

Trabajo fin de grado

DEL VIDEOARTE A LA VIDEOCREACIÓN  
LA OBRA DE BILL VIOLA

Alumna: Magdalena Romero Fernández

Tutor: Xosé Nogueira Otero

Grado en Historia del Arte

Febrero de 2021

# Índice

Introducción.....	4
Justificación del tema .....	5
Estructura del trabajo.....	5
Metodología.....	6
1.    Nacimiento del videoarte .....	8
1.1. Contexto social y político .....	8
1.2. Contexto artístico.....	9
2.    Confluencia de las tendencias artísticas del siglo XX en el vídeo .....	11
3.    Pioneros del videoarte .....	13
3.1. Nam June Paik .....	14
3.2. Wolf Vostell .....	16
3.3. Andy Warhol .....	18
4.    Evolución técnica y estético-narrativa.....	21
5.    Bill Viola .....	24
5.1. Biografía .....	24
5.2. Influencias.....	24
5.3. Evolución de su obra .....	26
5.3.1. Década de 1970, primeras obras .....	26
5.3.2. Década de 1980, el reconocimiento como artista.....	27
5.3.3. Década de 1990, giro espiritual y estético.....	29
5.3.4. Década de 2000- últimos trabajos .....	30
5.4. Obras representativas de su trayectoria .....	32
5.4.1. El espacio entre los dientes (The Space Between the Teeth, 1976).....	32
5.4.2. Chott el-Djerid (Un retrato de luz y calor), [Chott el-Djerid, (A Portrait in Light and Heat), 1979]	34
5.4.3. El tránsito (The Passing, 1991) .....	35
5.4.4. Los soñadores (The Dreamers, 2013) .....	36
Conclusión .....	38
Bibliografía.....	40
Recursos en la red.....	43
Anexo fotográfico.....	44

### Bill Viola: del videoarte a la videocreación

El vídeo nace a mediados del siglo XX influenciado por un contexto de lucha social y de rechazo de los estrictos valores de la sociedad tradicional. La multiplicación de soportes en el arte contemporáneo y la irrupción de un arte de acción en la década de los 60, favorecieron la utilización de nuevas tecnologías de una forma experimental, especialmente el vídeo. Lo que en un primer momento se utiliza como elemento de registro, pasados los años, se convierte en el único medio de expresión para muchos artistas, la expresión videoarte deja de tener sentido, ha nacido la videocreación.

A partir de los años 70 la videoinstalación entra en los museos, pero es en los años 80 cuando se produce su mayor auge. A partir de la década de los 90, el vídeo se convierte en una práctica artística intermedial, presente en museos y en ferias de arte internacionales.

Bill Viola, se convirtió en la década de los 80 en uno de sus principales exponentes. Investigador de la imagen, intenta ir más allá de la mirada, capturando con su cámara las imágenes que el ojo humano no puede percibir.

Palabras clave: Bill Viola, videoarte, videocreación, imagen, pantalla

### Bill Viola: do videoarte á videocreación

O vídeo naceu a mediados do século XX influído por un contexto de loita social e rexeitamento aos estritos valores da sociedade tradicional. A multiplicación de soportes na arte contemporánea e o xurdimento da arte de acción nos anos 60 favoreceron o uso das novas tecnoloxías dun xeito experimental, especialmente o vídeo. O que nun principio se usa como elemento de rexistro, co paso dos anos, convértese no único medio de expresión de moitos artistas, a expresión videoarte xa non ten sentido, nace a videocreación.

A partir dos anos 70, a instalación de vídeo entrou nos museos, pero foi nos anos 80 cando alcanzou o seu auge. A partir dos anos 90, o vídeo converteuse nunha práctica artística intermedial, presente en museos e feiras de arte internacionais.

Bill Viola, converteuse nos anos 80 nun dos seus principais expoñentes. Investigador da imaxe, tenta ir máis alá da mirada, capturando coa súa cámara imaxes que o ollo humano non pode percibir.

Palabras chave: Bill Viola, videoarte, videocreación, imaxe, pantalla

### Bill Viola: from videoart to videocreation

Video was born in the mid-twentieth century influenced by the context of social struggle and rejection of the strict values of traditional society. The increase of supports in contemporary art and the emergence of act art in the 1960s favored the use of new technologies in a new way, specially video. What at first is used as a recording element, over the years, it has become the only way of expression for many artists. Thus, videoart as a definition no longer makes sense, videocreation has been born. From the 70's onwards, video installation entered museums, but it was in the 80's when it reached its peak. But only since the 90s, video became an intermediate artistic practice, present in museums and international art fairs.

Bill Viola, became one of its main exponents in the 1980s. An image researcher who tries to go beyond the gaze, capturing with his camera images that the human eye cannot perceive.

Keywords: Bill Viola, videoart, videocreation, image, screen

## INTRODUCCIÓN

En el mundo del arte, el vídeo se manifiesta como una obra inmaterial dependiente de una pantalla. Su aparición supuso la sustitución del tradicional objeto de exposición, por una imagen producida a través de medios electrónicos. Desde sus orígenes, el vídeo ha luchado por ganarse el reconocimiento de “obra de arte”, en el sentido estricto del término. Los videobjetos, videoesculturas y videoinstalaciones están muy cerca de las formas tradicionales de arte.

En los años 70, los artistas centraban su campo de pruebas en el yo. A través de la *performance*, los artistas de esta época experimentaban con su cuerpo, de modo que podían comunicar directamente su mensaje, sin necesidad de ningún otro medio. Pero la *performance* no habría tenido la importancia que tuvo de no ser por la intervención de la fotografía, el cine y el vídeo. La utilización del vídeo permitió un grado de libertad que los artistas no habían tenido hasta entonces. No era necesario tener en consideración el tiempo, el lugar o el público. Ciertos artistas crearon vídeo *performances* destinadas únicamente a la cámara, utilizaron el vídeo y el sonido para mostrar sus experiencias al espectador. Los primeros trabajos se centraron en explorar los procesos de tipo cuerpo-espacio<sup>1</sup>.

El filósofo francés Jacques Derrida, defendía que el vídeoarte debía ser considerado, en primer lugar, en relación a los lenguajes artísticos tradicionales. Pasados los años, los artistas interesados en el vídeo crearon un lenguaje plástico específico, a partir de su propia tecnología. No podemos olvidar la importancia de la técnica en la evolución del vídeoarte. Aunque la tecnología ha sido siempre una de las fuerzas externas que ha hecho evolucionar el arte, la creación de nuevos recursos tecnológicos es más importante para medios artísticos como el cine o el vídeo. Estos avances tecnológicos, permitieron que el vídeo llegara a ser el único medio de expresión para muchos artistas y que en el siglo XXI sea un fenómeno común a todos nosotros. Los artistas de este medio confirman su carácter variable, si Nam June Paik, uno de los pioneros, lo concibe como un modelo de vida, Bill Viola escribe en 1980: “Sin comienzo/ sin final/ sin dirección/ sin duración – el vídeo como una mente”<sup>2</sup>. El vídeo se convierte en una nueva expresión artística, como la pintura o la escultura. La clasificación del artista como vídeoartista deja

---

<sup>1</sup> FRICKE, Ch., “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.

<sup>2</sup> MARTIN, S., *Vídeoarte*, Bonn, Taschen, 2006, pp. 6-10.

de tener sentido al entrar la década de los 90, se prefiere utilizar la palabra **vídeocreación**, ya no existe el **vídeoarte**, existe el **arte**.

### **Justificación del tema**

En este trabajo se abordará el tema del videoarte y su evolución hacia la videocreación, para entender cómo a partir de un heterogéneo conjunto de expresiones artísticas, sobre todo las performativas, la nueva tecnología de la imagen electrónica se comienza a utilizar con un objetivo artístico. Lo que en un primer momento fue una herramienta que complementaba otros movimientos, pasó a alcanzar un estatus artístico independiente y a ser utilizada por muchos creadores como soporte único de su obra. Uno de estos creadores es Bill Viola, que aunando técnica y espiritualidad se convierte, sobre todo desde los años 80, en una de las grandes figuras de la videocreación. Sus propuestas artísticas a lo largo de cuatro décadas, permiten ilustrar la evolución de este medio. Desde una época analógica muy temprana, en la que la técnica estaba todavía por desarrollar, con escasa luz, una textura de la imagen tosca y una policromía artificial, hasta el nacimiento de la imagen digital, presente en las grandes instalaciones de sus últimas obras.

### **Estructura del trabajo**

El siguiente trabajo se organizará en seis bloques principales; en el primero de ellos se abordará la cuestión del nacimiento del videoarte, contextualizando históricamente su aparición, que se produce en un entorno artístico de vanguardia, resultado de una determinada situación política y social. En el segundo bloque se planteará la cuestión de la convergencia de todas las tendencias artísticas en el arte del vídeo y la imagen electrónica, la influencia de las vanguardias de los años 60 y 70, y de las vanguardias históricas a través de éstas. El tercer capítulo se centrará en tres pioneros del videoarte, que partiendo de influencias comunes, toman caminos creativos dispares. La evolución técnica y estético-narrativa formarán el cuarto bloque, en el que se manifiesta la importancia de los avances tecnológicos, que condicionan con su desarrollo los aspectos estéticos y narrativos del medio. El último gran bloque estará dedicado a estudiar la figura de Bill Viola; empezando con una breve biografía, y continuando con

las influencias, la evolución de su obra y piezas representativas de su trayectoria. La evolución de su obra se estructura de forma cronológica a lo largo de cuatro décadas, desde sus primeras creaciones en los años 70, hasta sus trabajos más recientes a partir del año 2000. Se han elegido cuatro piezas representativas de su trayectoria, comenzando el análisis con una creación experimental, en la que el protagonista es él mismo; pasando por una obra que aborda el tratamiento del paisaje, un tema esencial en la producción del artista. A continuación se presentará otra pieza, donde se combinan la narración y el documental como registros de una vida; y se concluirá con una gran producción con actores, en la que el agua, elemento especialmente significativo en la creación de Viola, es la protagonista.

Además de esta estructura en seis grandes bloques se abre el trabajo con esta introducción y se completará con unas conclusiones y un anexo fotográfico con el que se ilustrará el texto.

### **Metodología**

El primer paso a la hora de comenzar este trabajo, ha sido la búsqueda y selección de información que me permitiera conocer el estado de la cuestión, para elaborar un esquema inicial del que partir. Al tratarse de una revisión bibliográfica, se ha recurrido a fuentes documentales especializadas. Con el objetivo de analizar cómo se produjo el nacimiento de este nuevo medio expresivo y lo que hizo que evolucionase, hasta convertirse en una propuesta artística independiente, se ha estructurado el trabajo en base a unos criterios cronológicos y se ha acudido a los textos de Laura Baigorri Ballarín, Sylvia Martin, Xosé Nogueira y José Ramón Pérez Ornia, principalmente.

El análisis de la figura de Bill Viola y su evolución artística se trata, sobre todo, a través de los dos monográficos más importantes publicados en español sobre este autor, la obra de Carlota Álvarez Basso, editada por el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y el catálogo de la exposición llevada a cabo por el Museo Guggenheim de Bilbao en 2017, cuyo autor, John G. Hanhardt, es uno de los mayores especialistas internacionales en la obra de Viola; además, esta parte se ha completado con aportaciones de los autores ya citados anteriormente, la obra de Lorena Rodríguez Mattalía, *Videografía y Arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento* y también, con entrevistas realizadas al artista por la prensa nacional y programas de televisión.

La amplia producción de Viola forma o ha formado parte de las colecciones permanentes o temporales de numerosos museos y centros de arte de todo el mundo, por lo que resulta relativamente sencillo acceder a la misma a través de sus recursos en red. Se han consultado diversas páginas web, entre las que cabe destacar las siguientes: Museo Guggenheim Bilbao, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Centro de Arte Contemporáneo de Málaga, Real Academia de Bellas Artes de San Fernando o el Espacio Fundación Telefónica; lugar este último que le dedicó una exposición desde junio del 2020 hasta enero del 2021 y que tuve la oportunidad de visitar. La exposición, que llevaba por título: *Bill Viola, Espejos de lo invisible*, mostraba un amplio recorrido por la trayectoria del artista, desde algunas obras iniciales, como *El estanque reflejante* (1977-79), hasta producciones más recientes, como *Mártires* (2014).

Se ha recurrido también a una bibliografía de carácter más general, como manuales y diccionarios de arte, pero también a obras que abordan el tema del arte contemporáneo desde una perspectiva menos convencional, como el libro de Eleanor Heartney, *Arte & Hoy*.

Toda la bibliografía seleccionada, además de los recursos encontrados en la red, se relacionan de forma específica con el tema abordado, para dar una visión general de todas las cuestiones tratadas y alcanzar así unas conclusiones finales.

## 1. NACIMIENTO DEL VIDEOARTE

### 1.1. Contexto social y político

El arte siempre responde a los problemas e intereses de la época en que se realiza, nunca ha existido un arte “intemporal” y el nacimiento del videoarte no es una excepción.

En la década de los años 60 y 70 del siglo XX, el vídeo comienza a formar parte del mundo del arte. Se produce en este momento la unión de tres factores: una situación política internacional (mayo del 68), una serie de adelantos tecnológicos (Sony crea la primera grabadora de vídeo portátil, denominada *Portapak*, que estaba constituida por dos aparatos separados [Fig. 1]) y el nacimiento de varios movimientos artísticos, caracterizados por la multiplicación de sus soportes. En este contexto nace el vídeo, no solo como una herramienta artística, sino que se utiliza también como alternativa mediática, para tratar las cuestiones sociales y políticas de la época.

En los últimos años de la década de los 60 y a lo largo de los 70, se produce el nacimiento de las primeras organizaciones estudiantiles de izquierda, que se oponen a la Guerra de Vietnam, la primera guerra televisada de la historia [Fig. 2]. Los jóvenes se revelan contra el “sistema”, aparecen movimientos que se interesan por todo tipo de luchas sociales, como los derechos de la mujer o del colectivo homosexual. Rechazan los estrictos valores religiosos tradicionales y se despierta el interés por las religiones orientales, por un acercamiento a la naturaleza y por el sexo libre y las drogas. Nace el movimiento *hippy*, como una forma de vida que se basa en la libertad individual y la fraternidad, que rinde culto al cuerpo humano y al placer y que pretende alejarse de la agresividad y competitividad social que impera.

Durante los años 50 la televisión se convirtió en un medio de comunicación omnipresente en los hogares norteamericanos. En las décadas siguientes se afianzó como el nuevo símbolo del poder político que controla a las masas. A John F. Kennedy se le conocía como “el presidente televisivo” y con la llegada de Nixon se hablaba de “la dictadura de la televisión” [Fig. 3]. Esta ubicuidad de la televisión en la sociedad occidental, en Francia se utilizaba el eslogan “la policía os habla todas las noches a las 20 h.”, acaba produciendo un resentimiento, que cristaliza en una famosa tesis sobre las consecuencias psicosociales de los *mass media*. El teórico Marshall McLuhan, creador de la tesis, ejerce una gran influencia sobre los artistas y activistas que en ese momento descubrían el vídeo; “el medio es el mensaje”, se convierte en eslogan de esta época.

La lucha contra la manipulación televisiva se hace desde el mismo medio, ya sea a través de nuevas emisoras independientes o a través de la difusión de cintas de vídeo.

En este contexto hay dos propuestas, una que plantea la creación de un nuevo modelo alternativo y otra, más radical, que ataca todo lo que la televisión representa. Nace el movimiento Guerrilla Televisión, que debe su nombre al título de un libro publicado por Michael Shamberg y el grupo Raindance en 1971 [Fig. 4]. Utilizan un formato de documental, haciendo una reinterpretación creativa que ironiza sobre él. La Guerrilla Televisión, que actuaba fundamentalmente en Estados Unidos a través de varios grupos, llegó a propagar sus ideas también por Europa. Estos colectivos defendían la idea de la televisión como un instrumento destinado a revolucionar el mundo.

Otra propuesta dio lugar al llamado vídeo comunitario, una televisión alternativa que intentaron crear artistas y activistas, al margen de la televisión comercial. A veces utilizaban las instalaciones de algunas cadenas de televisión que les permitían desarrollar sus experimentos. Fue el caso de la cadena WGBH de Boston, que invitó a artistas como Nam June Paik y Allan Kaprow a participar en uno de sus programas. Otras veces fueron pequeñas estaciones de televisión que cubrían la información de núcleos locales. Una de las más famosas fue la estación Lanesville-TV, que se llegó a conocer como Media Bus, porque durante los años 70 viajaron por todo Estados Unidos grabando y difundiendo sus vídeos<sup>3</sup>.

## 1.2. Contexto artístico

Después de la II Guerra Mundial el centro del arte contemporáneo se traslada a Estados Unidos. Jackson Pollock introduce un planteamiento performativo de la pintura con sus *drippings*, lo que Harold Rosemberg denomina en 1952 *action painting*. En ese mismo año, el compositor John Cage da un “concierto” en el Black Mountain College de California, al que llamó *Untitled Event*, que más tarde sería decisivo en la conformación del movimiento Fluxus. Cage fue un impulsor del arte experimental, introduciendo de forma aleatoria la música, la danza, la poesía y las artes plásticas en sus “conciertos”.

---

<sup>3</sup> BAIGORRI BALLARÍN, L., “Los inicios del vídeo de creación», Fundación para la Universitat Oberta de Catalunya, (FUOC), [http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/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](http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/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) pp. 57-68, [consultado 14/05/20].

Las propuestas de Cage dan lugar al nacimiento del arte de acción en la década de los años 60<sup>4</sup>.

En el entorno de este arte de acción nace el movimiento Fluxus, que tendrá una influencia definitiva en el desarrollo del vídeoarte. En 1961 George Maciunas, líder del grupo, introduce el término Fluxus en unas tarjetas de invitación a una serie de *performances* que va a realizar en la Galería AG de Nueva York. Aunque esta es la primera vez que se utiliza el término, lo que influye en el nacimiento de Fluxus es el resurgimiento del interés por Dadá, tanto en Estados Unidos como en Europa. En el entorno de John Cage se dan agrupaciones que influirán a ambos lados del Atlántico.

Allan Kaprow, discípulo de Cage, organiza sus primeros *happenings*, George Brecht, otro de sus alumnos crea sus primeros *Events*, Nam June Paik se interesa por la música indeterminada y Wolf Vostell en Alemania, elabora su concepto de *dé-collage*.

Todo esto está sucediendo a finales de la década de 1950. A partir de ese momento todo se mezcla: música, acción, artes plásticas y palabra. La mezcla es una de las características principales de Fluxus. Los artistas fluxus no establecían límites entre el *happening* y la música. Algunas obras se anunciaban como conciertos, pero en realidad el espectador no escuchaba ni una sola nota y lo que sonaba no se podía reconocer como música. Un año después del nacimiento de Fluxus, los miembros más identificados con este tipo de música/acción, Nam June Paik y Wolf Vostell, empezaron a incluir aparatos de televisión en sus acciones. Siguiendo el concepto de *ready made* propuesto por Duchamp, estos dos artistas decidieron darle al aparato de televisión una dimensión artística.

A mediados de la década de los 60 nace el vídeo, como una propuesta de acción en el seno de este movimiento que se proclama en contra del arte academicista. Desde su nacimiento, el vídeo intentó que el espectador se cuestionase el sentido de un arte tradicional, sostenido por los requisitos y las características de su mercado. La vocación artística, experimental y transgresora de Fluxus, se hace más comprensible gracias a la aparición del vídeo en su contexto [Fig. 5].

---

<sup>4</sup> NOGUEIRA, X.: “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, M. T. (ed. lit.): *Narrativas cruzadas. Hibridación, transmedia y performatividad en las Humanidades digitales*. Vigo, Academia del Hispanismo, 2017, pp. 213-214.

## **2. CONFLUENCIA DE LAS TENDENCIAS ARTÍSTICAS DEL SIGLO XX EN EL VÍDEO**

Ningún fenómeno cultural ni social es ajeno a las estructuras anteriores y simultáneas a su aparición. En el arte del vídeo y la estética de la imagen electrónica, vemos las principales tendencias y manifestaciones de las últimas vanguardias de los años 60 y 70. Como aseguraba Paul Virilio “Todas las vanguardias tienen un máximo grado de consanguinidad”. Los límites entre las artes se diluyen y en el vídeo se observan los vínculos del arte con los medios de comunicación y con la realidad social. El vídeo asume la iconografía utilizada en el Pop Art, que presta atención a la publicidad de los productos de la sociedad de consumo. Uno de los mayores símbolos de la sociedad de consumo es el televisor, al que el vídeo de creación pretende dar una condición artística. Del Pop también adopta algunas técnicas, como la suma de diferentes lenguajes, entre los que encontramos el cómic, la pintura, los medios informativos o la ya mencionada publicidad; también la seriación y la repetición, que vemos en las obras del artista pop por antonomasia, Andy Warhol, son estrategias utilizadas por el vídeo de creación. Otro ejemplo es el método de trabajo, repetido en la obra de Paik, que ya utilizaba en sus creaciones Robert Rauschenberg, en el que confronta imágenes de diferentes épocas, estilos y lugares.

En los primeros años del vídeo, fue el Minimal Art el que ejerció una mayor influencia sobre él. Al Minimal le interesa el proceso de creación de la obra, más que la obra terminada, esto nos lleva a la desmaterialización del arte. Las obras tienen una complejidad material mínima, pero están sólidamente organizadas a través de estructuras que se repiten, esto mismo ocurre en las primeras obras del vídeo de creación que eran sumamente sencillas, sin montaje ni edición.

Las relaciones con el Land Art, que aparece a finales de los años 60, son sobre todo de carácter complementario, utilizando el vídeo para documentar trabajos efímeros situados en espacios naturales; pero más allá de lo evidente, está claro que también comparten una actitud rupturista de la producción de objetos comerciales.

En el Arte Conceptual nos encontramos otra vez con que interesa más la idea que la obra y una de las características más ostensibles en el vídeo es la investigación sobre el espacio y el tiempo de la imagen, y la importancia que se da a la percepción, esta investigación formal del medio se manifiesta en instalaciones de artistas como Bruce Nauman o John Baldessari.

El cine experimental, en su versión abstracta, surrealista o de cine estructural, ejerce una influencia implícita en el vídeo de creación. Autores como Andy Warhol, Michael Snow o Stan Brakhage han ejercido una gran influencia con sus trabajos. Bill Viola, ha reconocido en varias ocasiones la influencia que ha tenido Brakhage en su obra videográfica. Estos autores han llevado a su mínima expresión la dimensión espacio-temporal de la imagen; mucho antes ya, Dziga Vertov, en lugar de considerar el plano como la mínima unidad, había dirigido el lenguaje cinematográfico hacia el fotograma, principio que también utilizan cineastas posteriores como Robert Breer, Peter Kubelka, Paul Sharits o Werner Nekes<sup>5</sup>.

Vista la relación de las vanguardias de los años 60 y 70 con el vídeo, no debemos olvidar como las vanguardias históricas influyeron en éstas. El Pop Art nace de movimientos como el Dadaísmo y el Surrealismo; el Mínimal mezcla ideas de la Bauhaus con otras constructivistas; Fluxus, por su parte, tiene un importante componente Dadá y también el Arte Conceptual está influenciado por el dadaísmo. La combinación de esta herencia vanguardista está presente en todos los artistas que se dedicaron al vídeo. Nam June Paik aseguraba que la mayor influencia que había recibido había sido John Cage, para el que había sido tan importante el movimiento Dadá. También reconoció la importancia del Futurismo en su obra, por ser el primer movimiento que introdujo el componente tiempo en la obra de arte<sup>6</sup>.

Todas estas influencias han contribuido a fracturar las formas tradicionales de las artes plásticas y a fomentar prácticas artísticas multimedia. Se puede decir que el vídeo es el soporte en el cual se concentran prácticamente todas las expresiones artísticas del siglo pasado<sup>7</sup>.

---

<sup>5</sup> PEREZ ORNIA, J.R., *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*, Madrid, RTVE y Ediciones del Serval, 1991, pp. 22-24.

<sup>6</sup> BAIGORRI BALLARÍN, L., *El vídeo y las vanguardias históricas*, Barcelona, Edicions de la Universitat de Barcelona, 1997, pp. 3-4.

<sup>7</sup> PEREZ ORNIA, J.R., *Op. cit.*, p. 25.

### 3. PIONEROS DEL VIDEOARTE

El artista que ha tenido una mayor influencia en los pioneros del vídeo fue Marcel Duchamp. Esta influencia nace con la concepción del arte que caracteriza a Duchamp y que llegará a impregnar a todas las artes de vanguardia. Duchamp es precursor tanto del arte objetual como del conceptual, como indica Simón Marchán “sostiene, al mismo tiempo, el aspecto físico y el mental de la obra con los *ready-made*”<sup>8</sup>. Los objetos y esculturas que crea Duchamp son precursores de los ensamblajes, ambientes e instalaciones [Fig. 6]. Los objetos de consumo quedan despojados de su función práctica, se recontextualizan convirtiéndose así en arte. Los dominios del arte se extienden hacia la realidad exterior. De la misma forma, los pioneros del vídeo, Nam June Paik y Wolf Vostell plantean un nuevo pensamiento para el televisor como objeto y como medio y lo proclaman arte, como había hecho Duchamp con su *Fuente*, en 1917. En toda la historia de la videocreación existen muchas referencias a Duchamp. En los años 50 del siglo pasado fue redescubierto el Dadaísmo, a raíz de la exposición de Düsseldorf en 1958.

Entre los promotores del Neodadaísmo hay artistas de distintos ámbitos, que podemos asociar con el vídeo de creación, como John Cage, Robert Rauschenberg, Allan Kaprow o Joseph Beuys. También integran las filas de este grupo neodadaísta Fluxus, los pioneros del videoarte Nam June Paik y Wolf Vostell. Los principales referentes de Fluxus son, Duchamp, en cuanto a la plástica artística y Cage, en cuanto a la música.

Cage utiliza fuentes de sonido “encontrados” y crea ambientes, utilizando instrumentos tradicionales, previamente modificados. Las *performances* y acciones en vivo ante el espectador, son los trabajos en los que más claramente se cumplen los principios de Fluxus, por eso la principal actividad de estos artistas son acciones, conciertos o manifestaciones que se desarrollan normalmente de forma improvisada. Paik y Wostell darán un paso más que Cage al considerar la imagen electrónica como materia artística y el “ruido” como germen de la belleza<sup>9</sup>.

Otra vertiente hacia la que derivó el Neodadá fue el Pop Art, del que Andy Warhol fue máximo exponente, por lo que se considera a Duchamp antecesor de esta nueva corriente y padre espiritual de Warhol. En los años 1962 y 1963 se realizaron dos grandes

---

<sup>8</sup> PÉREZ ORNIA, J. R., Op. cit., 25.

<sup>9</sup> PÉREZ ORNIA, J. R., Op. cit., pp. 25-27.

retrospectivas de la obra de Duchamp en Estados Unidos, dos hechos que coinciden con los primeros pasos de Warhol en el arte de vanguardia<sup>10</sup>.

### 3.1. Nam June Paik

Artista de origen coreano [Fig. 7], nació en Seúl en 1932, donde recibe formación musical en piano y composición. En 1950 se traslada a Japón, allí realiza su tesis sobre Schönberg. En 1956 viaja a la Alemania Federal y en 1958 entra a trabajar en el laboratorio de investigación del estudio de música electrónica de Radio Colonia. Se introduce en el movimiento Fluxus a través de George Maciunas<sup>11</sup>.

Paik fue el primero al que se le ocurrió grabar una cinta de vídeo y exponerla como un hecho artístico. Sucedió el 4 de octubre de 1965 en el café Go-Go de Nueva York, durante las veladas *Moon Night Letters*, organizadas por Fluxus. La grabación la realizó ese mismo día, con uno de los primeros *Portapacks* que se vendieron en Estados Unidos. En la grabación se veía a la comitiva del papa Pablo VI recorriendo la ciudad de Nueva York. La tituló *Electronic Video Recorder*<sup>12</sup>.

Nam June Paik, que fue apodado “el padre del videoarte”, plantea una hibridación de la conciencia preindustrial y postelectrónica en sus obras. Sus creaciones multimedia combinan: acción en directo, vídeo, música, cine, televisión de circuito cerrado, proyección de diapositivas, etc. Esta combinación de elementos le permite recrearse en la naturaleza cambiante y fugaz del tiempo. Paik dedicó su carrera a alterar la tecnología que permite la comunicación moderna, la misma que utiliza para su propio trabajo. Estará siempre vinculado a la televisión, a pesar de su manifiesta crítica a como esta tecnología omnipresente ha moldeado la conciencia de la sociedad occidental. En el año 1969, junto a Shuya Ave, ingeniero de vídeo, diseñó el Paik-Ave Synthesizer que distorsionaba las imágenes transformándolas en manchas abstractas, para investigar los efectos físicos y psicológicos de estas representaciones fragmentadas y aceleradas. Su obra analiza cómo los medios de comunicación manipulan nuestro sentido del tiempo, por tanto del mundo y de nosotros mismos. En sus obras instaló varios televisores parpadeantes en estructuras

---

<sup>10</sup> SUÁREZ, J. A., “El artista de la publicidad: el estrellato, el estilo y la comercialización en el cine underground de Andy Warhol”, en VV. AA., *Andy Warhol: cine, vídeo y televisión*, Barcelona, Fundació Antoni Tàpies (coedición: Diputación de Granada; Málaga, Fundación Picasso), 2000, pp. 97-98.

<sup>11</sup> DREYFUS, Ch., “Nam June Paik” en DUROZOI, G., (dir.), *Diccionario Akal de Arte del siglo XX*, Madrid, Ediciones Akal, 2007, p. 460.

<sup>12</sup> BAIGORRI BALLARÍN, L., Art. cit., pp. 7-14.

arquitectónicas, en robots y en composiciones que imitan la naturaleza. En 1974, en *TV Garden*, varios televisores aparecen esparcidos entre macetas, es su forma de ironizar sobre la relación con la naturaleza, que sin lugar a dudas, es más distante que la que tenemos con los dispositivos electrónicos<sup>13</sup>.

En la obra de Paik está muy presente el fenómeno de la globalización, su biografía es una mezcla del mundo oriental y del occidental. Una muestra de esta importancia la tenemos en la obra *Fish Flies on the Sky* del año 1973 y en su proyecto *Gloval Groove*, que llevó a cabo entre 1973 y 2004 [Fig. 8]. Éste último consistía en una instalación con monitores de vídeo monocanal, donde el artista realizaba una especie de *collage* sonoro, estructura característica en su trabajo, que mezclaba con imágenes para investigar la forma de la publicidad en la televisión y la estética de los videoclips<sup>14</sup>. En 1984 *Global Groove* se retransmitió por el canal WNET de Nueva York, a partir de entonces está considerada la obra más significativa de Paik, en cinta de vídeo, y como el primer manifiesto del videoarte, porque engloba y resume casi todas las alusiones al entorno artístico del vídeo y pone de relieve el uso creativo de la nueva tecnología. La cinta está configurada como un collage de distintas imágenes en bloques, que se interrumpen continuamente. Estas imágenes se estructuran, como si fueran el resultado de una especie de *zapping* continuo de canales de distintos países, de oriente y de occidente<sup>15</sup>.

Una de sus obras más emblemáticas, *Good Moorning Mr. Orwell*, fue el primer programa de toda la historia de los *mass media* creado por un artista y retransmitido de forma simultánea en Estados Unidos, Europa y Corea. Nam June Paik fue un pionero, que con esta retransmisión vía satélite expone su visión profética de una televisión global, compuesta por multitud de canales<sup>16</sup>.

Según el crítico francés Paul Fargier, Paik “inventa la televisión abstracta”; con él nace un nuevo arte, al igual que con la primera acuarela abstracta de Kandinsky comienza una nueva era en el mundo del arte, en la que los cánones de la representación objetiva de la realidad desaparecen, también Paik se desprende de la representación figurativa en la televisión y demuestra que con la imagen electrónica se puede “trabajar, esculpir, pintar”<sup>17</sup>.

---

<sup>13</sup> HEARTNEY, E., *Arte & Hoy*, Barcelona, Phaidon, 2013, p. 145.

<sup>14</sup> NOGUEIRA, X., Art. cit., p. 218.

<sup>15</sup> PEREZ ORNIA, J.R., Op. cit., pp. 32-33.

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

<sup>17</sup> PEREZ ORNIA, J.R., Op. cit., p. 32.

### 3.2. Wolf Vostell

Escultor, pintor, dibujante y autor de *happenings*, de origen alemán [Fig. 8]. De formación fotolitógrafo, aprende a pintar en la Escuela de Artes Aplicadas de Wuppertal. En un viaje a París en 1954 descubre el concepto de *dé-collage*, que a partir de entonces tendrá una importancia primordial en su obra y también en su vida, como más abajo se expone. Realiza sus primeros *happenings* en 1958, en Dusseldorf, para los que pide la participación del público. En ese año ya había incorporado un televisor encendido como un elemento más de la obra. Al año siguiente aplica el principio de *dé-collage* a los aparatos de radio y televisión<sup>18</sup>. La obra *TV Dé-collage* incluía un aparato de televisión envuelto en alambre de púas que aparecía detrás del lienzo rasgado de un cuadro. Vostell ha utilizado los televisores como un elemento más del repertorio de materiales de sus obras. En 1963, durante el Yam Festival de Nueva York, enterró un televisor envuelto en alambre de espino. Unos meses más tarde, se llevó al público de la Galería Parnass de Wuppertal hasta una cantera, donde disparó a un televisor que emitía su programación en directo. Vostell veía en la televisión una tecnología transmisora de valores negativos, así que en sus *happenings* e instalaciones mostraba un profundo desprecio por sus contenidos. Las acciones simbólicas del alemán, fueron siempre una metáfora de la destrucción de lo que representa la tecnología, agrediendo físicamente a los objetos tecnológicos.

El recorrido de Wolf Vostell ha sido siempre consecuente con el espíritu de Fluxus. Fue uno de sus primeros miembros, junto con Maciunas y Paik, en Wiesbaden. Él mismo propuso la noción de arte = vida, que defendió con estas palabras: “El arte como espacio, el espacio como ambiente, el ambiente como acontecimiento, el acontecimiento como arte, el arte como vida”<sup>19</sup>.

El concepto de *décollage*, que define toda la producción de Vostell, desde que lo descubriera en la portada del periódico *Le Figaro* en 1954, es aplicado por el artista al proceso constructivo-destructivo de la vida y de la creación artística. Para Vostell esta palabra expresa “toda la plasticidad, toda la tragedia, todo el proceso de la acción, todo el ritual de nuestra sociedad: un avión cae durante su despegue. Tuve la impresión de haber encontrado una mina estética de oro”. La practica anterior que consistía en romper

---

<sup>18</sup> ROSSIGNOL, C., “Wolf Vostell”, en DUROZOI, G., (dir.), Op. cit.,p. 670.

<sup>19</sup> BAIGORRI BALLARÍN, L., Art. cit., pp. 18-21.

fotografías, carteles y páginas de revistas, lleva a Vostell a esta acción constructora y destructora que llama *de-collage*, aplicada a la televisión y en general a los medios de comunicación de masas. Al contrario de lo que hacía Paik, Vostell no dirige su atención a los contenidos o al lenguaje televisivo, sino al televisor como objeto, que él ve como fuente de “esquizofrenia” y “alienación” colectiva. Ataca sistemáticamente al objeto por ser una tecnología transmisora de valores negativos. Hace una propuesta dadaísta en el sentido más estricto del término. A veces utiliza televisores apagados o los desintoniza para que emitan solo ruido, también distorsiona las imágenes que se emiten en directo en el momento en que se está desarrollando la obra.

Uno de los trabajos más importantes de Vostell es su obra *Sun in your head* (1963), que consiste en transformar los mecanismos de sincronización de un televisor para que las imágenes desfilen verticalmente en un flujo constante [Fig. 9]. Vostell propuso, a través de esta grabación en cine, un enfrentamiento radical con los modos habituales de ver y tratar la televisión.

Una de las últimas obras, la realizó Vostell para Televisión Española, en el año 1989, para un capítulo del programa *El arte del vídeo*, dedicado a la *performance*<sup>20</sup>.

Esta producción de TVE, emitida a partir de febrero de 1991, recogía los 25 primeros años de creación en vídeo, y además mostraba 15 obras de unos cinco minutos de duración, producidas especialmente para el programa por artistas de todo el mundo, con la intención, según su guionista y director, José Ramón Pérez Ornia de: “tratar el vídeo como materia prima artística, integrándolo y mezclándolo con los materiales usados por las bellas artes, madera, papel, luz, movimiento y sonido”<sup>21</sup>. Titulada *TV Rebaño*, se rodó en una finca de Malpartida de Cáceres, donde una pastora desnuda llevaba en la espalda un televisor, a modo de zurrón, que transmitía imágenes rodadas por una cámara de Vídeo 8, que transportaba el carnero del rebaño en su cabeza. La obra proponía una feroz metáfora sobre el medio, resaltando el círculo cerrado en el que conviven audiencia y emisor.

Wolf Vostell mostró a lo largo de toda su carrera una actitud radical y destructiva, cercana al nihilismo, que le mantuvo fiel al espíritu de los años sesenta y al movimiento artístico que ayudó a fundar en plena ebullición de las vanguardias<sup>22</sup>.

---

<sup>20</sup> PÉREZ ORNIA, J. R., Op. cit., pp. 42-45.

<sup>21</sup> BEAUMONT, J. F. “TVE-2 comienza a emitir mañana la serie “El arte del vídeo” *Radiotv El país*, 18 de febrero de 1991. [https://elpais.com/diario/1991/02/18/radiotv/666831602\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1991/02/18/radiotv/666831602_850215.html). [consultado: 10/01/21].

<sup>22</sup> PÉREZ ORNIA, J.R., Op. cit., p. 45.

### 3.3. Andy Warhol

Artista estadounidense (1928-1987), hijo de inmigrantes checos, de formación diseñador gráfico, por el Instituto de Tecnología Carnegie de Pittsburgh. Al terminar sus estudios se traslada a Nueva York, donde trabaja como ilustrador y artista comercial. Crea un sistema precursor de los procedimientos de reproducción como la serigrafía, al que llama técnica de la línea borrosa<sup>23</sup>. En 1960 crea sus primeras obras a partir de cómics y pronto se convierte en una de las estrellas del Pop Art y en un fenómeno que trasciende el mundo del arte. Admirador de las imágenes icónicas de Jasper Johns, así como de la idea del Ready Made creada por Duchamp. En 1963 crea la Factory, taller donde dirige a sus asistentes en la creación de serigrafías y que pronto se convierte en nido de la cultura *underground* neoyorquina, aquí también filma sus primeras películas y produce al grupo musical Velvet Underground <sup>24</sup>.

En 1963, Warhol [Fig. 10] ya es considerado el paradigma del artista pop, así que decide abordar otro campo de actuación, intentando emular el éxito obtenido en las artes plásticas, dirige su atención hacia el cine, en palabras del artista: “La idea pop, al fin y al cabo, era que cualquiera pudiera hacer cualquier cosa, así que naturalmente intentábamos hacer de todo”. Este planteamiento del Pop Art es la disculpa, la razón que utiliza Warhol para iniciarse en el cine. Entre 1964 y 1968 la actividad fílmica tiene un lugar destacado en su producción artística, hasta el punto de que en 1965 anuncia que abandona la pintura<sup>25</sup>.

A lo largo de los años 1964 a 1966 realizó unos quinientos *Screen Tests*, pruebas de pantalla, de tres minutos de duración; la finalidad de estas pruebas era evaluar el potencial de posibles estrellas. Los modelos permanecían sentados en una silla, lo más inmóviles que fuera posible, frente a una cámara que se mantenía fija sobre su trípode [Fig. 11]. De esta manera se creaba la ilusión de una fotografía fija hecha para el cine, el medio del movimiento. Estos *Screen Tests* fueron esenciales en el progreso del cine de Andy Warhol, no solo como medio de seleccionar a sus actores, sino también en cuanto al desarrollo de su práctica cinematográfica, en la que la producción seriada es continua<sup>26</sup>.

---

<sup>23</sup> WALTHER, I. F., “Catálogo de artistas”, en RUHRBERG, K., SCHNECKENBURGER, M., FRICKE, CH., HONNEF, K., Op. cit., p. 827.

<sup>24</sup> DANIEL, E., “Andy Warhol”, en DUROZOI, G., (dir.), Op. cit., p. 674.

<sup>25</sup> GUARDIOLA, J., “Yo (aún) seré tu espejo”, en VV. AA., Op. cit., pp. 17-22.

<sup>26</sup> ANGELL, C., “Andy Warhol, cineasta”, en VV. AA., Op. cit., pp. 54-55.

En 1965 una revista especializada en el campo audiovisual se ofreció a prestarle una cámara de vídeo, de marca Norelco, para que después de probarla escribiese un artículo sobre ella. Aunque el vídeo le dio muchos problemas y no llegó a prosperar ningún proyecto, se rodaron algunas piezas, entre ellas un fragmento de una entrevista que Warhol hace a Edie Sedgwick, en la que la iluminación, el fondo negro y el fuera de campo del entrevistador tendrán un posterior desarrollo en programas de televisión.

A principios de 1970, Warhol empezó a experimentar en serio con el vídeo, después de comprarse una cámara Sony Portapack, con la que filmaba en su casa y en el estudio. En 1973 ya había dos cámaras Portapack en el estudio, con las que se filmaban los *Factory Diaries*, que en principio se hacían en blanco y negro y después en color, y en los que se grababan las actividades diarias realizadas en la Factory, hasta el año 1976.

A partir de esta fecha el foco de interés de Warhol se desplazó hacia sus nuevos proyectos televisivos. Se dedicó a estudiar el medio y los procesos de producción y a reunir ideas que le llevaron a crear programas televisivos como *Fashion* y *Andy Warhol's T.V.*, este último se emitió durante los años 1980 y 1982. Tanto los proyectos televisivos como los *Factory Diaries*, ofrecen un documento único sobre las relaciones entre el mundo del arte y la cultura pop norteamericana, también son una muestra de cómo se eliminaron los obstáculos que permitieron hacer del arte una representación pública lista para el consumo<sup>27</sup>.

La misma interdependencia entre arte y negocio que había existido desde los inicios de la carrera artística de Warhol, sigue existiendo en su etapa como cineasta. Su investigación de los dispositivos tecnológicos y sociales, de los instrumentos de grabación, que en un principio se centró en las técnicas fotográficas, pero acabó abarcando toda la industria mediática, corre paralela a la industrialización de su método de producción cinematográfica. Lo que en un principio fue una producción artesanal se fue reemplazando por una segmentación del trabajo en la que se distribuyen las distintas tareas del proceso. De manera gradual, Warhol fue encargando a otros sus responsabilidades hasta que acabó siendo un nombre ligado a un producto, esta eliminación de la autoría, su gesto más característico como autor, también lo fue en su carrera como cineasta<sup>28</sup>.

Los diversos estudios sobre el legado de Warhol, han disociado siempre los experimentos fílmicos del resto de su producción artística, ya sea pictórica o escultórica,

---

<sup>27</sup> HANHARDT, J. G., "Andy Warhol: video y television", en VV. AA., Op. cit., pp. 83-87.

<sup>28</sup> JAMES, D. E., "El productor como autor", en VV. AA., Op. cit., p. 138.

aunque actualmente, voces como la de Callie Angell, responsable del estudio y catalogación de sus películas, manifiestan que éstas plantean aspectos que son esenciales a la hora de entender sus piezas más conocidas y que tal vez sea esta la parte de su obra que mejor refleja el entorno vital y artístico de toda su producción. Warhol nunca dejó esta actividad y asumió en ella diferentes roles, como director, productor y al final como actor que hacía de sí mismo<sup>29</sup>.

El primer logro relevante de la carrera cinematográfica de Warhol fueron un grupo de películas minimalistas, entre las que están, *Sleep, Kiss, Eat* o *Empire* [Fig. 12], todas carentes de sonido, movimientos de cámara, color o montaje<sup>30</sup>. La grabación se hacía con una cámara fija montada sobre un trípode, hasta que se agotaba la bobina. Todas ellas transmiten, antes que una escena o una acción, una perspectiva, cuestión que podría parecer obvia dados los antecedentes del artista como pintor, pero sus películas no son una escisión de su pintura, no tienen nada en común con los cuadros de la misma época, al contrario, Warhol creó cuadros a partir de sus películas, utilizó fotogramas de *Sleep* para sus serigrafías. De esta forma situaba sus obras fílmicas al nivel de las botellas de Coca-Cola y de las cajas de Brillo, objetos que ya existían antes de su intervención. Esta práctica corresponde a la predisposición de Warhol a explorar los límites de las diferentes disciplinas, a medir sus posibilidades y a agotarlas<sup>31</sup>.

---

<sup>29</sup> VV. AA., Op. cit., p. 9.

<sup>30</sup> ANGELL, C., “Andy Warhol, cineasta”, en VV. AA., Op. cit., 52.

<sup>31</sup> APRÀ, A. y UNGARI, E., “Introducción al método de Andy Warhol”, en VV. AA., Op. cit., pp. 281-282.

#### 4. EVOLUCIÓN TÉCNICA Y ESTÉTICO-NARRATIVA

Sony llevó al mercado la primera grabadora de vídeo analógica, sucedió en 1967. Cámara y grabadora aunque formaban una unidad portátil eran dos aparatos separados. Las imágenes de esta época presentaban una calidad estética que dependían de sus limitadas posibilidades técnicas. Las cintas retransmitían imágenes toscas, a veces temblorosas y escurridizas. Si se trataba de imágenes en blanco y negro estaban cubiertas por una especie de velo oscuro, las representaciones en color tenían una policromía antinatural. A pesar de todas estas limitaciones los artistas valoraban la inmediatez del medio y a veces se valieron de esta falta de nitidez de forma consciente, para otorgar un carácter de autenticidad a algunas obras. A partir de la segunda mitad de la década de los 70 empezó a depurarse el montaje y algunos efectos técnicos. Artistas como Bruce Nauman y Dan Graham, entre otros, empezaron a usar el sistema *live-feedback*, que consistía en la transmisión inmediata de imágenes captadas por la cámara de vídeo a un monitor. En su obra *Live/Taped Video Corridor* (1970), Nauman utiliza este sistema para potenciar visualmente la sensación de opresión [Fig. 13].

La reducción extrema de la velocidad constituye otro lenguaje temporal, que distingue entre *duration pieces* e *hyper slow motion*.

Andy Warhol, en *Sleep* (1963), encuadra a un hombre durmiendo durante más de cinco horas. Utiliza la grabación de tiempo real que suscita una impresión de ralentización de la imagen. Con este recurso *duration pices*, Warhol tematiza la duración del tiempo.

Es la estética del tiempo que pasa, el tiempo real, una sensibilidad nueva que sustituye a la narración tradicional que el cine había heredado del teatro. La posibilidad de registrar en una cinta magnética el tiempo que pasa, es el resultado del rechazo al cine que cuenta una historia, pero el videoarte no ha nacido solo de esta nueva capacidad tecnológica, sino de la anticipación estética de esta tecnología en el cine de Andy Warhol<sup>32</sup>.

Por el contrario, el *hyper slow motion*, utiliza recursos técnicos que permiten al vídeo, gracias a su soporte magnético (imposible en el cine de la época) ralentizar el movimiento de la imagen. La ralentización llega a tal punto que la imagen se convierte en un *tableau vivant*, que da la impresión de haber sido levemente modificado.

---

<sup>32</sup> PEREZ ORNIA, J.R., Op. cit., pp. 78-79.

En la década de los 80 muchos vídeoartistas utilizaron el género clásico de la escultura para ampliar el videoarte. Creaban nuevas formas semánticas a través de monitores colocados en hilera, apilados o esparcidos formando muros. Gary Hill, en su obra *Crux (It's Time to Turn the Record Over)* 1983-1987, hace un trabajo que recuerda a una *performance*: colocó varios aparatos formando una cruz latina, en cuyos monitores se veía la imagen de un hombre crucificado. Gracias al apoyo de programas informáticos, la cámara se convierte en un instrumento para visualizar narraciones complejas. El flujo de imágenes electrónicas ya no se limitaba a reproducir la superficie de la realidad a modo de documental, tal como sucedía en la década anterior.

Un hecho muy significativo que se produce en esta década de los 80 es el nacimiento del canal MTV, que emite videoclips de música. Estos videoclips musicales suponen una mezcla de arte, comercio y televisión que genera una nueva estética, que entra a formar parte del videoarte [Fig. 14].<sup>33</sup> Además de una nueva estética, con el *videoclip* nace una nueva industria, que acelera el cambio de las costumbres visuales. Con la introducción del VHS, el desarrollo de los sistemas de vídeo en color y los nuevos medios electrónicos que se podían aplicar a la posproducción, se podía obtener un producto de coste inferior y que mantenía su calidad técnica<sup>34</sup>.

La evolución de la técnica digital en la década de los 90 transformó el vídeo en un híbrido, formado por imágenes de la cadena de datos, grabaciones hechas por los artistas y material histórico, lo que produjo una práctica artística intermedial. Todos los formatos podían ser condensados en estado digital. Estéticas de la imagen como, el parpadeo de la bobina de 35 mm o la falta de nitidez de las viejas cintas magnéticas, podían ser fácilmente imitadas. Gracias a esta nueva tecnología nace el *found footage*, el empleo artístico de material cinematográfico ya existente. La historia cinematográfica ofrece un amplio catálogo de imágenes con su estética y su léxico icónico que están presentes en la memoria cultural colectiva. Este material se encuentra a disposición de los artistas para ser aislado y trasladado a nuevos contextos. De esta forma el cine se convirtió en un punto de referencia importante en la vídeocreación a partir de los años 90. Nombres como Douglas Gordon, Rodney Graham o Steve McQueen utilizaron la historia del cine como un almacén de imágenes.

---

<sup>33</sup> MARTIN, S., Op. cit., pp. 10-20.

<sup>34</sup> FRICKE, Ch., "Nuevos medios", en RUHRBERG, K., SCHNECKENBURGER, M., FRICKE, CH., HONNEF, K., Op. cit., p. 611-612.

En el mundo global de las autopistas de datos, de la superpoblación y de los grandes movimientos migratorios, lo importante para el artista es determinar el punto de vista de la propia identidad. En este contexto el cuerpo humano sigue siendo un punto de referencia importante. El mundo occidental dejó de tener un papel central para pasar a formar parte de la red global. En el último decenio el vídeo ha conquistado el estatus de original. Al contrario de lo que ocurría en la década de los 70 con la cinta VHS, los artistas crean sus instalaciones en ediciones limitadas o únicas, lo que les otorga una exclusividad que aumenta el valor de los trabajos videográficos. El vídeo se ha transformado en una parte incuestionable de la práctica artística, como lo demuestran los grandes eventos de Kassel o Venecia<sup>35</sup>.

---

<sup>35</sup> MARTIN, S., Op. cit., pp. 21-24.

## 5. BILL VIOLA

### 5.1. Biografía

Bill Viola (1951), artista norteamericano que constituye el eje de este trabajo, está considerado como uno de los más grandes creadores en el campo del vídeo [Fig. 15]. Estudió en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Siracusa en Nueva York, donde entró en el programa de Estudios Experimentales. En ese contexto nació el Synapse Video Center, un centro dirigido por los propios estudiantes, donde trabajaban con una cámara Sony Portapak. Aquí fue donde Viola entró en contacto con el vídeo y creó algunas de sus primeras obras, piezas muy experimentales en blanco y negro, con su propia imagen como protagonista. Después de su graduación, en 1973, continuó formándose en música electrónica.

Viola comenzó a viajar durante su juventud, tanto dentro como fuera de su país, estos viajes tendrán una influencia fundamental en toda su obra. En 1980 recibe una beca de investigación en artes creativas que le permitió pasar dieciocho meses en Japón, donde estudió la cultura tradicional del país y la tecnología de vídeo avanzada. Otros viajes le llevaron a la India, para conocer el arte y la religión en monasterios budistas, también a Italia donde se interesó por los ciclos narrativos de los frescos de la Baja Edad Media y del Renacimiento. En su país, pasó tres semanas en el Parque Nacional Wind Cave de Dakota del Sur con una manada de bisontes, para un proyecto sobre la conciencia animal.

En todos sus viajes le ha acompañado Kira Perov [Fig. 16], a quien conoció en 1977 en Melbourne, donde era directora de actividades culturales de la Universidad La Trobe. Al año siguiente comenzaron su vida en común en Nueva York, iniciando así una colaboración vital y profesional fundamental en la obra de Viola<sup>36</sup>.

### 5.2. Influencias

Durante sus años de estudio, Viola conoció a Gene Youngblood y su libro *Cine expandido* (1970), en el que analiza la transformación de la imagen en movimiento en el arte de finales del siglo XX. Youngblood describe el cine y el vídeo como un discurso

---

<sup>36</sup> “Bill Viola. Espejos de lo invisible”, Espacio Fundación Telefónica <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/bill-viola-espejos-de-lo-invisible/> [consultado: 04/05/20].

abierto a la indagación creativa y reconoce la obra de Nam June Paik como pionera en el nacimiento de un nuevo estilo de arte.

El Everson Museum of Art de Syracuse organizó en 1974, las conferencias *Video and the Museum*, durante las que tuvieron lugar exposiciones como *TV Garden* de Nam June Paik [Fig. 17], en la que participó Viola como ayudante de montaje. Allí se conocieron y entablaron una amistad que se mantuvo a lo largo de los años y que influyó en Viola a la hora de entender las posibilidades del vídeo<sup>37</sup>.

Otra pieza influyente en su obra y que le capacitó para llevar a cabo su investigación fue *Rainforest IV* de David Tudor [Fig. 18], que también participaba en las conferencias organizadas por el Everson Museum. La pieza de Tudor consistía en una composición que se desarrollaba a lo largo de cuatro horas, en la que un grupo de músicos creaba un sonido particular, con objetos metálicos de todo tipo, que se encontraban suspendidos del techo. Durante este tiempo, el público podía deambular alrededor y por debajo de dichos objetos, escuchando la composición creada para la instalación. Tudor le explicó a Viola que su inspiración para *Rainforest*, venía de *Variations VII* de John Cage, la instalación de sonido desarrollada para *E.A.T. 9 Evenings*, en 1966. Viola señala, a raíz de su participación en esta pieza de Tudor, que había llegado a identificar el sonido como un material físico, escultórico. Manifiesta que presta la misma atención al sonido que a la imagen, a los que identifica como los dos componentes fundamentales de la señal electrónica del vídeo analógico<sup>38</sup>.

Pero si hay un artista que le influyó, ese fue Peter Campus, al que se refería como su “héroe”. Le conoció, igual que a los dos anteriores, en el Everson Museum, durante la exposición en 1974, que le deslumbró por sus hallazgos. Campus creó una serie de instalaciones y vídeos en los que mostraba su interés por la conciencia y la ciencia cognitiva, con un tratamiento especial del espacio. Una de las piezas clave de Campus, *Double Vision* (1971) [Fig. 19], en la que estudia la distorsión del espacio a través de la disposición de dos cámaras, influye en la obra de Viola, *Cinta I*, rodada en blanco y negro con él como protagonista, en la que medita sobre su presencia en el espacio virtual que ocupa entre dos monitores. Estos tres artistas fueron, en palabras del propio Bill Viola: “las tres personas que más me influyeron”. Los tres representan aspectos primordiales presentes siempre en el proyecto artístico de Viola: modificar la tecnología, favorecer una

---

<sup>37</sup> HANHARDT, J. G. (Editado por Kira PEROV), *Bill Viola*, Madrid, La Fábrica/ Museo Guggenheim Bilbao, 2017, p. 31.

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

nueva forma de crear imágenes en movimiento y señalar otras formas de ver el mundo que nos rodea.

Entre 1974 y 1976 fue nombrado director técnico de producción en art/tapes/22, en la ciudad de Florencia<sup>39</sup>. Este trabajo le dio la oportunidad de entrar en contacto con una variada comunidad de artistas internacionales como: Mario Merz, Joan Jonas, Giulio Paolini, Vito Acconci, Jannis Kounellis y Terry Fox. Tuvo así acceso a algunas de las obras maestras de la historia del arte occidental, que más tarde tendrían una gran influencia en su obra. Viola se nutrió y se sigue nutriendo de todas estas influencias, pero nunca perteneció a una escuela o movimiento artístico, lo que siempre le permitió trazar su propio camino y abordar su producción, que está definida por su interés en temas espirituales y estéticos, desde un enfoque global a la vez que personal<sup>40</sup>.

### 5.3. Evolución de su obra

#### 5.3.1. *Década de 1970, primeras obras*

Todas las cintas realizadas en esta época tenían un carácter experimental, así lo manifiesta el propio artista y todos los estudios que sobre él se han hecho hasta el momento. Son trabajos que buscan averiguar las cualidades y posibilidades del medio. Al hablar de las obras de este periodo, Viola utiliza el término “vídeo estructural”. Son piezas que agrupan sus experiencias en el campo de la *performance* y la música experimental<sup>41</sup>.

*Information*, 1973 [Fig. 20], es una de las primeras obras del artista, que según él mismo explica, fue el resultado de un error técnico: “Tras descubrir el error y rastrear su origen, fue posible sentarse frente al mezclador como si fuera un instrumento musical y aprender a tocar aquella no-señal”. Esta cinta de vídeo tiene las cualidades que distinguirán la obra de Viola a lo largo de toda su carrera. Es una combinación de la admisión del azar de Nam June Paik y de la utilización de los sonidos e instrumentos que hace Tudor en *Rainforest IV*. También recuerda el uso del Videosintetizador Paik-Abe en la pieza *Experiments with David Atwood*, 1969 y la emisión interactiva que se realizó en

---

<sup>39</sup> Fundado a finales de 1972, el art/tapes/22 constituye uno de los cuatro centros italianos de producción del videoarte. También constituye un archivo, así como un centro de documentación y distribución para muchos artistas (como Marina Abramovic, por ejemplo).

<sup>40</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., pp. 31-33.

<sup>41</sup> SYRING, M. L., “El camino a la trascendencia o la tentación de San Antonio”, en ÁLVAREZ BASSO, C. (coor.), *Bill Viola. Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*, Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1993, p. 17.

directo desde el estudio WGBH de Vídeo comuna (1970), de cuatro horas de duración. La banda sonora de esta pieza guarda una gran semejanza con el sonido que se crea cuando un carrito pasa a través de un proyector, lo que también le otorga una cualidad cinematográfica.

En toda la producción de este período el tiempo se convierte en un componente de peso en la obra de Viola. También existe una autoconsciencia, que se incrementa al incluir su propia imagen en la formulación de varias de sus piezas, como *Migration* (1976), *The Space Between the Teeth* (1976) y *Sweet Light* (1977), entre otras<sup>42</sup>.

A partir de 1979 se observa un cambio paradigmático en los trabajos del artista, aunque continúa creando secuencias autorreflexivas, su interés principal se centra en el mundo exterior. Con *Chott el-Djerid* (1979) [Fig. 21], un montaje de imágenes tomadas en Canadá, Illinois y el Sahara, Viola trabaja a partir de ubicaciones reales que rompen con la puesta en escena y el tratamiento de la imagen [Infra 5.4.2.].

Estos años son un periodo de preparación para la propuesta principal que encontramos en sus obras de la década siguiente: “el vídeo puede hacer visible lo que no lo es”<sup>43</sup>

### 5.3.2. *Década de 1980, el reconocimiento como artista*

Bill Viola encontró en el vídeo el medio perfecto para investigar lo que veía y aprender de lo que no podía ver. La cámara le facilitaba recursos para explorar el mundo y compartir lo que descubría a través de ella. Gracias a la creación artística, se encontraba en armonía con la naturaleza y con los misterios del mundo natural. En las instalaciones de la década de los 80, retomó los temas que ya había tratado en obras de los años 70, en las que el artista volvía a la naturaleza, una de ellas es *Regreso (Return)*, 1975). En esta pieza hay una escena en la que Viola mira a través de una ventana y se ve en la naturaleza. También en *Días de antaño (Ancient of Days)*, 1979-1981), vuelve a tratar este tema de su regreso a la naturaleza<sup>44</sup>.

Bill Viola se unió en esta década al mundo global del arte basado en el tiempo, dejando atrás la cultura popular posmoderna, se centró en la investigación del legado cultural universal, prestando atención al pasado clásico y a las formas de transcribir e

---

<sup>42</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., pp. 45-51.

<sup>43</sup> SYRING, M. L., “El camino a la trascendencia o la tentación de San Antonio”, en ÁLVAREZ BASSO, C. (coord.), Op. cit., p. 17-18.

<sup>44</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., p. 84.

imaginar las fuerzas invisibles, de la dimensión espiritual y la naturaleza<sup>45</sup>. Viola es cada vez más consciente de la energía transformadora del vídeo. En *Hatsu Yume. First Dream* (1981), realizado en la época que vivió en Japón, se manifiestan varios elementos que se van a mantener como determinantes estructurales en su obra. Es una pieza que trata de la dualidad de la luz y la sombra, lo efímero y lo eterno, la vida y la muerte.

Con el paso de los años, el vídeo adquirirá para Viola la función de un banco de datos, comparable a la memoria humana. En él almacena imágenes y las recupera en el momento que quiera. Recurre al collage, donde realidad y ficción se unen indistintamente para producir narraciones<sup>46</sup>.

En 1986 completa su primer largometraje *No sé a qué me parezco (I Do Not Know What It Is I Am Like)* [Fig. 22], una de las obras de arte más destacadas del siglo XX. Es un estudio sobre la conciencia animal y la trascendencia humana. Tanto mediática como simbólicamente, la luz y la oscuridad, la vista y la visión ejercen un papel muy importante. A lo largo de casi hora y media el artista despliega un abanico de imágenes con enfoques y temas diferentes: paisajes, tormentas y animales, que se alternan con imágenes de pueblos primitivos y velas. La imagen del artista también está presente, como en sus obras anteriores, en esta ocasión le vemos trabajando en su estudio, alusión directa al cuadro de Vermeer, *El geógrafo* (1669), a modo de *tableau vivant*. En otra secuencia se aprecia como el artista enfoca cada vez más cerca los ojos de una lechuza, hasta que en la superficie de su pupila se distingue la cámara y el operador de la misma, uniendo con este reflejo el mundo animal al de la técnica. La ralentización extrema y la aceleración son efectos que utiliza Viola para romper con el modelo de imágenes constantes, consiguiendo que el interés del espectador no disminuya<sup>47</sup>.

Esta obra es un ejemplo más de cómo el autor ha ignorado el procedimiento posmoderno de la apropiación, basando sus estrategias autorreflexivas en la naturaleza, volviendo la mirada al pasado y siguiendo el transcurso del tiempo.

La centralidad que tenía la visión en sus primeros vídeos, adquiere otra dimensión en una serie de vídeos monocal e instalaciones que se hallan entre los más logrados del artista. Todas las obras de esta década se derivan de su trabajo anterior y allanan el camino para la producción de la década posterior y la siguiente<sup>48</sup>.

---

<sup>45</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., p. 42.

<sup>46</sup> SYRING, M. L., "El camino a la trascendencia o la tentación de San Antonio", en ÁLVAREZ BASSO, C. (coor.), Op. cit., p. 17-18.

<sup>47</sup> MARTIN, S., Op. cit., p. 92.

<sup>48</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., pp. 86-114.

Entre los años 1982 y 1989 Viola realizó once instalaciones de grandes dimensiones, que ocupaban grandes salas, y cinco vídeos, incluyendo la obra monocal *No sé a qué me parezco*, que tardó tres años en crear<sup>49</sup>.

### 5.3.3. *Década de 1990, giro espiritual y estético*

En esta década Viola da un giro en el tratamiento del cuerpo humano y de las emociones. El dominio del medio, le permite profundizar e ir más allá de la superficie de la imagen en movimiento. Se inspira en la historia del arte para iniciar una búsqueda espiritual, que le lleve a comprender el mundo que nos rodea y a nosotros mismos. Para ello profundiza en el conocimiento de las religiones del mundo y de las obras de arte que explican la historia de la religión.

En 1995 creó *El saludo (The Greeting)* [Fig. 23], que se mostró en la 46ª Bienal de Venecia. Esta obra es un ejemplo de cómo el cuerpo en movimiento, sumido en un espacio espiritual, centra ahora los intereses de Viola. Inspirada en *La Visitación* de Pontormo (1528-29), las acciones de las figuras transcurren a cámara extremadamente lenta. Una escena con una duración original de 45 segundos, se transforma en una pieza de diez minutos en la que se desarrolla una cuidada coreografía. Con la ralentización, algunos aspectos sutiles de la escena se hacen patentes, como el lenguaje corporal inconsciente y los matices de ciertas miradas y gestos<sup>50</sup>.

En 1998 Bill Viola fue invitado por la National Gallery de Londres a participar en la exposición colectiva *Encuentros*, con el encargo de crear una pieza que estuviese relacionada con su colección de pintura<sup>51</sup>. La pieza sobre la que trabajó Viola fue *La coronación de espinas* (ca. 1490-1500) de El Bosco [Fig. 24], que dio origen a la obra *El quinteto de los estupefactos* [Fig. 25]<sup>52</sup>. Por esta época, Viola estaba trabajando como profesor en el Getty Research Institute de Los Ángeles, sobre la representación de las pasiones. Para realizar esta pieza, da comienzo al estudio de cómo el arte medieval y renacentista representa los estados emocionales extremos, asunto que seguirá desarrollando en años venideros<sup>53</sup>. La obra se centra en la figura humana, con cinco personajes que experimentan una oleada intensa de emociones de forma individual, sin

---

<sup>49</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., p. 94.

<sup>50</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., pp. 163-164.

<sup>51</sup> AZNAR ALMAZÁN, Y., *El arte y los artistas en las últimas décadas. Entre locos, gamberros y especuladores*, Madrid, Art Duomo Global, 2016, p. 90.

<sup>52</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., p. 181.

<sup>53</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., p. 268.

que haya ningún tipo de interacción entre ellos. El grupo se expone en un fondo neutro, sin referencias del mundo exterior. Utilizando el *hyper slow motion*, se hacen visibles los detalles más insignificantes y sutiles de la expresión. El tiempo queda en suspenso, tanto para los actores como para los espectadores, generando así un espacio subjetivo y psicológico. Las respuestas emocionales de cada individuo surgen de acontecimientos que no podemos ver, que podrían venir del pasado, pertenecer al presente o ser un anticipo del futuro. Este desconocimiento de la historia completa es lo que transmite la potencia y belleza que tiene la obra<sup>54</sup>.

Este es un periodo prolífico en la producción artística de Viola, que da un giro espiritual y estético, que le lleva a mostrar un mayor interés por lo perceptivo y por lo personal. *La mente que se detiene* (*The Stopping Mind*, 1991), es una instalación de vídeo basada en, como apunta el autor, “el antiguo deseo de parar el tiempo”<sup>55</sup>, y para ello utiliza un recurso que ya había usado en *Desayuno instantáneo* (*Instant Breakfast*, 1974), la luz estroboscópica, y sus efectos en la visión. Las imágenes en movimiento de *La mente que se detiene*, expresan la contradicción del pensamiento que intenta retener el dinamismo propio del conocimiento. Esta pieza está inspirada en los escritos del maestro zen japonés Takuan Soho (1573-1645), *La mente libre: escritos de un maestro zen a un maestro de la espada*. Las enseñanzas del budismo Zen japonés forman parte de las fuentes filosóficas más influyentes en la obra de Viola<sup>56</sup>.

#### 5.3.4. Década de 2000- últimos trabajos

“Lo más importante es dejar que la gente tome conciencia de sí mismos, del mundo que les rodea, conciencia de la capacidad de su propio cuerpo”<sup>57</sup>.

La importancia de conocer quiénes somos en el mundo y el desafío de redefinir quiénes somos ante los demás, se refleja en una serie de obras que Bill Viola crea a principios del nuevo milenio. Todas las técnicas formales y las cuestiones filosóficas que el artista había desarrollado en sus piezas anteriores, entran en juego en esta nueva producción: la consciencia; el uso de la figura para representar las emociones; la

---

<sup>54</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., pp. 181-184.

<sup>55</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., p. 125.

<sup>56</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., pp. 125-126.

<sup>57</sup> METRÓPOLIS, “Bill Viola”, 1993

<https://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-bill-viola/996783/> [última consulta 11/01/21].

representación del gesto y el movimiento mediante un tratamiento sugestivo del tiempo; la constatación de que la imagen electrónica en movimiento es diferente a la imagen del cine, pero sin perder nunca de vista la historia de este medio; el uso formal de los tópicos de la pintura de género. Todo esto queda aglutinado en su obra, de la mano de un inesperado regreso a lo cinematográfico en su producción, como vemos en la instalación, *Avanzando el día* (*Going Forth By Day*, 2002) [Fig. 26], que consta de cinco escenas que se proyectan directamente sobre las paredes del espacio expositivo, a modo de mural. La obra se presentó en el Museo Guggenheim de Nueva York, solo un año después de los atentados terroristas del 11 de septiembre, todavía muy presentes en la memoria del público. Viola crea un espacio de reflexión y contemplación, en el que se examinan temas de la existencia humana: la individualidad y la sociedad, la muerte y el renacer<sup>58</sup>.

Con esta exposición, el artista pretendía crear una experiencia cinematográfica, la sensación de “entrar en una película”<sup>59</sup>. Las fuentes utilizadas las encontró Viola en los frescos pintados por Giotto en la Capilla de los Scrovegni y los de Luca Signorelli, sobre todo *El Juicio Final*, de la Catedral de Orvieto. Utilizó por primera vez cámaras de alta definición que facilitaban un alto grado de detalle. El lenguaje que elige retoma la temática del nacimiento y la muerte, que se hizo presente con el nacimiento de su primer hijo y el fallecimiento de su madre, representados en *The Passing* (1991), que más tarde se integraría en el proyecto *Nantes Triptych*, (1992) [Fig. 27]<sup>60</sup>.

En el año 2004, Gérard Mortier, director general de la Ópera Nacional de París invita a Bill Viola a colaborar en una nueva producción de *Tristán e Isolda*, de Richard Wagner. Este proyecto operístico se realizó conjuntamente con la Filarmónica de Los Ángeles y consistía en tres actos, que se presentarían semiescénificados en tres noches sucesivas. El resultado fueron cuatro horas de vídeo, en el que se usaron todo tipo de medios, desde cámaras de alta definición hasta una cámara de mano que Viola utilizaba para grabar por su cuenta, además de una antigua cámara “Grainy Cam”, para producir imágenes con mucho grano que desprendían un halo de misterio [Fig. 28]. El polémico estreno se produjo en París en el año 2005 y más tarde se ha seguido representando en teatros de todo el mundo. En el programa que se editó para la representación de París, Viola escribió: “Supe desde el principio que no quería que las imágenes ilustraran o representaran la historia de manera directa. En su lugar, quería crear un mundo de

---

<sup>58</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., pp. 195-196.

<sup>59</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., p. 207.

<sup>60</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., pp. 195-212.

imágenes que existiera en paralelo a la acción del escenario, del mismo modo que una narrativa poética más sutil permea la dimensión oculta de nuestras vidas interiores”<sup>61</sup>

En 2014 concluye un encargo para la Catedral de San Pablo en Londres. Una instalación situada en el coro sur de la catedral, titulada *Mártires (tierra, aire, fuego, agua)* [*Martyrs (Earth, Air, Fire, Water)*] [Fig. 29]. Esta obra es la cumbre de una producción considerada uno de los grandes logros del arte contemporáneo. La figura del mártir sirve en todas las religiones como expresión de la represión, el fanatismo y la violencia, y ha sido profusamente representada a lo largo de toda la historia del arte occidental. Viola se inspira en estas figuras utilizando los recursos del lenguaje contemporáneo del vídeo, para acercarse a un tema de suma relevancia en el mundo actual. Además de ser una obra que destaca por su relación con el tiempo en que vivimos, la figura del mártir representa en todas las religiones la fortaleza del creyente ante la intolerancia, la violencia y la opresión, esta obra también destaca por el entorno en el que se expone, la Catedral de San Pablo, en la que se logró crear una experiencia interesante y coherente para el espectador<sup>62</sup>.

#### 5.4. Obras representativas de su trayectoria

##### 5.4.1. *El espacio entre los dientes (The Space Between the Teeth, 1976)*

En esta obra se revela la facultad videográfica de poner en cuestión los fundamentos de la representación, exhibiendo aquello que posibilita la visibilidad en la imagen en movimiento, el dispositivo se revela gracias a la evidencia de los trucos visuales.

La obra comienza con el artista lavándose la cara, a continuación se sienta en un sillón frente a la cámara que lo graba en plano medio; permanece en silencio durante un rato, hasta que emite un grito y al gritar por segunda vez la cámara retrocede con rapidez, dejando a la vista un largo pasillo y al fondo el artista en plano general [Fig. 30]. Viola vuelve a gritar varias veces y a cada nuevo grito, la cámara avanza rápidamente hasta que vemos un plano detalle del espacio que tiene entre los dientes. Así la cámara va avanzando y retrocediendo, pasando por distintos planos. Estos movimientos de avance y retroceso

---

<sup>61</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., pp.212-222.

<sup>62</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., pp. 250-252.

no se consiguen con movimientos ópticos ni de cámara, sino que son fruto de cortes sucesivos que están montados a un ritmo acelerado. Se produce así una ilusión de *zoom* entrecortado y muy rápido, en el que los planos presentan el mismo espacio en campo, pero a distinta escala. Viola hace aquí un trabajo autorreferencial, poniendo de relieve, por un lado, la presencia evidente de la cámara como objeto que se desplaza y por otro, un modelo de montaje que muestra su artificialidad, de una forma tan evidente como los gritos que produce el protagonista.

Pero en esta obra no solo se trabaja con la continuidad espacial, pues cada vez que la cámara se introduce en el espacio entre los dientes, una nueva imagen, que reproduce un nuevo espacio, se intercala aumentando su duración a cada grito. Esta nueva imagen parece originarse en el interior de la boca del protagonista. En ella se nos muestra una cocina, un espacio cotidiano por el que se mueve la cámara mostrándonos una mesa y un hombre que friega los platos. A continuación se vuelve a un plano de la boca y vemos como el hombre sale de la cocina dejando un grifo abierto. Teniendo en cuenta que los espacios que se nos muestran son totalmente diferentes, podemos decir que en este montaje hay una relación de discontinuidad total entre los planos intercalados, no resulta evidente ningún nexo que los una o los separe. A nivel temporal tampoco podemos hablar de continuidad, elipsis o retroceso. Al final del vídeo otro grito nos lleva de nuevo al pasillo, donde la imagen se congela en una polaroid en blanco y negro que cae al agua, para quedarse ahí flotando hasta que oímos el ruido de una lancha, que permanece fuera de campo, y deja atrás una ola que se traga la fotografía, desapareciendo en un fundido en negro.

Bill Viola crea con esta articulación del montaje, una configuración espacio-temporal totalmente nueva que no se corresponde con los códigos que como espectadores estamos acostumbrados a interpretar, es un espacio-tiempo confuso cuyas coordenadas, no nos facilita. Viola sostiene haber recurrido al montaje en casi todas sus obras “la vida sin un mínimo de montaje no tiene aparentemente mucho interés”<sup>63</sup>.

---

<sup>63</sup> RODRÍGUEZ MATTALÍA, L., *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento. Análisis de prácticas videográficas que investigan sobre la imagen*, Castelló de la Plana, Publicacions de la Universitat Jaume I, 2011, pp. 126-130.

5.4.2. *Chott el-Djerid (Un retrato de luz y calor)*, [*Chott el-Djerid, (A Portrait in Light and Heat)*, 1979]

Uno de los principales motivos del arte a lo largo de toda la historia, la representación del paisaje, lo utiliza Viola como punto de partida para su obra *Chott el-Djerid*; que consiste en la grabación de una serie de espejismos que suceden en la superficie de un lago salado y seco en el Sáhara [Fig. 31]. Precisamente a estos espejismos se refiere el subtítulo *Un retrato de luz y calor*. A este fenómeno atmosférico hace alusión el artista cuando dice: “Si uno cree que las alucinaciones son la manifestación de un desequilibrio químico o biológico en el cerebro, las distorsiones de los espejismos y el calor del desierto pueden considerarse alucinaciones del paisaje”. A lo largo de la trayectoria artística de Viola, éste se siente cada vez más en armonía con la naturaleza y con los misterios del mundo natural, por lo que adquieren una mayor relevancia en su creación artística. Un tema esencial en la obra de Viola es el tratamiento que da al paisaje, como transmisor de sus propias alucinaciones. Con *Chott el-Djerid*, el autor hace que nos adentremos en la naturaleza y veamos a través de la óptica del vídeo lo que solo es posible imaginar.

En las piezas anteriores de Viola predomina el trabajo de estudio, sin embargo aquí recorre el paisaje en coche para grabar imágenes de las montañas nevadas de la provincia canadiense de Saskatchewan, con las que comienza la obra y del desierto del Sáhara, en su parte tunecina, donde toma imágenes de los espejismos. En el paisaje introduce la figura humana, que contrapone a la inmensidad del entorno y se desdibuja detrás de las ondas caloríficas que graba con teleobjetivo<sup>64</sup>.

Viola nos muestra en esta obra que si el hombre confía únicamente en sus sentidos se enfrentará rápidamente a su incapacidad de apreciación e interpretación. Él establece una diferencia entre el paisaje exterior o mundo físico y el paisaje interior, de las imágenes mentales. Al filmar con su cámara la naturaleza, pretende dirigir la atención hacia el mundo interior, hacia el mundo de las ideas y lo imaginario. Es la naturaleza la que le abre al hombre las puertas del conocimiento de sí mismo, porque además de hacer referencia al mundo de las plantas y los animales, para Viola también hace referencia a la psiquis humana<sup>65</sup>.

---

<sup>64</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., pp. 84-88.

<sup>65</sup> SYRING, M. L., “El camino a la trascendencia o la tentación de San Antonio”, en ÁLVAREZ BASSO, C. (coord.), Op. cit. pp. 21-22.

Esta obra marca una ruptura en la videografía del artista, al abandonar los efectos y las técnicas de edición, y resume su interés por el paisaje y la percepción, a través de la filmación de espejismos en el desierto<sup>66</sup>.

#### 5.4.3. *El tránsito (The Passing, 1991)*

Aunque esta obra se completa en 1991, su producción comienza en 1987, cuando Viola y su mujer emprenden un viaje por áreas remotas del suroeste de EE.UU., realizando grabaciones diurnas y nocturnas del desierto [Fig. 32]. Las cámaras utilizadas para grabar estas imágenes fueron tres, una cámara de vigilancia en blanco y negro y otra infrarroja y una cámara militar de visión nocturna *Lunar Lite*. Después de este viaje, el artista sufrió un bloqueo en su actividad creativa como escritor y la pieza no se finalizó hasta pasados tres años, momento en que Viola entiende que su arte y su vida son una misma cosa, por lo que decide llevar lo personal a su estudio. Dos sucesos importantes en su vida ocurren poco antes de completar la obra, en primer lugar el fallecimiento de su madre en 1991, a quien está dedicada la pieza y nueve meses más tarde de este suceso, el nacimiento de su segundo hijo. Estos dos acontecimientos inspiran la reflexión sobre el nacimiento, la muerte y el paisaje que recrea Viola en esta cinta de vídeo<sup>67</sup>.

En 54 minutos de proyección, el autor expone un abanico de técnicas, que tomarán diferentes intensidades y aspectos en piezas posteriores. La técnica juega un papel muy importante en esta obra, gracias al uso de un equipo previamente modificado, fue posible la grabación de imágenes en el umbral de lo visible, los intensificadores de imagen y las cámaras infrarrojas jugaron un papel determinante en esta pieza. Para Viola esta obra es: “Una respuesta personal a los extremos espirituales del nacimiento y la muerte en la familia. Las imágenes nocturnas en blanco y negro y las escenas bajo el agua describen un mundo crepuscular que se cierne sobre los límites de la percepción y de la cognición humanas, donde convergen las diferentes vidas de la mente (la memoria, la realidad y la visión)” [Fig. 33]. Estos conceptos de “la memoria, la realidad y la visión”, ya están en su videografía anterior y también aparecen aquí, sin embargo se inicia en este momento un giro hacia lo personal, que no aparecía anteriormente, alejándose de los textos de los

---

<sup>66</sup> ÁLVAREZ BASSO, C. (coord.), Op. cit., p. 110.

<sup>67</sup> ÁLVAREZ BASSO, C. (coord.), Op. cit., p. 111.

místicos, para plantear una narración que se centra en dos acontecimientos importantes de su vida.

*The Passing* es un magnífico ejemplo de como Viola combina documental y narrativa para enlazar la vida y la muerte. Por una parte expresa la visualización de la vida y la muerte por medio de símbolos, un tren entrando en un túnel, y por otra parte a través de la grabación del hecho mismo, el fallecimiento de la madre del artista en una cama de un hospital [Fig. 34]. La combinación de narración y documental, como registros de una vida, otorga un sentido profundo a esta obra. Viola dota de sentido a sus imágenes, favoreciendo lo visual para expresar emoción<sup>68</sup>.

#### 5.4.4. *Los soñadores (The Dreamers, 2013)*

Esta obra pertenece a la serie *Retratos en el agua (Water Portraits)*, en la que varios actores aparecen sumergidos, con los ojos cerrados y en aparente paz, en un tanque lleno de agua, que representa el fondo del lecho de un río [Fig. 35]. La instalación se sitúa en una gran sala, donde se colocan siete pantallas de plasma de 65 pulgadas cada una, con la imagen de un “soñador”. El agua, que ondula sus cuerpos y produce un movimiento sutil en ellos, envuelve con su sonido al espectador. En la videografía de Viola, el agua sirve como metáfora de muchas de las experiencias vitales del ser humano: puede ser símbolo del nacimiento y por tanto de la vida, por la similitud con el líquido amniótico; puede ser fuente de transformación, por su capacidad de purificación; también puede ser ilusión, al observar el reflejo en su superficie; o representar la muerte, que se produce por ahogamiento; y además de todo esto, combinada con la electricidad es la creación del vídeo<sup>69</sup>. Esta sustancia elemental que representa el agua, es lo que separa a los durmientes de los tanques, que representan los límites que traza el hombre con la naturaleza, pues no permiten que el agua que contienen fluya libremente.<sup>70</sup>

*Retratos en el agua*, rinde también un nostálgico homenaje a la muerte, debido al parecido que guardan estas imágenes con las fotografías de personas fallecidas, que se utilizaban en el siglo XIX para recordar a los seres queridos ya desaparecidos.

---

<sup>68</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., pp. 134-139.

<sup>69</sup> ESPINO, L., “Bill Viola. ‘Uso la cámara como si fuera un pincel’”, *El país*, 30 de junio de 2017. <https://elcultural.com/bill-viola-uso-la-camara-como-si-fuera-un-pincel>, [última consulta 24/10/20].

<sup>70</sup> RODRIGO, A., “Bill Viola: los senderos de la condición humana”, *Mediápolis*, Nº 2, 1996. <http://www.roalonso.net/es/videoarte/viola.php>, [última consulta 10/01/21].

Tanto *Los soñadores*, como *Travesía interior*, una obra del mismo año, se incluyeron en la exposición individual de Viola que tuvo lugar en Londres, también en 2013, titulada *Frustrated Actions and Futile Gestures*. La referencia a la fluctuación y al cambio que hace el título es elocuente, *Los soñadores*, así como otras obras anteriores de Viola, nos hablan del itinerario del artista, de la observación de lo nómada y lo efímero de la vida del yo<sup>71</sup>.

---

<sup>71</sup> HANHARDT, J. G., Op. cit., pp. 15-244.

## CONCLUSIÓN

El nacimiento del videoarte, como de cualquier otra manifestación artística, es fruto de un determinado contexto cultural, político y social, pero también de una serie de adelantos tecnológicos, que fueron fundamentales en la creación del nuevo medio. Las nuevas vanguardias de los años 60, que experimentaban con un arte de acción, en el que propuestas como las *performances* o los *happenings* no dejaban constancia de su existencia, utilizaron el nuevo medio para que su acción perdurase en el tiempo. Pero como ya se ha dicho a lo largo de este trabajo, el vídeo, que comenzó siendo una herramienta que se utilizaba para complementar la obra de estos artistas, pasó a ser el instrumento con el que algunos empezaron a crear sus piezas, en palabras de Bill Viola: “Uso la cámara como si fuera un pincel”<sup>72</sup>. Esto dio paso a la creación de un nuevo lenguaje plástico específico, pero que presenta concomitancias con todos los lenguajes plásticos que le habían precedido, como puso de manifiesto Viola con sus palabras.

Bill Viola es un investigador de la imagen, que intenta capturar con su cámara lo que el ojo humano no puede captar. En este intento de ir más allá de la mirada, lo importante para el artista es la imagen que está en el interior. “Cuando ruedo con mi cámara es como ver y cuando hago el montaje es como pensar”<sup>73</sup>. La cuestión fundamental para él es el conocimiento del yo, para entender la realidad del mundo que le rodea.

Desde el principio de su creación ha vinculado elementos narrativos con elementos simbólicos. Las ideas que han formado parte de su obra nacen de su condición de viajero incansable, que le ha llevado a la observación del paisaje y a que éste tenga una presencia fundamental en sus creaciones. Esta condición viajera también le ha permitido estudiar, de la mística, tanto occidental como oriental y la pintura, sobre todo medieval y del renacimiento, elementos que se reflejan en toda su producción. La investigación científica sobre el medio que utiliza es parte fundamental de su trayectoria, que ha ido evolucionando paralela a los avances que se han dado en el mundo de la videocreación.

---

<sup>72</sup> ESPINO, L., “Bill Viola. ‘Uso la cámara como si fuera un pincel’”, *El Cultural*, 30 de junio de 2017 <https://elcultural.com/bill-viola-uso-la-camara-como-si-fuera-un-pincel> [24/10/20].

<sup>73</sup> METRÓPOLIS, *Bill Viola*, RTVE, 16 de junio de 1993. <https://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-bill-viola/996783/>, [última consulta 11/01/21].

De unos inicios experimentando con la imagen y la manipulación del tiempo, protagonizados por él mismo, a las grandes producciones actuales con actores, equiparables a cualquier película de Hollywood, Viola ha sido y sigue siendo capaz de conectar con el mundo íntimo y las emociones de los espectadores.

## BIBLIOGRAFÍA

APRÀ, Adriano y UNGARI, Enzo, “Introducción al método de Andy Warhol”, en VV. AA., *Andy Warhol: cine, vídeo y televisión*, Barcelona, Fundació Antoni Tàpies (coedición: Diputación de Granada; Málaga, Fundación Picasso), 2000.

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

AZNAR ALMAZÁN, Yayo, *El arte y los artistas en las últimas décadas. Entra locos, gamberros y especuladores*, Madrid, Art Duomo Global, 2016.

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

DANIEL, Émile, “Andy Warhol”, en DUROZOI, Gérard, (dir.), *Diccionario Akal de Arte del siglo XX*, Madrid, Ediciones Akal, 2007.

DREYFUS, Ch., “Nam June Paik”, en DUROZOI, Gérard, (dir.), *Diccionario Akal de Arte del siglo XX*, Madrid, Ediciones Akal, 2007.

FRICKE, Christiane, “Nuevos medios. Formas no tradicionales de expresión artística”, en RUHRBERG, Karl, SCHNECKENBURGER, Manfred, FRICKE, Christiane., HONNEF, Klaus, *Arte del siglo XX. Pintura. Escultura. Nuevos medios, Fotografía*, Bonn, Taschen, 2014.

GUARDIOLA, Juan, “Yo (aún) seré tu espejo”, en VV. AA., *Andy Warhol: cine, vídeo y televisión*, Barcelona, Fundació Antoni Tàpies (coedición: Diputación de Granada; Málaga, Fundación Picasso), 2000.

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

HEARTNEY, Eleanor, *Arte & Hoy*, Barcelona, Phaidon, 2013.

JAMES, David E., “El productor como autor”, en VV. AA., *Andy Warhol: cine, vídeo y televisión*, Barcelona, Fundació Antoni Tàpies (coedición: Diputación de Granada; Málaga, Fundación Picasso), 2000.

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

MARTIN, Sylvia, *Vídeoarte*, Bonn, 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, M. T. (ed. lit.): *Narrativas cruzadas. Hibridación, transmedia y performatividad en las Humanidades digitales*. Vigo, Academia del Hispanismo, 2017.

PÉREZ ORNIA, José Ramón (ed.), *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*, Madrid, RTVE y Ediciones del Serbal, 1991.

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

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

SUÁREZ, Juan A., “El artista de la publicidad: el estrellato, el estilo y la comercialización en el cine underground de Andy Warhol”, en VV. AA., *Andy Warhol: cine, vídeo y televisión*, Barcelona, Fundació Antoni Tàpies (coedición: Diputación de Granada; Málaga, Fundación Picasso), 2000.

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

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

WALTHER, Ingo F., “Catálogo de artistas”, en RUHRBERG, Karl, SCHNECKENBURGER, Manfred, FRICKE, Christiane., HONNEF, Klaus, *Arte del siglo XX. Pintura. Escultura. Nuevos medios, Fotografía*, Bonn, Taschen, 2014.

## RECURSOS EN LA RED

BAIGORRI BALLARÍN, Laura, “Los inicios del vídeo de creación”, Fundación para la Universitat Oberta de Catalunya, (FUOC).

[http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/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](http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/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: 14/05/20].

BEAUMONT, José. F. “TVE-2 comienza a emitir mañana la serie “El arte del vídeo” *Radiotv El país*, 18 de febrero de 1991.

[https://elpais.com/diario/1991/02/18/radiotv/666831602\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1991/02/18/radiotv/666831602_850215.html). [consultado: 10/01/21].

“*Bill Viola. Espejos de lo invisible*”, Espacio Fundación Telefónica

<https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/bill-viola-espejos-de-lo-invisible/>

[última consulta: 19/05/20].

ESPINO, Luisa, “Bill Viola. ‘Uso la cámara como si fuera un pincel’”, *El Cultural*, 30 de junio de 2017. <https://elcultural.com/bill-viola-uso-la-camara-como-si-fuera-un-pincel>, [última consulta: 24/10/20].

*METRÓPOLIS*, *Bill Viola*, RTVE, 16 de junio de 1993.

<https://www.rtve.es/alcanta/videos/metropolis/metropolis-bill-viola/996783/>, [última consulta 11/01/21].

RODRIGO, Alonso, “Bill Viola: los senderos de la condición humana”, *Mediápolis*, N° 2, 1996. <http://www.roalonso.net/es/videoarte/viola.php>, [última consulta 10/01/21].

## ANEXO FOTOGRÁFICO



Fig. 1 Cámara portátil Portapack de Sony, 1967.



Fig. 2 Manifestación contra la guerra de Vietnam.



Fig. 3 Debate televisado de Nixon contra Kennedy en 1960

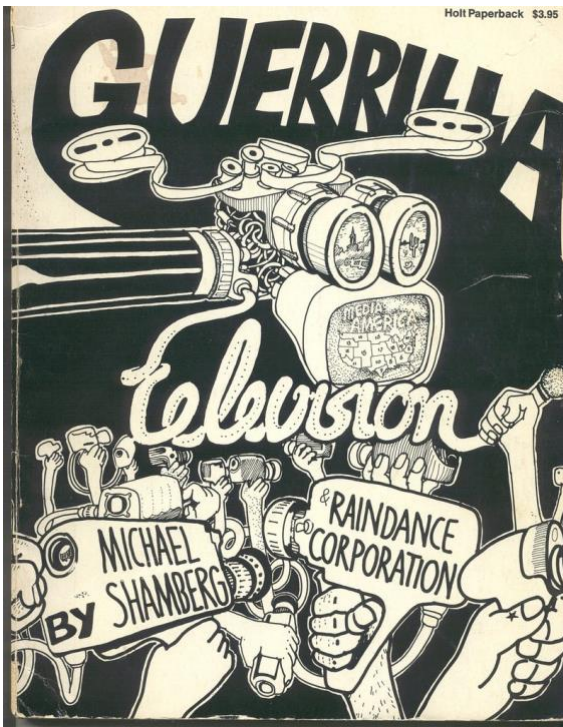


Fig. 4 Portada del libro de Michael Shamberg *Guerrilla Television*, 1971.



Fig. 5 Fluxus. George Maciunas.



Fig. 6 Marcel Duchamp con su *ready-made*.

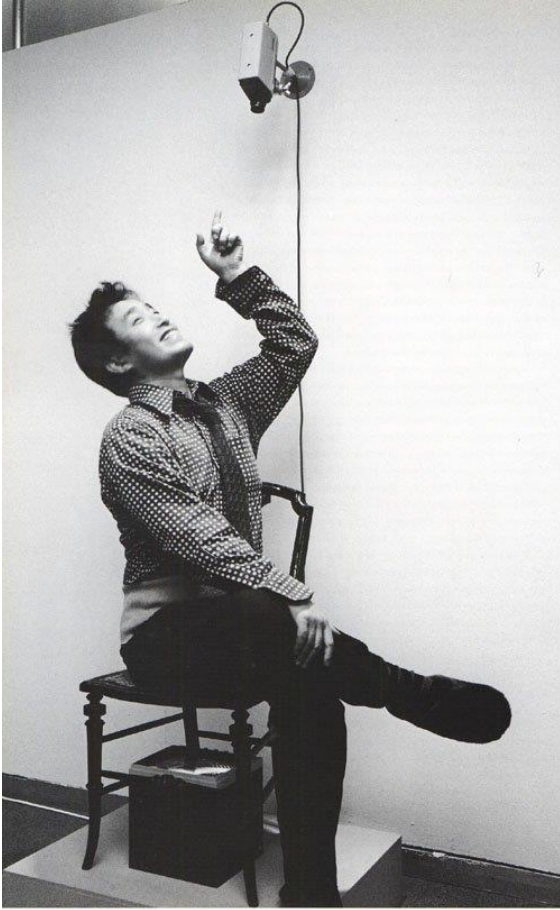


Fig. 7 Nam June Paik.



Fig. 8 *Global Groove*. Nam June Paik.



Fig. 8 Wolf Vostell.

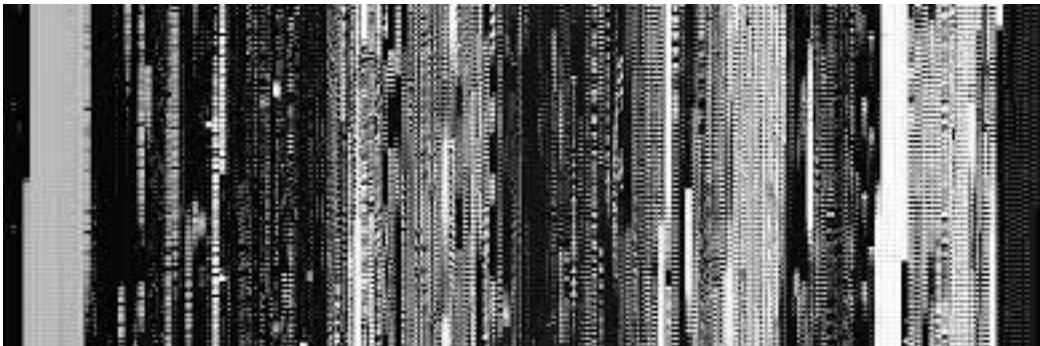


Fig. 9 *Sun in your head*. Wolf Vostell. 1963

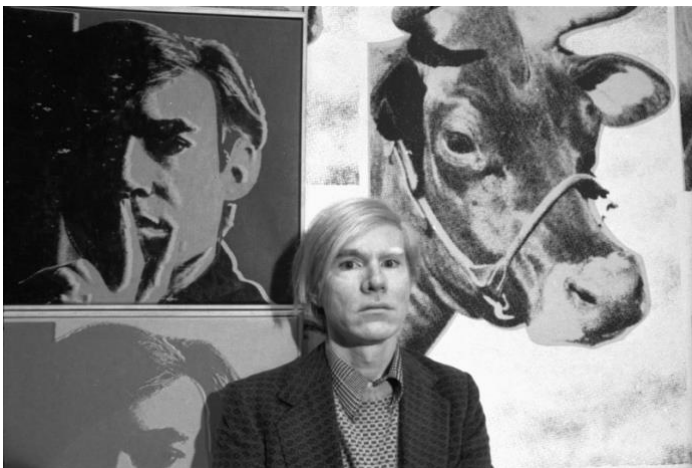


Fig. 10 Andy Warhol



Fig. 11 *Screen test*. Andy Warhol.



Fig. 12 *Empire*. Andy Warhol. 1964



Fig. 13 *Live/Taped Video Corridor*, Bruce Nauman 1970



Fig. 14 Canal MTV. Década de 1980



Fig. 15 Bill Viola



Fig. 16 Kira Perov



Fig. 17 *TV Garden*, Nan June Paik, 1974.



Fig. 18 *Rainforest IV*, David Tudor.



Fig. 19 *Double vision*, Peter Campus, 1971.



Fig. 20 *Information*, Bill Viola 1973.



Fig. 21 *Chott el-Djerid*, Bill Viola, 1979.



Fig. 22 *I Do Not Know What It Is I Am Like*, Bill Viola, 1986.



Fig. 23 *La Visitación*, Pontormo, 1528-29. *The Greeting*, Bill Viola, 1995.



Fig. 24 *La coronación de espinas*, El Bosco 1490-1500.



Fig. 25 *El quinteto de los estupefactos*, Bill Viola 2000.



Fig. 26 *Going Forth By Day*, Bill Viola 2002.



Fig. 27 *Nantes Triptych*, Bill Viola 1992.



Fig. 28 *La ascensión de Tristán*, Bill Viola 2005



Fig. 29 *Martyrs (Earth, Air, Fire, Water)*, Bill Viola 2014.



Fig. 30 *El espacio entre los dientes*, Bill Viola, 1976



Fig. 31 *Chott el-Djerid (Un retrato de luz y calor)*, Bill Viola, 1979

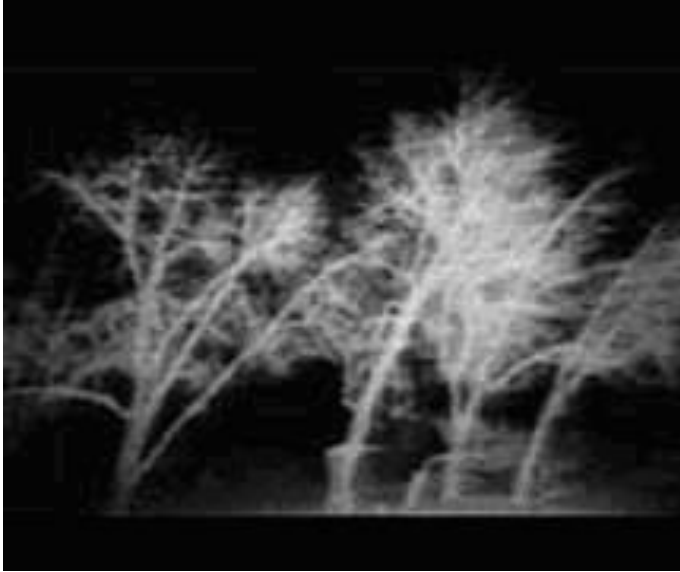


Fig. 32 *El tránsito*, Bill Viola, 1991.



Fig. 33 *El tránsito*, Bill Viola, 1991.



Fig. 34 *El tránsito*, Bill Viola, 1991.



Fig. 35 *Los soñadores*, Bill Viola, 2013.