del espectador (ruptura entre producción y consumo tradicional), como en *Instant Film* (1968). Su producción artística se caracteriza por la transformación en el uso del cuerpo propio; la inclusión de la tecnología en sus trabajos (*The voice as a performance, act and body*, 2007); empleo de diversas técnicas artísticas; defensa de los postulados de arte feminista; rechazo por la objetualización de la mujer y el voyerismo en el hombre; el contraste entre el cine y las acciones de feminismo sobre su cuerpo y el contacto directo con la audiencia; el tema de la identidad; ansia rupturista (*Eros/sión*, 1973); y la constante del sexo<sup>58</sup>.

*Facing a Family* (1971), nos sirve de motivo para esa difusión del videoarte en la televisión, cuando esta acción televisiva, en la que ambas familias, una en la pantalla y otra en la casa donde el monitor se activaba, fueron participantes de la pieza. En medio de esta línea entre imagen privada y pública, Export estudia la implicación social de la comunicación masiva, llamando la atención sobre el acto mismo de la audiencia, y donde prevé el medio previo a internet y fenómenos como la vigilancia en línea, bajo un humor impasible. Una familia burguesa viendo la televisión mientras cena, no es más que una retroalimentación donde una familia mira fuera de la televisión a otra real que mira hacia atrás a la familia mediada, creando una relación entre sujeto, espectador y televisión.

• **Carolee Schneemann** (1939-2019, Estados Unidos). Colaboradora en los primeros años del grupo Fluxus, toma la vía performativa y experimental, para

---

<sup>58</sup> FERRER SÁNCHEZ, Ana Lucía. *Uso del propio cuerpo en el videoarte y la performance realizados por mujeres. Del radicalismo de Valie Export a la sugestión de Pipilotti Rist*. Publicaciones y divulgación científica (ed.), Universidad de Málaga, 2015, pp. 234-285.

convertirse en una de las grandes figuras del arte de acción comprometida con la investigación del cuerpo y su implicación social, ejemplificado en su arte de género donde cuestiona las ideas preconcebidas sobre los roles y sexualidades tradicionales.

En lo formal, tiene interés por los trabajos intermedia, por lo que emplea recursos derivados de soportes y técnicas diversas, al igual que en el mundo de la instalación, cine y vídeo. Se entiende así que en lo que a su pintura se refiere, mezcla la expresividad abstracta del arte de acción, con lo que anticiparía al *body art*. Contamos con *Eye Body* (1963) [Fig. 15], donde fusiona su cuerpo con sus construcciones de pintura, impregnando los límites entre creador de imágenes y la imagen (ojo y cuerpo). También el empleo de sangre y la interacción del cuerpo humano (sea de animales o fragmentos de estos ya sin vida), sitúan a Schneemann como una figura más del arte de acción que la vincula con Yoko Ono, al compartir la idea de libertad del cuerpo y de la sexualidad, como afirma en su texto dedicado a Fluxus, justificándose ante las palabras de George Maciunas, quien etiquetó sus actos como delitos. Pero sin duda su obra *Water Light/Water Needle* (1966), es la que la convierte en una gran figura<sup>59</sup>.

A estas precursoras les suceden autoras como **Dara Birnbaum**, quien emplea el vídeo para criticar los medios de comunicación en base a la repetición de imágenes e irrupción de texto y música, con puro carácter activista, como vemos en *Tecnología/Transformación: Wonder Woman* (1978); o **Marie-Jo Lafontaine**, que trata la agresión y el deseo en sus instalaciones de vídeo como en *Dance The World* (2008) [Fig. 16], donde cuatro danzas de mujeres sensuales demuestran pasión, violencia y deseo al ritmo de tango, flamenco y danza oriental, retratando la libertad de la mujer, mientras se toma posesión de la arquitectura para facilitar la inmersión del espectador en un espacio cerrado.

En los 80, para redefinir la feminidad a través de documentales donde se entrecruza realidad-ficción (parodia-autenticidad), contamos con las figuras de **Pipilotti Rist** y **Andrea Frazer**. La primera hace referencia a la trascendencia de cuerpo al

---

<sup>59</sup> AUMENTE RIVAS, P., Art. cit., pp. 151-153.

mundo de la imaginación, con la interacción del público; además trata la vida privada y pública, un feminismo sutil y cultura popular, mediante la fusión de sonidos, colores y el ilusionismo espacial (cinema expandido), con carácter crítico, sin radicalismos, como en *Ever is Over All* (1997). La segunda, cuestiona las dinámicas institucionales del arte y el papel del artista en *performances* como *Projection* (2009). Por su parte, **Eija-Liisa Ahtila** es la creadora emblemática del vídeo documental, donde trata el sexo, celos, ira, vulnerabilidad y reconciliación, y la destrucción identitaria, en relación a sus vivencias, empleando la multipantalla para crear un impacto abrumador y confundir al espectador, como vemos en *Where is Where?* (2009).

En el ámbito del “live-feedback” y la vigilancia electrónica (como escenificación de poder y control), destacan **Julia Scher** y **Ann-Sofi Sidén**. La primera muestra los peligros ideológicos de los monitores televisivos con la reformulación de la vigilancia del espacio social como *Safe & Secure in Minnesota* (1987); Sidén en cambio, confronta al espectador con situaciones extremas pero cotidianas, como la locura o la prostitución, como en *Warte Mal* (1999). Por su parte **Lynn Hershman Lesson**, es la mujer mas importante de los “mass media”, donde trata la identidad, el consumismo, la privacidad y la interconexión entre personas y máquinas. Se centró en investigar el vídeo hasta convertirlo en una escultura interactiva en la red, como *Roberta* en *Second Life* (2007). **Ana Esteve Reig**, **Hanna Wilke**, **Mary Lucier**, **Anne Tardos** o **Ana Mendieta**, son algunos de los muchos nombres de mujeres que consolidan el vídeo como medio esencial en la escritura de género, ampliando sus límites expresivos y teóricos hasta la actualidad<sup>60</sup>.

---

<sup>60</sup> CASTAÑER LÓPEZ, X., Art. cit., pp. 410-425

## 5. BILL VIOLA

### 5.1. Biografía

Bill Viola, nacido en Nueva York (1951) y fallecido recientemente en California (julio 2024), es el artista norteamericano reconocido internacionalmente como uno de los más salientables creadores en el campo del vídeo y pionero del videoarte [Fig. 17]. Éste, cuenta con una trayectoria artística de más de cuatro décadas, desde 1970, llegando a la actualidad.

Se desarrolla en un ambiente creativo e intelectual en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Syracuse (N.Y.), donde realizó un programa enfocado a estudios experimentales, además de participar en la creación y dirección del Synapse Video Center, un centro dirigido por estudiantes de la misma facultad, y donde Viola crea las primeras obras tras el contacto con Sony Portapak, caracterizadas por la experimentación mencionada, el blanco e negro, y la imagen autorreferencial (él, como protagonista). Tras completar su formación sobre música electrónica, realizó gracias a becas, como la de investigación en artes creativas, una serie de viajes donde obtuvo los distintos pilares de sus producciones. Uno de ellos lo realizó a Japón, donde bajo la cultura tradicional del país, adquirió conocimientos sobre la tecnología del vídeo más avanzada del momento y enseñanzas sobre el budismo Zen japonés; o a la India, donde el arte y religión budista formaron parte de las fuentes filosóficas que influyeron en su obra, como el sufismo islámico o el misticismo cristiano<sup>61</sup>.

Mas quizás, Italia, concretamente Florencia, fue la estancia que más le nutrió vital y profesionalmente, entre 1974 y 1976, puesto que las obras del renacimiento italiano fueron las que más marcaron su actividad. Fue gracias a David Ross, uno de sus profesores, quien lo lleva consigo para hacerlo partícipe de un proyecto de Maria Gloria

---

<sup>61</sup> “Biografía y obras: Viola, Bill”. *Museo Guggenheim Bilbao*, España, 2024. <https://www.guggenheim-bilbao.eus/la-coleccion/artistas/bill-viola>. [Última consulta 18-01-25].

Biocchi, fundadora de Studio Art/Tapes/22<sup>62</sup>, a propósito de la exposición internacional de cintas de vídeo y videoinstalaciones (*Projekt '74*, Colonia 1974), y luego colaborando en la exposición *Americans in Florence: Europeans in Florence*, otorgándole la oportunidad de trabajar con Allan Kaprow o Vito Acconci, entre muchos otros, como buenas influencias, mas con los que nunca perteneció a una escuela o movimiento artístico, lo que le permitiría trazar su propio camino y definir su producción según sus intereses, como en temas espirituales, de enfoque global a la vez que personal. Pero esto nos interesa, puesto que es aquí donde trabajó las nuevas fronteras avanzadas del arte, donde empleó el vídeo como medio exclusivo y lo que le permitirá extenderse como artista más allá del círculo de la galería-museo, por la inmediatez estructural del medio que le permite crear un sistema abierto de intercambio intercultural, al fusionar disciplinas y catalizar un cómputo de ideas cara una forma de expresión más general<sup>63</sup>.

Así es que, trabajando como técnico en el centro, creó un estrecho contacto con autores internacionales, animándose a crear su primera videoinstalación, *The Vapor* (1975) [Fig. 18], que constaba de un monitor reproduciendo una cinta de vídeo en blanco y negro, encajado en la estructura hueca de la sala, frente a Viola, arrodillado, precipitando como una fuente, agua por la boca cara un recipiente, donde es hervido a la vez que se vaporiza eucalipto, tratándose de una herramienta sensorial para el visitante, y aportando una nueva experiencia gracias a la imagen simultánea del espectador, al ser grabado en vivo, como signo da convivencia del pasado y el presente.

En todo caso, su participación en el Arte/Tapes/22, lo guió cara su potencial creativo, concibiendo la imagen en movimiento como medio donde el cuerpo adquiere un papel decisivo en relación con el espacio y naturaleza. Pues la premisa desde este planteamiento, fue indagar sobre el concepto del tiempo, sobre la durabilidad, y sobre

---

<sup>62</sup> Centro de producción de videoarte por excelencia en Florencia, posteriormente mayor centro a nivel europeo en producción de cintas de vídeo, y centro de documentación y distribución para muchos artistas, como Marina Abramovic.

<sup>63</sup> Cintas de vídeo producidas por Art/Tapes/22, catálogo de la exposición, Florencia.

los estados internos de la conciencia del hombre expuesto ante el mundo, puesto que las imágenes tienen la capacidad de cambiar al individuo que se presenta en éstas, lo que revela el deseo de Viola de transformar el arte en una rama del conocimiento y no estancarla en una mera práctica estética<sup>64</sup>, y donde la cámara es el medio idóneo para representarlo, pues cuando ésta se apaga, la imagen se vuelve negra, aparece el silencio y la frialdad, mas las imágenes perduran, como el ser humano, con una vida que resulta ser una performance en constante cambio, contemplando la doble dimensión de lo temporal y lo eterno. Así él es que afirma que el cuerpo del hombre, su conciencia y espiritualidad, no pueden separarse del medio tecnológico, como es el cuerpo de la cámara (la pupila del ojo es el umbral de la cámara que hay dentro), cuando a ambos al final de su proceso, el negro invade la imagen, como una interpretación de renacimiento del hombre en relación con la naturaleza<sup>65</sup>.

También es a través de las percepciones sensoriales que moldea la mayor parte de sus obras. Nos referimos al lenguaje psicoanalítico, en tanto que escenas primitivas traumáticas vividas por el sujeto, se convierten en el propio punto de fijación del artista en representaciones inconscientes, como puede ser el episodio imborrable de la conciencia de Viola, cuando narra de su juventud, el momento en que se hunde en las aguas para asemejar la figura de un Buda, mientras que disfrutaba de una experiencia satisfactoria, a pesar del riesgo que ocasionaba, lo que le llevó a concebir el agua como un elemento fundamental para el mundo, al cual le da vida pero también se la puede quitar, apuntando a esa necesidad de mirar cara el alma de todas las cosas y no quedar en su superficie, como hace en su producción<sup>66</sup> (ejemplo del cual traemos la pieza, *The Reflecting Pool*, 1977-79).

---

<sup>64</sup> GALANSINO, Arturo (Ed. Kira Perov). *Bill Viola. Electronic Renaissance*. [Con ensayos de A. Galansino, JG Hanhardt, A. Hutchison, K. Perov, L. Sebregondi] Catálogo de la exposición, Florencia, Palazzo Strozzi, 2017, p. 149.

<sup>65</sup> Pensamiento que acoge tras los conocimientos adquiridos en la filosofía budista oriental, en la que el nacimiento y la muerte, están en un proceso de continuidad, trayendo el renacimiento.

<sup>66</sup> GALANSINO, A. *Ibidem*, pp. 150 - 151.

En todo caso, Viola trabaja con la herramienta de la cámara como medio de percepción del consciente, que revela el paso del inconsciente a este estado, trayendo a primera línea comportamientos ocultos de los que se dé cuenta el espectador. Gracias a este trabajo, fue quien representó a EE.UU. en la Bienal de Venecia en 1995, además de recibir numerosos premios como el de la Fundación MacArthur al “genio creativo” (1989), o el XXI Premio Internacional Cataluña (2009) y el Praemium Imperiale, de la Asociación de Arte de Japón (2011)<sup>67</sup>. Todo, de la mano de su compañera vital y profesional, Kira Perov [Fig. 19], quien fuera directora de actividades culturales en la Universidad La Trobe (Australia), y directora del Bill Viola Studio donde se encarga de las labores de producción, edición de catálogos y de comisariar exposiciones como la *Bill Viola. Espejos de lo invisible* (La Fundación Catalunya La Pedrera, 2020-21)<sup>68</sup>. Su obra en tiempos de Covid-19 cobra más sentido que nunca, invitando a reflexionar sobre la búsqueda del sentido de la condición humana y la transitoriedad de la vida.

## 5.2. Influencias

Fueron tres las personas culpables de la forma que tiene el proyecto de Viola, partiendo de la modificación tecnológica, favoreciendo una nueva manera de crear imágenes en movimiento, hasta mostrarnos otras formas de ver el mundo. Hablamos entonces de las figuras de artistas y creadores como Gene Youngblood, Nam June Paik y Peter Campus.

Gracias al libro de *Cine Expandido* (Gene Youngblood, 1970), que analiza la transformación de la imagen en movimiento en el arte de finales del XX, donde el cine es un discurso abierto a la creatividad, Viola se interesó por el tema al compartir opinión y espacio en el Everson Museum of Art de Syracuse (1974), lo que le permitió indagar

---

<sup>67</sup> “Bill Viola. Espejos de lo invisible”, en *Espacio Fundación Telefónica*, 2020. <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/bill-viola-espejos-de-lo-invisible/>. [Última consulta 22-01-25].

<sup>68</sup> HERREROS, Adriana. “Mujeres en el arte: Kira Perov”, en *Espacio Fundación Telefónica*, 2020. <https://espacio.fundaciontelefonica.com/noticia/kira-perov-mujeres-arte/>. [Última consulta 22-02-25].

en las posibilidades del vídeo<sup>69</sup>. En el mismo espacio, la exposición TV Garden de Nam June Paik, hizo que Viola experimentara las posibilidades que buscara anteriormente, como en la instalación *Rainforest IV* (David Tudor, 1973) [Fig. 20], con el sonido de objetos metálicos inspirado en las *Variations VII* de John Cage, suspendidos en el techo mediante los que deambulaba el público, fue lo que lo llevó a la reflexión de Viola respecto de identificar el sonido como un material físico, casi escultórico, comportando una base fundamental, junto con la imagen, en el medio analógico<sup>70</sup>. Este punto se da de nuevo en el Everson Museum, como en la exposición de 1974 sobre la ciencia cognitiva y la conciencia, en relación con el espacio, protagonizada por Peter Campus, quien inspiró a Viola para a su videoinstalación *Cinta I*, meditando él como protagonista entre el espacio virtual y a su presencia en este enfrentamiento de dos monitores que interrumpen.

### **5.3. Trayectoria profesional: etapas**

Como la trayectoria artística comporta hasta la actualidad de unas cuatro décadas, desde sus primeras producciones, pasando por la época de máximo reconocimiento, los giros estéticos, hasta los últimos trabajos, y respecto de los distintos enfoques que hace según crea nuevos conceptos, podemos hacer una distinción de cuatro etapas definidas por las obras que las enmarcan:

#### **5.3.1. Primeras obras. 1970**

En estos comienzos, y a propósito de la formación recibida, el carácter de las obras que enmarcan esta primera etapa profesional, es lo experimental (como mencionamos, dada en la Universidad de Syracuse). El trasfondo de este material es averiguar lo que comporta el medio, sus posibilidades, a través del campo de la performatividad y la música experimental, aglutinados en lo que se denominó “video estructural”. Son piezas didácticas, basadas en ese propio medio, pero preocupadas por

---

<sup>69</sup> HANHARDT, John G. / PEROV, Kira (ed.). *Bill Viola*. Madrid, La Fábrica/ Museo Guggenheim Bilbao, 2017, p. 31.

<sup>70</sup> LONDON, Barbara. *Video/Art. The First Fifty Years*. London, Phaidon, 2020, pp. 37-38.

la percepción y funcionamiento de la memoria, el misticismo, el paisaje y las culturas occidentales<sup>71</sup>.

Como veremos, la producción hasta hoy, está plagada de elementos simbólicos, de referencias espirituales y al mundo del arte, centradas en cuestiones universales como el nacimiento, la muerte, el agua, o el paso del tiempo, para transformar sentimientos y generar estados de ánimo, en base a los sentidos, con intensidad, siendo la experiencia lo fundamental para despertar nuestro alma. Y es por esto, que esta etapa se caracterice por traer en primera línea el concepto del tiempo. Para él la durabilidad es el medio en que es posible el pensamiento, por lo que el tiempo para la consciencia, es lo que para el ojo es la luz. Por eso en estas obras la técnica de la cámara lenta es primordial, para alcanzar la experiencia sensorial y cognitiva, pues él quiere explotar el espacio del subconsciente, dejando de lado la imagen-realidad, y trazando un camino cara las ideas y los conceptos. Tal es, que afirma que a su arte no es hiperrealidad, ni cine, ni pintura, sino una manera de ampliar la realidad<sup>72</sup>. Ejemplo de ello, tenemos *Information* (1973), creación primitiva de Viola, que en base a un error técnico, resultado por tanto del juego del azar<sup>73</sup> y el empleo de sonido traído de la obra *Rainforest IV* (1973, David Tudor), asemeja el sonido que emite un carrito cuando pasa al proyector, remitiendo a la cinematografía.

Vemos como también hace un ejercicio de autoconsciencia, con la presencia de su figura en piezas como *Return* (1975) [Fig. 21], donde él mira a través de una ventana, y se refleja en la naturaleza (dándonos un anticipo de lo que investigará en su posterior etapa); también *Migration* (1976) [Fig. 22], donde explora las propiedades ópticas de una gota de agua, aproximando la imagen del individuo (Viola) y sugiriendo la naturaleza que transita dentro de estos elementos, en términos de agudeza y

---

<sup>71</sup> VV.AA. *Bill Viola*, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, CENDEAC, Guía de Lectura, 2011, p. 2.

<sup>72</sup> GALANSINO, A. Op. cit., p.153.

<sup>73</sup> Remitiendo a la figura influyente de Nam June Paik, donde el azar juega un papel primordial, como en *Exposition of Music-Electronic Television*, 1963, en Galerie Parnass de Wuppertal, Alemania.

resolución<sup>74</sup>. Luego de forma más salientable, se enmarca *The Space Between the Teeth* (1976) [Fig. 23], con el artista en primer plano, entre silencio y berridos que él emite, entre efectos de aceleración, y retroceso de cámara, para trabajar el autorreferencial, la artificialidad de un modelo de montaje que evidencian el mismo carácter que sus berridos, y también la nueva configuración espacio-temporal que el espectador no acostumbra ver<sup>75</sup>. *Sweet Light* (1977), se compone de zoom, de una coreografía muy rigurosa, y de la visión fototrópica de una polilla, para remitir a la seducción de la iluminación, y *The Reflecting Pool* (1977-79) [Fig. 24], con elementos como el artista, la naturaleza de un bosque, y el agua de una piscina y de las lágrimas, la acción transcurre con él suspendido en el aire en posición fetal mientras el estanque discurre con normalidad con sus ondulaciones, creando una pieza compleja para el espectador, donde reflexiona sobre el ser en el mundo natural, el paso del tiempo, y la memoria<sup>76</sup>.

### 5.3.2. Auge artístico. 1980

Tras un período preparatorio, y un giro en el concepto de las piezas, aunque coincidiendo en las secuencias autorreferenciales y representación del mundo, como en *Chott el-Djerid* (1979) [Fig. 25], un montaje de imágenes del centro oeste de América y Saskatchewan, y del desierto del Sahara, donde traer con éstas sus energías y símbolos arquetípicos (como las tonalidades pastel de Túnez) en base a las distorsiones ópticas y acústicas de la naturaleza que capta en vídeo y enmarca su figura en un punto de vista fijo, creando una narrativa de ensueño<sup>77</sup>. Como hace también en *Ancient of Days* (1979-81).

---

<sup>74</sup> “Migration. Bill Viola”, en *Electronic Arts Intermix*, 2010. <https://www.eai.org/titles/migration>. [Última consulta 01-02-25].

<sup>75</sup> RODRÍGUEZ MATTALÍA, Lorena. *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento. Análisis de prácticas videográficas que investigan sobre la imagen*. Universitat Jaume I, Servei de Comunicació i Publicacions, 2011, pp. 126 - 130.

<sup>76</sup> “The Reflecting Pool, 1977-79”, en *Museo Guggenheim Bilbao*, 2024. <https://www.guggenheim-bilbao.eus/aprende/mundo-escolar/guias-para-educadores/el-estanque-reflejante-reflecting-pool-1977-79>. [Última consulta 02-02-25].

<sup>77</sup> “Bill Viola. Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat). 1979”, en *Museum of Modern Art, MoMA*, 2004. <https://www.moma.org/collection/works/89506>. [Última consulta 02-02-25].

En cualquier caso, el tema de la temporalidad mencionado, es el enfoque que hace rodar su producción, centrándose en el legado de la cultura universal, y atendiendo al pasado clásico que veíamos de la etapa florentina, recurriendo a la dimensión espiritual de las fuerzas invisibles de la naturaleza que como vimos, toma de las filosofías japonesas e hinduistas de las que se empapa en sus viajes citados. También la función de la cámara como espacio de almacenaje le permite crear piezas en función a la restauración de imágenes, conjugándolas en el collage, como narrativa donde mezcla realidad y ficción. Estas características son reproducidas con las técnicas de ralentización extrema y aceleración de imágenes, rompiendo con el modelo que el espectador acostumbra, centrando su atención en los largos minutos que describen las obras, que en este periodo de los 80, se muestran en unas once instalaciones en grandes salas, como la *I Do Not Know What It Is Am Like* ( 1986) [Fig. 26], un estudio sobre la conciencia animal y la trascendencia de lo humano, donde la luz, la oscuridad, y la vista, centran el foco de atención de la hora y media que dura la pieza, en imágenes de planos cada vez más detallados que convergen en la identificación del medio técnico empleado, bajo la pupila de una lechuza<sup>78</sup>.

Este ejemplo demuestra ese cambio de procedimiento postmoderno, cuando la centralidad que tenían sus vídeos, adquiere una nueva dimensión, puesto que son una serie de instalaciones que alcanzan el máximo reconocimiento del artista<sup>79</sup>, reivindicando su previo trabajo, como demuestra *Hatsu Yume. First Dream* (1981), una dualidad de la luz y sombra, de lo efímero y lo eterno, inspirada en las enseñanzas japonesas<sup>80</sup>.

---

<sup>78</sup> MARTIN, S., Op. cit., p. 92.

<sup>79</sup> Bajo mi punto de vista, y coincidiendo con algunos de los autores citados, esta producción artística de Viola en los años 80, es la muestra y justificación del haber escogido su figura para tratar el tema del videoarte, al considerar que llega a su máxima experimentación todo lo tratado en apartados anteriores, de forma “limpia” o clara, permitiéndole a ese grupo feminista desarrollar otras grandes obras que para mí, tuvieron y tienen gran valor en lo que a la historia se refiere.

<sup>80</sup> ROMERO FERNÁNDEZ, Magdalena / NOGUEIRA OTERO, Xosé (dir.). *Bill Viola: Del videoarte a la videocreación*. Trabajo Fin de Grado, Universidad de Santiago de Compostela, Departamento de Historia da Arte, 2021, p. 28.

### 5.3.3. Cambio de paradigma. 1990

Analizando las obras enmarcadas en esta década, vemos como el tratamiento del cuerpo y de las emociones, es más profundo al dejar de lado la superficialidad del vídeo, gracias al dominio profesionalizado del medio, pues ahora avanza cara un enfoque con mucha más carga espiritual, sirviéndole de base o precedente la historia del arte, por lo que profundiza en la religión y en las obras que tratan del tema, de manera universal. El arte medieval es un ejemplo, traído de su juventud en la ciudad renacentista por excelencia, por ser el máximo exponente en la representación de las emociones exteriorizadas.

Los 90 de Viola, se resumen en un período fructífero en su creación artística en torno a una estética espiritual y mucho más atractivo en lo visual, lo que implica que podamos ver en las obras ese carácter más personal, íntimo (dejando atrás, eso sí, la autorreflexión), y como siempre, orientado cara la percepción como el objetivo principal de su trayectoria profesional. Tenemos así *The Stopping Mind* (1991), conformada por imágenes en movimiento que expresan la contradicción del pensamiento cuando intenta pausar el dinamismo que emerge de su propio conocimiento, a propósito del tema “el deseo de parar el tiempo”, extraídos de los escritos del budista zen japonés, Takuan Soho, pues Viola consigue su objetivo de plasmar el concepto a través de los efectos lumínicos de luces estroboscópicas y jugando con el objetivo de la cámara<sup>81</sup>. *Heaven and Earth* (1992) [Fig. 27] es la confrontación de la imagen de su hijo al nacer, y la imagen agónica de su madre, a través de dos monitores próximos y a la altura del ojo expectante, remitiendo a la idea de la vida y la muerte, como reflejos del momento en que se delimita la existencia del

---

<sup>81</sup> ROMERO FERNÁNDEZ, M., Op. cit., p. 30.

individuo a través del medio digital, con la capacidad de representar tal realidad invisible<sup>82</sup>.

De igual manera se muestran *The Crossing* (1996), *The Quintet of Remembrance* (1998), o *The Greeting* (1995) [Fig. 28], que cautivado por la *Visitación* (Pontormo, 1528), y un encuentro en lo cotidiano con tres mujeres en la calle interactuando mientras la luz y el color del entorno, así como el viento agitando sus vestimentas, eran tan surrealistas como el cuadro renacentista de representación bíblica; Viola crea esta secuencia de imágenes donde dos mujeres conversan, tras de ellas el paisaje urbano de edificios industriales en extraña perspectiva, mientras entra una tercera mujer conocedora de una de ellas, entre brisa y la sutil iluminación que contrasta con la incomodidad de la situación (permitiéndole crear la perspectiva, sin mover la cámara), que pasa de ser un encuentro de 45”, a extenderse y proyectarse en 10’, como si de una coreografía se tratase, trayendo la gestualidad corporal inconsciente, las miradas, que quedan suspendidos en la mente consciente del espectador, mientras la narrativa se mantiene ambigua (intensificada por la perspectiva y la ambigüedad lumínica), para llevar la atención al saludo en significado<sup>83</sup>.

#### 5.3.4. Del 2000 hasta la actualidad

Esta es la etapa donde todos los aspectos, técnicas formales, y cuestiones filosóficas que comportan las piezas anteriores, convergen en la nueva producción, como son la consciencia (recordemos que el objetivo primordial de Viola es que el espectador sea consciente de sí en el medio y de la capacidad de su cuerpo en éste mismo); el individuo como elemento autorreferencial y medio de exteriorizar las emociones; el tratamiento sugestivo del tiempo (donde se implica la gestualidad y el

---

<sup>82</sup> ÁLVAREZ OLMEDO, Daniel. “Antecedente artístico: «Heaven and Earth», Bill Viola, Objeto, Formato pantalla”, en *Proyecto de Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas, UNTREF*. 2011. <https://alvarezolmedo.wordpress.com/2011/06/23/proyecto-de-artes-electronicas-untref-antecedente-artistico-heaven-and-earth-bill-viola-1992-objeto-formato-pantalla/>. [Última consulta 4-02-25].

<sup>83</sup> “El Saludo (The Greeting), 1995”, en *Museo Guggenheim Bilbao*, 2024. <https://www.guggenheim-bilbao.eus/aprende/mundo-escolar/guias-para-educadores/el-saludo-greeting-1995> [Última consulta 05-02-25].

movimiento); ejemplificar la singularidad del vídeo frente a la cinematografía (mas echando mano de ella); el empleo de la historia que nos precede,...

Tenemos aquí enmarcadas un buen número de obras salientables que requieren ser mencionadas, como *Surrender* (2001) [Fig. 29], un vídeo díptico en color, donde la angustia de los rostros de un hombre y de una mujer, atrapados de medio cuerpo en el espejo del agua, hundiéndose, son protagonistas y buscan el fracasado contacto, por culpa del dolor y del miedo, vistos en sus rostros desfigurados y en los gritos. Cabe decir que el objetivo de estas imágenes bidimensionales es transmitir lo sagrado entre el hombre y Dios, evocando, como se hace en el referente de la obra, *Narciso* (Caravaggio 1599)<sup>84</sup>. También, *Going Forth By Day* (2002), cinco escenas diferentes: *Fire Birth*; *The Path*; *The De-luge*; *The Voyage*; *First Light*; proyectadas en el Museo Guggenheim de NY (creada para el de Berlín), en la inmediatez de los atentados del 11S, crea esta reflexión sobre la individualidad, la sociedad, la muerte y el renacer, a través de las técnicas cinematográficas y *El Juicio Final* (Giotto y Signorelli, Catedral de Orvieto).

*The Deluge* (2002) [Fig. 30] es una videoinstalación sobre la inevitabilidad de la naturaleza ante el hombre, como en este caso el agua, cuando vemos como sale del edificio que está siendo captado, junto con el paso cotidiano de la gente que pasa, con un ritmo cada vez más acelerado, y aquellas que salen del edificio con la cascada que rompe, abruma al entorno, hasta concluir con la calma, luz, remitiendo a que el objeto estático (el movimiento perpetuo de la imagen fija) se centre al final en el propio movimiento. Prosiguiendo con el agua, *Emergence* (2002) [Fig. 31] remite en acción narrativa y estética, a una pintura, con el silencio, la ralentización, y la alusión a la Resurrección, haciendo que el público se identifique con las dos mujeres que auxilian al cuerpo del hombre sumergido en una pila. También de igual manera traemos *Acceptance* (2008) [Fig. 32] donde se marca el paso de una mujer de la oscuridad a la luz, con el cruzar de un muro de agua, una transformación que genera dolor en el desapego de la existencia puesto que cruza la línea de la muerte y de la vida. El agua en

---

<sup>84</sup> GALANSINO, A., Op. cit., pp. 52 - 53.

todas estas, vemos como simboliza la nueva vida, como las lágrimas y los berridos, siendo el primer contexto de la vida, como pasa en *Observance* (2002), protagonizada por un duelo colectivo, entrelazados esperando la fuente del sufrimiento, como hacía Miguel Ángel.

#### **5.4. Casos de estudio: Obras destacadas y representativas**

La selección de las obras expuesta a continuación viene justificada por el reconocimiento dado por expertos del videoarte como John G. Hanhardt, a obras que representan la experimentación y la evolución de Viola en el ámbito del videoarte.

- ***The Crossing* (1996)**

*The Crossing* [Fig. 33], es la videoinstalación con audio, a color de dos canales, creada para la exposición del Palazzo Strozzi en 1996, la que ocupa una sala entera con su doble pantalla (5x8x17m aprox.), en la que se proyectan simultáneamente un par de secuencias, abiertas de igual manera, donde el punto de atención se dirige cara los elementos del agua y del fuego distribuidos según la disposición dual del “díptico electrónico”, marcando las fuerzas naturales que le dan la capacidad de quitar y dar vida, o regenerarla, al hombre (similar al posterior proyecto, *Inverted Birth*, 2014, o *Martyrs*, 2014).

La figura que se muestra es similar a nuestro protagonista, Bill Viola, mas no lo es (corresponde al intérprete Phil Esposito), pues éste avanza con paso rítmico, muy lento cara el espectador, es decir cara la cámara, en medio de un espacio oscuro, inmerso en la profundidad de esa sala, mas distinguimos la figura por la iluminación dramática cenital que lo invade. La acción transcurre en ese paso rítmico, pausado en cuanto alcanza un primer plano de sí mismo, transcurridos varios minutos, puesto que la pieza dura 10’57”. Interpreta unha mirada desafiante, o mínima llamada de atención, al perdurar inmóvil ante el ojo expectante, justo cuando las dos escenas divergen: en una, se enciende, bajo los pies de la figura, fuego, que por la rápida propagación, acaba por envolver todo el cuerpo, junto con un ruido retumbante que satura la mente, o que

contrasta con su actitud calmada, estática, simplemente elevando los brazos antes de que se acabe su existencia, de la que quedará únicamente una llamarada en el suelo (por lo que el foco inicial, se apaga, y regresa la oscuridad, como el negro, identificado con el fin existencial).

Por otro lado, la acción que transcurre es similar, mas se sustituye el elemento por agua, que de igual forma *in crescendo*, comienza con gotas de lluvia bañando al individuo, hasta que se transforma en una cascada en la que se sumerge, licuándolo, hasta el paulatino retroceso del derrame, donde cobra protagonismo la oscuridad. Tras estas apariciones naturales, la figura desaparece del plano, y la cámara como el espectador, es testigo de un fin silencioso en el vacío, donde el negro revela el carácter cíclico, puesto que de la misma profundidad, reaparece la figura, como si de un mito de la aniquilación de las fuerzas naturales se tratase, como purificantes. En esta pieza, Viola emplea su característica filmica del tiempo, reduciendo la velocidad de reproducción, a una cámara extremadamente lenta, para alcanzar ese nivel de detalle y definición, que permite la acción contemplativa, de consciencia de la experiencia artística y espiritual, como explica la meditación zen que mencionamos, pues “tras 50’ de estatismo, el tiempo se abre”<sup>85</sup>.

- ***Catherine’s Room (2001)***

Junto con *Surrender (2001)*, esta *Habitación de Catalina* [Fig. 34] se expone frente al retablo de Andrea Di Bartolo, donde representa a Catalina de Siena. El vídeo políptico en color de Viola, que transcurre en unos 18’39”, forma parte del ciclo de las *Pasiones*, conformada por obras ya mencionadas de su actual etapa, donde reflexiona sobre la existencia de la mujer, que transcurre su vida en los cinco comportamientos de una predela, como vemos en el referente. Pues Viola ejecuta el tema, a través de cinco habitaciones, de estética idéntica, que remiten a esas celdas religiosas que veíamos en los cuadros y retablos renacentistas, con un único vano pequeño y dispuesto en altura, lo

---

<sup>85</sup> YOUNG, Allison. “Bill Viola, The Crossing”, *Smarthistory*. The Center for Public Art History, 2015. <https://smarthistory.org/contemporary-art-an-introduction-3/>. [Última consulta 10-02-25].

que anunciará el paso del tiempo en el espacio interno, por eso está bien traído el carácter políptico, capturando en los cinco planos, cinco momentos diferentes de la mujer representada: mientras practica yoga de mañana; remendando ropa en el mediodía; reflexionando sobre la escritura al anochecer; orando por la noche; y encendiendo las velas en el momento de acostarse, inundada por la oscuridad de nuevo.

Esta serie, y concretamente esta pieza, atiende a la sensación de intimidad y a la fuerza interna de una mujer, sola en una habitación, y centrada en la reflexión de la tabla dividida en cinco que representó Di Bartolo, mas indagando, podemos pensar que se trata de la misma mujer, en momentos de su vida religiosa, pero en realidad, son Santa Catalina de Siena con cuatro terciarias dominicas más<sup>86</sup>. Pero lo que atrae es la repetición didáctica de los ambientes, escorzados de frente, en la experiencia espiritual de lo cotidiano, pero que en la obra de Viola, influido por el budismo, los rituales son marcados por el tiempo, con ese vano, que rompe la temporalidad, pues la habitación capta ese paso del tiempo espiritual e individual de una mujer. Como hace la obra con la que también comparte espacio, *Four Hands* (2001) [Fig. 35], una proyección ininterrumpida, de nuevo un políptico en blanco y negro en cuatro pantallas, centrada en ese paso del tiempo, en un sentido universal, puesto que el entrelazado de cuatro pares de manos, siendo lo único que vemos representado sobre un fondo negro, proyectadas en blanco y negro, y captadas bajo la cámara lenta de nuevo, hacen alusión a los cuatro diferentes momentos de la vida, bajo un gesto de lo más familiar del ser humano, en base a fuentes *mudras* budistas e ilustraciones quirológicas inglesas del XVII. Son movimientos simbólicos de tres generaciones, describiendo una cronología que acoge las acciones paralelas de los individuos en el momento presente, tal y como el devenir de las distintas etapas de la vida<sup>87</sup>.

---

<sup>86</sup> Giovanna de Florencia, Vanna de Orvieto, Margarita de Città di Castello y Daniela de Orvieto.

<sup>87</sup> GÓMEZ, Eduardo. “FOUR HANDS (Año 2001), de Bill Viola”, en *Univerdidad Nacional de Ed. a Distancia*, AcademiaEdu, 2020, pp. 1-2. [https://www.academia.edu/42094288/FOUR\\_HANDS\\_Año\\_2001\\_de\\_Bill\\_Viola](https://www.academia.edu/42094288/FOUR_HANDS_Año_2001_de_Bill_Viola) [Última consulta 10-02-25].

Humanismo, reflexión sobre la comunicación, cultura, cinestesia y sensibilización, son conceptos que trae Viola, en estas piezas a propósito de la temporalidad.

- ***The Dreamers (2013)***

La instalación de vídeo y sonido, desarrollado en siete canales de vídeo en color, y reproducción en bucle continuo, conforman esta pieza perteneciente a la serie *Water Portraits*, donde figuras de distintas edades y sexo, son retratados mientras permanecen sumergidos bajo el agua de un estanque, semejando un espacio natural, como el fondo de un río, con los ojos cerrados y en calma, como si de un individuo sin vida se tratara, aunque nunca sabremos si sueñan, si duermen o levitan, si se trata de un reposo dulce o bajo un estadio entre vida y muerte [Fig. 36].

Es a través de siete pantallas situadas en un amplio espacio, donde se muestra esa figura del “soñador” junto con el elemento natural por excelencia de Viola, el agua, la que produce la animación de la pieza, con el movimiento ondulante de su cuerpo y das la figura, potenciando más el efecto lento y rítmico que técnicamente aplica siempre el artista en sus obras, junto con un son sutil compatible con lo representado. El agua como medio donde observar nuestro reflejo y el sueño como representación del espacio en el tiempo donde organismos se regeneran, donde suceden recuerdos pasados pero sobre todo donde mente y corazón se comunican, propiciado por la energía que produce el medio fluyente, siendo un símil sobre la humanidad, aquella que siendo imágenes en movimiento, estamos interconectados. <sup>88</sup>

Símbolo de nacimiento, de vida, de transformación, de purificación, así como ilusión, al servir de reflejo en la superficie del medio, o mismo la muerte, aquí el agua conecta a los durmientes con la sustancia elemental, que al mismo tiempo, los separa de la realidad, límite del hombre con la naturaleza, siendo un continente donde debería fruir (como hizo en la obra *The Sleepers*, 1992). En cualquier caso, es una constante

---

<sup>88</sup> ACEBEDO RODRÍGUEZ. Anahí. “Estética de las artes audiovisuales. Bill Viola”. *Arte Moderno y Contemporáneo. Casa Lamm*, Ciudad de México, 2017, pp- 9-10.

alusión a la muerte, por la semejanza dada con fotografías de seres fallecidos empleados a modo de memoria. Podemos decir que Viola, en estos últimos proyectos, como éste de ejemplo, hace una observación a lo nómada así como a lo efímero de la vida del propio individuo.<sup>89</sup>

## CONCLUSIÓN

El videoarte surge determinado por un contexto sociopolítico y cultural, además de los avances tecnológicos del momento como hemos visto. Las neovanguardias de los 60 que experimentan con propuestas de un arte de acción (*performances, happenings,...*) adoptan en principio este nuevo medio para hacer perdurar en el tiempo su arte, aunque como anticipamos, el vídeo irrumpió como herramienta complementaria de estas obras, hasta ser el medio que las crea.

Nace un nuevo lenguaje, que habría sido explorado por Bill Viola, entre otros, centrándose en la imagen, en su ansia de capturar lo que el ojo humano no puede, un *más allá de la mirada*, pues lo que alberga en su interior nos hace reflexionar en lo que él investiga: el conocimiento del yo y la experiencia humana, con el fin de hacernos entender el mundo y su realidad (imágenes donde lo funcional es el conocimiento del ser). Es por ello que su trayectoria es definida por la investigación científica del medio que emplea, y por tanto evoluciona en paralelo a los avances de éste, dentro del mundo de la videocreación. Crea a partir de elementos narrativos que vincula con los simbólicos, desarrollados gracias a su condición profesional de formación, la del viajero incansable (he ahí que el paisaje sea un escenario recurrente en sus obras, o trate la manipulación del tiempo), al permitirle nutrirse de pinturas y de la mística de culturas occidentales y orientales. Su obra ha tenido gran repercusión en la historia del arte, al abrir nuevas vías en el videoarte, como medio para la introspección o la espiritualidad; o rompiendo barreras entre arte, tecnología y experiencia humana. Un artista capaz de conectar con el mundo íntimo propio y ajeno, gracias al medio videográfico.

---

<sup>89</sup> ROMERO FERNÁNDEZ, M., Op. cit., pp. 36 - 37.

## BIBLIOGRAFÍA

ACEBEDO RODRÍGUEZ, Anahí. “Estética de las artes audiovisuales. Bill Viola”. *Arte Moderno y Contemporáneo. Casa Lamm*, Ciudad de México, 2017, s.p.

AUMENTE RIVAS, Pilar. “Mujeres artistas del entorno Fluxus. Pioneras del arte de acción”. *Arte y ciudad - Revista de investigación n°4*, 2013, pp. 115-154.

AZNAR ALMAZÁN, Yayo. “Bill Viola: repertorio de pasiones”, en *Espacio, Tiempo y Forma, Serie VII*, Departamento de Historia del Arte, UNED, 2004, pp. 355-373.

BAIGORRI BALLARÍN, Laura. *El vídeo y las vanguardias históricas*, Barcelona, Edicions de la Universitat de Barcelona, 1997.

BAIGORRI BALLARÍN, Laura. *Vídeo: primera etapa. (El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70)*. Madrid, Brumaria, 2007.

CASTAÑER LÓPEZ, Xesqui. “La escritura de género en soporte digital. El videoarte 1960-2015”. *Opción*, vol.31, n°3. Universidad de Zulia Maracaibo, Venezuela, 2015, pp. 407-428.

DREYFUS, Charles. “Nam June Paik” en DUROZOI, G., (dir.), *Diccionario Akal de Arte del siglo XX*, Madrid, Ediciones Akal, 2007, pp. 460-461.

FERRER SÁNCHEZ, Ana Lucía. *Uso del propio cuerpo en el videoarte y la performance realizados por mujeres. Del radicalismo de Valie Export a la sugestión de Pipilotti Rist*. Publicaciones y divulgación científica (ed.), Universidad de Málaga, 2015.

FRICKE, Christiane. “Nuevos medios. Formas no tradicionales de expresión artística”, en RUHRBERG, K., SCHNECKENBURGER, M., FRICKE, CH., HONNEF, K., *Arte del siglo XX. Pintura. Escultura. Nuevos medios, Fotografía*, Bonn, Taschen, 2014, pp. 577-616.

GALANSINO, Arturo (Ed. Kira Perov). *Bill Viola. Electronic Renaissance*. [Con ensayos de A. Galansino, JG Hanhardt, A. Hutchison, K. Perov, L. Sebregondi] Catálogo de la exposición, Florencia, Palazzo Strozzi, 2017.

HANHARDT, John G. / PEROV, Kira (ed.). *Bill Viola*. Madrid, La Fábrica/ Museo Guggenheim Bilbao, 2017.

HANHARDT, John G. *Los mundos de Nam June Paik*. Bilbao, Fundación Museo Guggenheim, Bilbao, 2001.

LONDON, Barbara. *Video/Art. The First Fifty Years*. London, Phaidon, 2020.

MACEDO SANTOS, Mateus Felipe / VERA TOMÁS, Lia (dir.) *Análise de interpretações e obras de Charlotte Moorman na década de sessenta*. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Artes, São Paulo, 2021.

MARTIN, Sylvia / Grosenick, Uta (ed.). *Videoarte*, Köln, Taschen, 2006.

NOGUEIRA OTERO, Xosé. “Desde la hibridación hasta la disolución. Algunos trayectos por el complejo paisaje de la cultura audiovisual contemporánea y por los cuerpos que la habitan. (Y la vida como acto performativo)”, en VILARIÑO PICOS, María Teresa (ed. Lit.), *Narrativas cruzadas. Hibridación, transmedia y performatividad en las Humanidades digitales*. Vigo, Academia del Hispanismo, 2017, pp. 211-280.

PEREZ ORNIA, Jose Ramón. *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*. Madrid, RTVE y Ediciones del Serval, 1991.

RODRÍGUEZ MATTALÍA, Lorena. *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento. Análisis de prácticas videográficas que investigan sobre la imagen*. Universitat Jaume I, Servei de Comunicació i Publicacions, 2011.

ROMERO FERNÁNDEZ, Magdalena / NOGUEIRA OTERO, Xosé (dir.). *Bill Viola: Del videoarte a la videocreación*. Trabajo Fin de Grado, Universidad de Santiago de Compostela, Departamento de Historia da Arte, 2021.

ROSSIGNOL, Claude. “Wolf Vostell”, en DUROZOI, Gérard, (dir.), *Diccionario Akal de Arte del siglo XX*, Madrid, Ediciones Akal, 2007, p. 270.

SARRIUGARTE GÓMEZ, Íñigo. “John Cage y su influencia en la obra del video artista Nam June Paik”, en *Anuario Musical*, N°64, Universidad del País Vasco, 2009, pp. 237-257.

SUÁREZ CABEZA, Fernando / DOPICO, Lola. *Ficcions analógicas. O vídeo na Galicia dos oitenta*. Santiago de Compostela, CGAC/Xunta de Galicia, 2008.

SYRING, Marie Luise. “El camino a la trascendencia o la tentación de San Antonio”, en ÁLVAREZ BASSO, C. (coord.), *Bill Viola. Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*, Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1993, pp.17-27.

VIOLA, Bill / LONDON, Barbara (ed.). *Bill Viola: installations and videotapes*, The Museum of Modern Art, MoMA, 1987.

VV. AA. *Andy Warhol: cine, vídeo y televisión*. Barcelona, Fundació Antoni Tàpies (coedición: Diputación de Granada; Málaga, Fundación Picasso), 2000.

VV.AA. *Bill Viola*, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, CENDEAC, Guía de Lectura, 2011.

## WEBGRAFÍA

“Alfred Kubin. Biografía”, en *Gallerease*, Países Bajos. [https://gallerease.es/es/artistas/alfred-kubin\\_ac08c316da54](https://gallerease.es/es/artistas/alfred-kubin_ac08c316da54) [Última consulta 28-2-2025].

ÁLVAREZ OLMEDO, Daniel. “Antecedente artístico: «Heaven and Earth», Bill Viola, Objeto, Formato pantalla”, en *Proyecto de Maestría en Tecnología y Estética de*

*las Artes Electrónicas, UNTREF*. 2011, s.p. <https://alvarezolmedo.wordpress.com/2011/06/23/proyecto-de-artes-electronicas-untref-antecedente-artistico-heaven-and-earth-bill-viola-1992-objeto-formato-pantalla/> [Última consulta 4-02-25].

AMENCUA BRAVO, José / SANZ MERINA, Noemí. “Accionismo Vienés: ¿Arte o violencia real?”, en *Kaleidoscopio, Ética*, s.f., pp. 1-9. [http://www.kaleidoscopio.com.ar/fs\\_files/user\\_img/textos\\_arte%20etica%20y%20profesion/Accionismo%20vienes.pdf](http://www.kaleidoscopio.com.ar/fs_files/user_img/textos_arte%20etica%20y%20profesion/Accionismo%20vienes.pdf) [Última consulta 14-05-25].

“Arnold Schönberg”, en *Historia Arte (HA!)*, <https://historia-arte.com/artistas/arnold-schoenberg> [Última consulta 26-2-2025].

ÁVILA ALBUJA, Santiago. “Fundamentos conceptuales del videoarte: el caso de la artista Joan Jonas”, Index #09, 2020, pp. 13-19. <https://doi.org/10.26807/cav.v0i09.309> [Última consulta 14-05-25].

BAIGORRI BALLARÍN, Laura. “Los inicios del vídeo de creación”, Fundación para la Universitat Oberta de Catalunya (FUOC), 2013, pp. 1-70. <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/69665/2/> [Última consulta 15-02-2025].

“Bill Viola. Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat). 1979”, en *Museum of Modern Art, MoMA*, 2004. <https://www.moma.org/collection/works/89506> [Última consulta 02-02-25].

“Bill Viola. Espejos de lo invisible”, en *Espacio Fundación Telefónica*, 2020. <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/bill-viola-espejos-de-lo-invisible/>. [Última consulta 22-01-25].

“Biografía y obras: Viola, Bill”. *Museo Guggenheim Bilbao*, España, 2024. <https://www.guggenheim-bilbao.eus/la-coleccion/artistas/bill-viola>. [Última consulta 18-01-25].

“Conocimiento de los Presidentes: Ronald Reagan”, en *Smithsonian*, <https://www.si.edu/spotlight/conociendo-a-los-presidentes-ronald-reagan> [Última consulta 9-5-25].

DÍAZ PÉREZ, María Isabel. “Arte en acción, “Depresión endógena” Wolf Vostell”, en *Doble Espacio*. Blog Cultural, 2013. <https://dedoblespacio.wordpress.com/2013/09/27/arte-en-accion-depresion-endogena-wolf-vostell/> [Última consulta 01-03-25].

“El Saludo (The Greeting), 1995”, en *Museo Guggenheim Bilbao*, 2024. <https://www.guggenheim-bilbao.eus/aprende/mundo-escolar/guias-para-educadores/el-saludo-greeting-1995> [Última consulta 05-02-25].

FUENTES TORRES, Miguel Ángel. “Bill Viola: Obras Figurativas”, en *Museo Picasso Málaga, Crítica de exposición*, UMA, 2010, pp. 693-697. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/> [Última consulta 12-02-25].

GÓMEZ, Eduardo. “FOUR HANDS (Año 2001), de Bill Viola”, en *Univerdidad Nacional de Ed. a Distancia*, AcademiaEdu, 2020, s.p. [https://www.academia.edu/42094288/FOUR\\_HANDS\\_Año\\_2001\\_de\\_Bill\\_Viola](https://www.academia.edu/42094288/FOUR_HANDS_Año_2001_de_Bill_Viola) [Última consulta 10-02-25].

HERREROS, Adriana. “Mujeres en el arte: Kira Perov”, en *Espacio Fundación Telefónica*, 2020. <https://espacio.fundaciontelefonica.com/noticia/kira-perov-mujeres-arte/>. [Última consulta 22-02-25].

“Joseph Beuys”, en *Historia Arte (HA!)*, <https://historia-arte.com/artistas/joseph-beuys> [Última consulta 26-2-2025].

“Margaret Thatcher”, en *The Decision Lab*, <https://thedeisionlab.com/es/thinkers/management/margaret-thatcher> [Última consulta 9-5-25]

“Media Burn” en *Electronic Arts Intermix*, <https://www.eai.org/titles/media-burn> [Última consulta 24-02-2025].

“Migration. Bill Viola”, en *Electronic Arts Intermix*, 2010. <https://www.eai.org/titles/migration>. [Última consulta 01-02-25].

RIVIÉR, Henar. “El boletín dé-coll/age de Wolf Vostell”, en *Archivo LaFuente*, s.f., s.p. <https://www.archivolafuente.com/historia/el-boletin-de-collage-de-wolf-vostell/> [Última consulta 26-2-2025].

SENRA BARJA, A.C. “Más allá de la pantalla: videoescultura, videomapping y videoinstalación”, en *Art Toolkit*, UOC, 2019, s.p. <https://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/mas-alla-de-la-pantalla-videoescultura-videomapping-y-videoinstalacion/> Última consulta 14-05-25].

“The Reflecting Pool, 1977-79”, en *Museo Guggenheim Bilbao*, 2024. <https://www.guggenheim-bilbao.eus/aprende/mundo-escolar/guias-para-educadores/el-estanque-reflejante-reflecting-pool-1977-79> [Última consulta 02-02-25].

YOUNG, Allison. “Bill Viola, The Crossing”, *Smarthistory*. The Center for Public Art History, 2015, s.p. <https://smarthistory.org/contemporary-art-an-introduction-3/> [Última consulta 10-02-25].

## ANEXO FOTOGRÁFICO



Fig. 1. Cámara portátil Sony AV-3400 *Portapak*, 1967.



Fig. 2. Manifestación contra la Guerra de Vietnam en Washington, 1968.



Fig. 3. Eleanor Boyer (izq.) y Karen Peugh, ejerciendo como videógrafas del movimiento Guerrilla Televisión en Chicago, 1979.

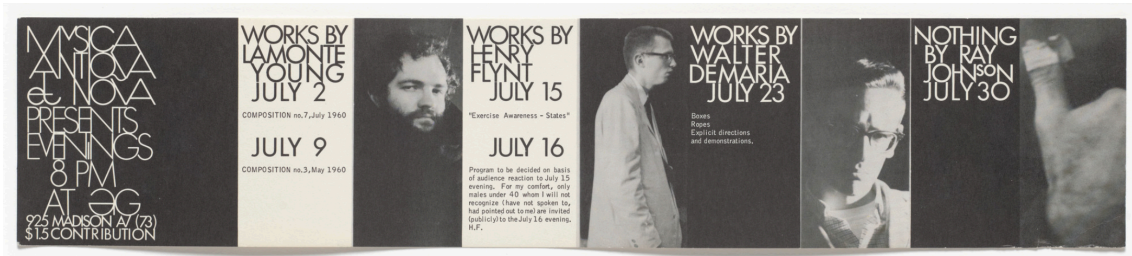


Fig. 4. Tarjeta de anuncio creada por George Maciunas para el evento *Evenings*, una serie de *performances* en la AG Gallery, Nueva York, Julio 1961.



Fig. 5. *Exposition of Music - Electronic Televisión*, Nam June Paik, Galerie Parnass de Wuppertal, Alemania, 1963.



Fig. 6. *Live/Taped Video Corridor*, Bruce Nauman, California, 1970.



Fig. 7. *Balkan Baroque*, Marina Abramović, Bienal de Venecia, 1997.



Fig. 8. *The Artist Is Present*, Marina Abramović, MoMA, NY, 2010.



Fig. 9. Nam June Paik, 1976.



Fig. 10. *Global Groove*, Nam June Paik, 1973.



Fig. 11. Wolf Vostell, 1990.



Fig. 12. *Depresión endógena*, Wolf Vostell, 1978.

(Imagen tomada de la exposición del Museo Vostell de Malpartida, Cáceres, 2020).



Fig. 13. *Concert for TV Cello*, Charlotte Moorman y Nam June Paik,  
Galería Bonino, N.Y., 1971.



Fig. 14. *Semiotics of the Kitchen*, Martha Rosler, Brooklyn, N.Y., 1974..



Fig. 15. *Eye Body*, Carolee Schneemann, 1963.



Fig. 16. *Dance The World!*, Marie-Jo Lafontaine, 2008



Fig. 17. Bill Viola, 2017.

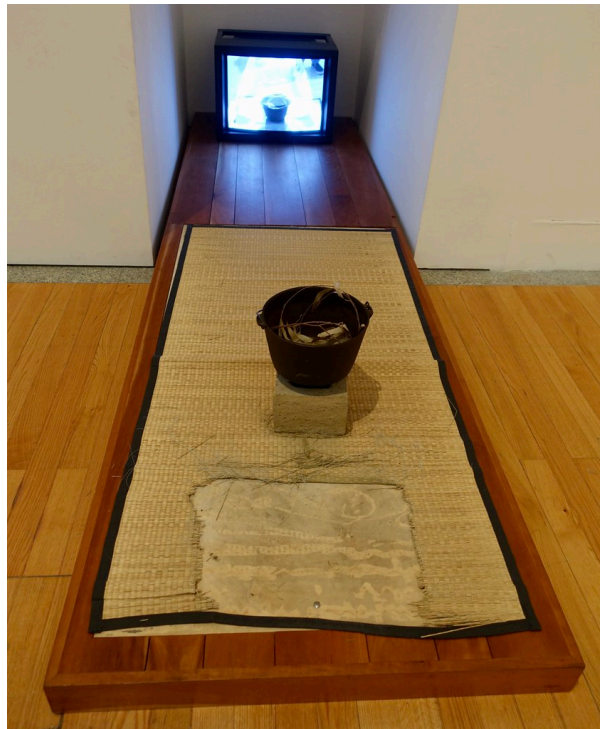


Fig. 18. *The Vapor*, Bill Viola, 1975.



Fig. 19. Kira Perov, 2020.

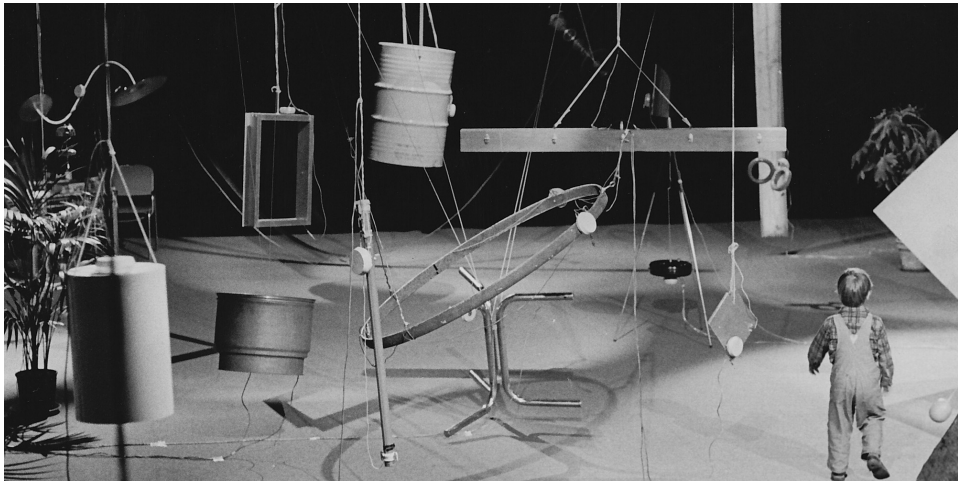


Fig. 20. *Rainforest IV*, David Tudor, New Hampshire, EE.UU., 1973.



Fig. 21. *Return*, Bill Viola, 1975.



Fig. 22. *Migration*, Bill Viola, 1976.



Fig. 23. *The Space Between the Teeth*, Bill Viola, 1976.



Fig. 24. *The Reflecting Pool*, Bill Viola, 1977-79.



Fig. 25. *Chott el-Djerid*, Bill Viola, 1979.



Fig. 26. *I Do Not Know What It Is Am Like*, Bill Viola, 1986.



Fig. 27. *Heaven and Earth*, Bill Viola, 1992.



Fig. 28. *The Greeting*, Bill Viola, 1995.

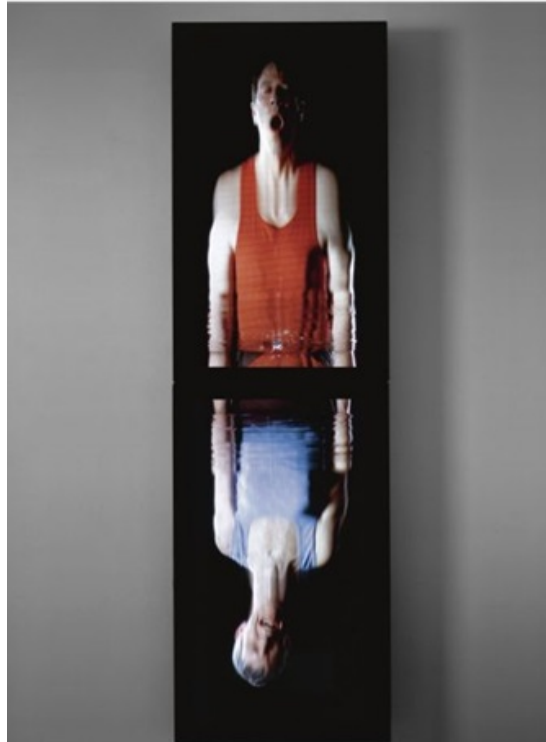


Fig. 29. *Surrender*, Bill Viola, 2001.



Fig. 30. *The Deluge*, Bill Viola, 2002.



Fig. 31. *Emergence*, Bill Viola, 2002.



Fig. 32. *Acceptance*, Bill Viola, 2008.



Fig. 33. *The Crossing*, Bill Viola, 1996.

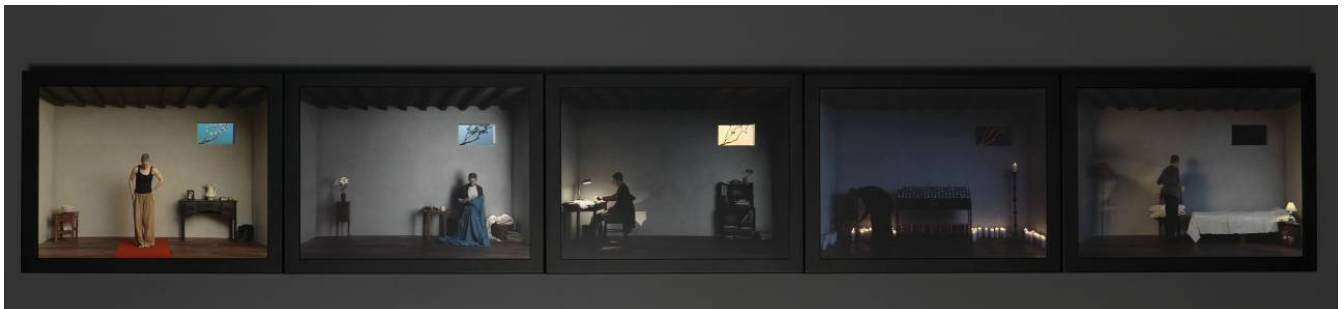


Fig. 34. *Catherine's Room*, Bill Viola, 2001.



Fig. 35. *Four Hands*, Bill Viola, 2001.



Fig. 36. *The Dreamers*, Bill Viola, 2013.