



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

El videoarte y sus aproximaciones desde el cine, las emociones y el feminismo

Estudiante: María Jesús Palacios Sánchez

Tutorizado por: Dr. D. Pedro Galera Andreu
Departamento: Patrimonio histórico

Septiembre, 2015

ÍNDICE

Resumen	2
Abstract	2
Objetivos	3
Metodología	3
1. Introducción	3
2. El videoarte: desarrollo, clasificación e institucionalización	4
2.1 Los primeros pasos del videoarte	4
2.2 Tipos de videoarte	8
2.3 La institucionalización del videoarte	9
3. Los límites entre cine y videoarte	11
3.1 Matthew Barney	13
3.2 Ciclo <i>Cremaster</i>	14
4. El mundo interior de las videoinstalaciones	19
4.1 Bill Viola	20
4.2 La serie <i>The Passions</i>	23
5. El videoarte en el feminismo	25
5.1 Shirin Neshat	28
5.2 <i>The Shadow under the Web, Turbulent, Rapture</i> y <i>Soliloquy</i>	29
6. Conclusiones	31
Bibliografía	33
Anexo I. Imágenes	35
Procedencia de las imágenes	47
Anexo II. Vídeos	49
Ciclo <i>Cremaster</i>	49
Serie <i>The Passions</i>	49
Obras de Neshat	49

EL VIDEOARTE Y SUS APROXIMACIONES DESDE EL CINE, LAS EMOCIONES Y EL FEMINISMO

RESUMEN

El uso del vídeo como medio artístico data de pocas décadas atrás, pero esto no ha impedido que hayan sido numerosos los artistas que han hecho de él su principal forma de expresión. El videoarte ha servido desde sus inicios a diferentes propósitos artísticos, desde el activismo y la crítica social a la documentación o realización de *performances* o *happenings*. En el presente trabajo se exploran tres aproximaciones distintas al medio: una más cercana al cine, otra más introspectiva y, por último, una feminista. Como exponentes de cada uno de esos acercamientos se habla de Matthew Barney, Bill Viola y Shirin Neshat. Además de tratar sus trayectorias se ahonda en las obras que mejor reflejan sus diferentes visiones sobre el arte.

Palabras clave: Arte contemporáneo, videoarte, videoinstalación, feminismo, Matthew Barney, Bill Viola, Shirin Neshat.

VIDEO ART AND ITS APPROACH THROUGH CINEMA, EMOTIONS AND FEMINISM

ABSTRACT

Video as an artistic medium has been used for few decades, but this has not been an obstacle to artists for using it as their primary way of expression. Video art has served since its beginning to different purposes, such as activism, social awareness or recording performances and happenings. This paper explores three different approaches: from cinema, emotions and feminism. As exponents of these approaches are presented Matthew Barney, Bill Viola and Shirin Neshat. Besides their career, it is gone into detail about those of their pieces that best exemplify their different views about art.

Keywords: Contemporary art, video art, videoinstallation, feminism, Matthew Barney, Bill Viola, Shirin Neshat.

OBJETIVOS

- Organizar y sintetizar las nociones sobre videoarte obtenidas en la búsqueda de la información.
- Profundizar en el estudio y conocimiento del videoarte.
- Explorar las opciones del medio a través de diferentes artistas y obras.
- Identificar sus diferencias y similitudes con otras formas artísticas.
- Incidir en el videoarte como medio de expresión.
- Conocer las dimensiones alcanzadas como vehículo del feminismo.

METODOLOGÍA

Para la realización de este trabajo se ha empleado el método heurístico, con el que se procedió a la búsqueda y recopilación de fuentes de información sobre el tema. Para ello se accedió a monografías, artículos y entrevistas, consultando así los antecedentes del tema.

Desde una aproximación más general sobre la materia se pasó a la consulta de bibliografía más específica que tratase sobre las cuestiones planteadas, así como sobre los autores y obras en particular de los que se habla en este trabajo.

De especial importancia en el arte contemporáneo son las entrevistas o las reflexiones de los artistas, ya que suponen una fuente primaria de información sobre el significado y la intencionalidad de las obras, sobre las influencias o sobre sus diferentes visiones artísticas.

1. INTRODUCCIÓN

La creación de un medio portátil de grabación en vídeo con un precio asequible para la mayor parte de la sociedad supuso que un gran número de artistas comenzaran a explorar sus posibilidades, gracias a la inmediatez y las cualidades artísticas que el vídeo aportaba.

Pronto surgieron figuras que hoy en día se consideran las pioneras en el campo: Nam June Paik y Wolf Vostell. Ambos realizaron exposiciones en el mismo año, 1963, utilizando el vídeo como vehículo para crear su discurso.

La utilización del medio fue extendiéndose entre los artistas, con lo que comenzaron a aparecer otros nombres destacables en las primeras décadas del videoarte, como pueden ser Peter Campus o Gary Hill.

La clasificación en tipologías resulta compleja, dado que las diferencias y puntos en común no son fáciles de establecer. Sin embargo, una distinción en la que se tenga en cuenta su finalidad artística se hace más accesible.

2. EL VIDEOARTE: DESARROLLO, CLASIFICACIÓN E INSTITUCIONALIZACIÓN

2.1 Los primeros pasos del videoarte

Cuando el vídeo pasó al ámbito artístico en 1960, el público llevaba ya décadas familiarizándose con las imágenes en movimiento gracias a la televisión, la cual comenzaba a estar bastante presente en los hogares europeos y norteamericanos.

El desarrollo del vídeo está muy vinculado al de la industria de la televisión, ya que ésta necesitaba un soporte de grabación para su difusión en diferido. En 1956 se presentó el primer magnetoscopio capaz de grabar la señal de las cámaras.

Gracias a esto, se acabó con la necesidad de la emisión en directo y la utilización del soporte cinematográfico como única manera de almacenar imágenes. En 1964, Sony y Phillips comercializaron los primeros magnetoscopios portátiles, a precios que el público podía permitirse, por lo que los artistas comenzaron a acceder a ellos.

Ya en 1969 aparecieron las cintas de vídeo U-Matic de $\frac{3}{4}$ pulgadas y, más tarde, los populares de media pulgada Betamax y VHS¹. Tras esto, se abrió paso la grabación digital, que se mantiene hasta nuestros días.

Las nuevas tecnologías comenzaron a usarse de forma experimental dada su capacidad de expresión y gracias al clima cultural de esos años, en los que se produjo un gran intercambio internacional y el cruce interdisciplinario entre las artes plásticas, la literatura, la música o el teatro.

Con la fabricación de equipos cada vez más portátiles se produjo la irrupción de éstos en el panorama artístico: “El punto de inflexión se produce en el momento en que, con la aparición de los sistemas ligeros –*portapak*– a finales de la década de los 60, el *video-tape-recording* pasa a ser utilizado por artistas y grupos de personas situados al margen de las cadenas de televisión, para la producción de sus propias imágenes²”.

¹ RODRÍGUEZ MATTALÍA, Lorena. *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Valencia: Editorial UPV, 2008, p. 27. U-Matic fue el primer formato de videocasete que se produjo, además del único con un ancho de $\frac{3}{4}$ de pulgada. Betamax y VHS comenzaron a distribuirse a mediados de los 70, con un tamaño de media pulgada.

² ZUNZUNEGUI, Santos. *Mirar la imagen*. Zarautz: Universidad del País Vasco, 1994, p. 388 citado por RODRÍGUEZ MATTALÍA, L. *Op. Cit.*, p. 34. Al igual que ocurrió con la cámara fotográfica, la existencia de equipos que permitían su portabilidad supuso un mayor acercamiento por parte del público.

Desde el principio el vídeo fue visto como una herramienta para llegar a la sociedad, un medio alternativo de información sobre política y cultura. Colectivos no institucionales querían crear su propia visión y democratizar lo que llegaba al público, hasta entonces sólo alcanzado por las grandes empresas mediáticas.

En los primeros años del vídeo era imposible separar lo cultural de lo social, por lo que no se hacían distinciones entre el vídeo como instrumento de activismo político y el videoarte como medio artístico. La principal preocupación de los artistas era la innovación del lenguaje de la imagen, la experimentación formal y la exploración de las características creativas³.

El grupo *Fluxus* tuvo gran importancia en el desarrollo del videoarte. Este colectivo tenía a Duchamp como referencia y quería recuperar el arte como acto, así como la fusión de arte y vida, mediante sus *happenings*, conciertos e improvisaciones.

Los principales promotores del movimiento fueron el músico John Cage y otros artistas, entre ellos Joseph Beuys. Fue George Maciunas quien comenzó a usar el término *Fluxus*, en 1961, en unas invitaciones a conferencias sobre música *antiqua et nova* en Nueva York⁴. En ese mismo año, Maciunas viajó a Alemania, donde conoció a Nam June Paik, quien se había familiarizado ya por aquel entonces con el trabajo de John Cage, otro miembro importante del grupo en el terreno de la música.

En el movimiento *Fluxus* la música ocupaba un papel fundamental, siendo John Cage su máximo exponente, ya que su arte era global y multimedia, y casi siempre relacionado con *happenings* y *performances*. Rescataron la idea del futurismo y del dadaísmo de que todo es arte y se centraron en este concepto para cuestionarlo, así como en el trabajo del artista para apartarlo del individualismo⁵. Querían restar importancia a la obra en sí para concedérsela a la situación y al espectáculo. Para implicar a los espectadores, además de conciertos, *happenings* y *performances*, empezaron a investigar las posibilidades de las proyecciones de vídeo.

³ SEDEÑO VALDELLÓS, Ana (Coord.). *Historia y estética del videoarte en España*. Zamora: Comunicación Social, 2011, p. 8. Al tratarse de una técnica completamente nueva, no existía documentación sobre sus límites, procedimientos, alcance... Se estaba ante una fase de descubrimiento y experimentación.

⁴ ROSSETI RICAPITO, Laura. *Videoarte: herencia histórica. Del cine experimental al arte total*. México D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana, 2011, p. 91. George Maciunas (1931-1978), a pesar de haber estudiado arquitectura, pronto se volcó en las artes plásticas, siendo el impulsor del movimiento *Fluxus* desde su creación, y principal promotor de los primeros *happenings* que consiguieron reunir a un gran número de artistas influyentes del momento, como Beuys, Brecht, Yoko Ono, Paik o Vostell.

⁵ ROSSETI RICAPITO, L. *Op. Cit.*, p. 97. La relación entre autor-obra-espectador les resultaba demasiado individualista, pues no existía una comunicación entre los tres, sino que la experiencia se producía por separado.

La mirada pasiva del espectador quería transformarse en un acercamiento activo: “Desde el punto de vista de la estética moderna no existe la visión pasiva, como parecía ocurrir en el arte tradicional. La imaginación es activa, esto es, la visión se construye creativamente desde cierto horizonte perceptivo⁶”.

Entre los llamados pioneros del videoarte se encuentran Nam June Paik y Wolf Vostell, que vieron en este medio una forma de expresarse, que hasta entonces no había sido usada de manera artística. Ambos habían estado implicados en el movimiento *Fluxus* desde sus comienzos, cuestionando el discurso elitista y no público del arte⁷.

En 1963, Nam June Paik, formado como compositor, presenta *Exposition of Music – Electronic Television* en la Galerie Parnass de Wuppertal (Alemania)⁸. En esta exposición combinó doce televisiones, colocadas en los laterales y al revés, alteradas para distorsionar la recepción de las transmisiones, junto con cuatro pianos modificados, gramófonos, magnetófonos, objetos mecánicos de sonido y la cabeza de un buey que colgaba sobre la entrada del recinto, a modo de iniciación purificadora que por la que tenía que pasar el público. (Imagen 1).

La instalación, más que crear una obra videográfica, hacía uso de la tecnología del vídeo para desvirtuar imágenes: “Paik inventa una imagen electrónica de naturaleza televisual, sin cámara y sin magnetoscopio, mediante la manipulación de los impulsos de sincronismo. Una imagen que, desde el punto de vista de la ingeniería televisiva, no es más que ruido, error, avería o aberración técnica⁹”.

También en 1963, Wolf Vostell expuso en la Smolin Gallery de Nueva York su *Wolf Vostell & Television Decollage & Decollage Posters & Comestible Decollage*. Para él, el concepto de *decollage*¹⁰ suponía la antítesis del *collage*, y en esta exposición los seis

⁶ KUSPIT, Donald (et al.). *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2006, p. 17. Lejos de la admiración de una obra en un museo, se pretendía involucrar al espectador para que su mirada conformase la obra que estaba teniendo lugar.

⁷ GUASCH, Anna Maria. *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid: Alianza, 2000, p. 442.

⁸ MARTIN, Sylvia y GROSENICK, Uta (Ed.). *Videoarte*. Köln: Taschen, 2008, p. 8.

⁹ PÉREZ ORNIA, José Ramón. *El arte del vídeo: introducción a la historia del vídeo experimental*. Barcelona: Serval, 1991, p. 32. No existía una grabación o proyección, sino que era el aspecto técnico el que Paik explotó para crear su obra.

¹⁰ GUASCH, A. M. *Op. Cit.*, p. 442. Diferentes textos e imágenes se combinaban para más tarde rasgar elementos de la superficie y revelar lo subyacente. De esta forma se oponía al *collage*, que superpone materiales.

televisores presentes emitían diferentes programas con la imagen descompuesta. Además, añadió varios objetos y alimentos, como pollos a la parrilla¹¹. (Imagen 2).

Paik pronto comenzó a usar la cámara de vídeo portátil, grabando todo aquello que podía desde la ventana de un taxi en los recorridos desde su estudio del Soho hasta el café *Au Go-Go*. Su primera cinta fue en octubre de 1965, que coincidió con la visita del papa Pablo VI a Nueva York. La grabación fue proyectada en *Au Go-Go* y según algunos autores es considerada la primera con un fin artístico¹².

En 1969, con la ayuda del ingeniero japonés Shuya Abe, Paik consiguió el primer vídeo sintetizador, llamado Abe-Paik o *colorizer*. Con él era posible editar simultáneamente siete fuentes diferentes en tiempo real. Siete cámaras se calibraban para recibir siete colores, cada una con un color. El equipo tenía un botón para mezclar y para revertir los colores, desde ultravioleta a infrarrojo. (Imagen 3).

Sobre esta invención, Paik, en su manifiesto *Versatile Video Synthesizer*, dijo: “Esto nos permitirá moldear el lienzo de la pantalla de televisión con tanta precisión como Leonardo, con tanta libertad como Picasso, con tanto colorido como Renoir, con tanta profundidad como Mondrian, con tanta violencia como Pollock y con tanto lirismo como Jasper Johns¹³”.

Durante los años 70 predominaron las proyecciones de vídeo en circuito cerrado y tiempo real, tanto en espacios públicos como en los estudios de los artistas. En esta década destacan las obras de Peter Campus *Interfaces* (1972), *Three Transitions* (1973) o *Shadow Projection* (1974), que se centraban en los procesos de percepción de la obra por parte del espectador. En ellas, el público se encontraba con su propia imagen perturbada, invertida o deformada, reflexionando así sobre el medio, la materia el espacio o el cuerpo¹⁴. (Imagen 4).

El vídeo comenzó a entenderse como un medio con el que plantear cuestiones sobre la representación, la autoría o la narratividad. En los 80, se convirtió en un vehículo que

¹¹ MARTIN, S. y GROSENICK, U. *Op. Cit.*, p. 9. Esta adición de objetos y alimentos reafirmaba el nuevo concepto de instalación y mezcla de técnicas, así como la ruptura con el aspecto tradicional del arte.

¹² GUASCH, A. M. *Op. Cit.*, p. 443. Aunque el vídeo había sido usado anteriormente, había predominado su utilización como experimento técnico, mientras que aquí, por primera vez, se graba con la intención de crear una obra videográfica para su posterior visualización.

¹³ https://njpac-en.ggcf.kr/archives/artwork/n018_paik-abe-video-synthesizer Traducción propia del texto original: “This will enable us to shape the TV screen canvas as precisely as Leonardo, as freely as Picasso, as colorfully as Renoir, as profoundly as Mondrian, as violently as Pollock and as lyrically as Jasper Johns”. Para Paik se estaba ante un nuevo medio que desplazaría por completo las técnicas tradicionales y las obras físicas, pensamiento que con el tiempo se comprobó erróneo.

¹⁴ GUASCH, A. M. *Op. Cit.*, p. 447.

trascendía la realidad inmediata, que minimizaba la relevancia del artista, del arte y lo social, para llegar a crear de una manera más libre y explorar nuevas realidades.

Una figura de gran importancia en esa línea fue Gary Hill, que vio en el vídeo un instrumento para aunar la práctica artística y el pensamiento filosófico, la comprensión y la percepción. Hill se dedica reflexionar sobre sus puntos de vista sobre la verdad y modificarlos.

Sus vídeos cuestionan el cuerpo, el espacio y su relación con los espectadores. Por ejemplo, en su obra *Crux* (1983-87), el cuerpo de Hill era el intermediario entre el mundo exterior y las cámaras de vídeo que llevaba atadas¹⁵. Se trataba de cinco cámaras situadas en sus extremidades (brazos, piernas y cabeza), que iban grabando su recorrido por un terreno aparentemente salvaje. Su viaje finalizaba al entrar en una extensión de agua, sin saber si ése era su destino o se había interpuesto en su camino. En la instalación, las cinco pantallas adoptaban la forma de una cruz, convirtiendo la experiencia en algo parecido a un martirio o un peregrinaje. (Imagen 5).

En los años 90, con la aparición de los navegadores de Internet se produjo el nacimiento del *net art*. Los artistas de esta década encontraron en Internet lo que sus predecesores habían descubierto en la cámara de vídeo, un medio accesible que les permitía explorar la relación entre tecnología y cultura¹⁶. En 1997, el *net art* fue incluido en la exposición *documenta X* de Kassel, lo cual supuso su consolidación en el panorama artístico, al igual que ocurrió con el videoarte.

2.2 Tipos de videoarte

Clasificar el videoarte es complicado y no todos los autores coinciden en sus diferenciaciones. En general, se pueden distinguir cuatro grandes grupos¹⁷. Por una parte, los registros de acciones, en los cuales se usa el vídeo para documentar *performances*, *happenings* e intervenciones efímeras. En segundo lugar, estarían las cintas monocanal, reflexiones propias de cada autor, que usan el vídeo como medio para ello. Por otro lado, encontraríamos las videoinstalaciones, que relacionan el vídeo con el espacio expositivo. Las videoinstalaciones

¹⁵ GUASCH, A. M. *Op. Cit.*, p. 454.

¹⁶ TRIBE, Mark; REENA, Jana y GROSENICK, Uta (Ed.). *Arte y nuevas tecnologías*. Köln: Taschen, 2008, p.9.

¹⁷ Algunos autores como Rodríguez Mattalía realizan tres grupos, incluyendo la videoescultura dentro de las videoinstalaciones. Sin embargo, la clasificación más habitual es la que deja la videoescultura y los video-objetos como un grupo aparte, tal y como recoge Sedeño Valdellós en su libro.

tienen la particularidad de hacer que el espectador pierda su inmovilidad, que se inscriba en el espacio de la representación¹⁸. Por último, estarían las videoesculturas o vídeo-objetos.

- En las *performances* y *happenings*, el vídeo no sólo se convierte en una forma de documentar, sino que da la posibilidad de que el artista trabaje en un momento diferente al de su exhibición. La acción puede ser grabada y mostrada al público más tarde. También, con los circuitos cerrados, las grabaciones pueden ser incorporadas a la *performance* o *happening*, y que así se enriquezca la experiencia del público.
- Con la aparición de las grabaciones, éstas podían ser almacenadas, transportadas y visionadas en cualquier televisión, con lo que el vídeo empieza a ser concebido con una duración y una estructura temporal determinada. Muchos artistas que venían del arte conceptual y la performance comenzaron a explorar sus posibilidades, lo cual condujo a la elaboración de un gran número de obras monocal. En un principio carecían de edición y eran trabajos de una sola toma, pero con el tiempo el lenguaje fue siendo cada vez más elaborado¹⁹.
- En las videoinstalaciones, es importante la dimensión temporal de la grabación, pero también la espacial. Se diferencia de la videoescultura en que ésta es una obra cerrada, con una lectura independiente al espacio donde se dispone. Sin embargo, la videoinstalación se contextualiza dentro del espacio elegido, está diseñada para el lugar que ocupa.
- Por último, habría que hablar de las videoesculturas o vídeo-objetos, entre las cuales se incluyen las primeras obras de Paik. Se trata de monitores y otras fuentes de vídeo manipuladas para crear repeticiones, variaciones, que combinadas con otros elementos llegan a crear obras como su *TV Buda* (1974), en la que una estatua de Buda se disponía frente a un monitor de televisión en circuito cerrado que mostraba su imagen, captada por una cámara frente a él. (Imagen 6).

2.3 La institucionalización del videoarte

La rápida inclusión del vídeo en los museos fue tanto una necesidad de compartimentar por parte de las instituciones como la búsqueda de legitimación de los artistas, ya que, de esta

¹⁸ SEDEÑO VALDELLÓS, A. *Op. Cit.*, p. 20.

¹⁹ *Ibidem*, p. 22. Ejemplo de ello serán las obras de artistas como Matthew Barney, que llegan a convertir las grabaciones en largometrajes en los que la relación con el cine es evidente.

manera, se daba autonomía al campo del videoarte respecto a otras áreas. Son así los museos los que han determinado la historia del vídeo²⁰.

Todo parecía indicar que su inclusión en museos y galerías resultaría dificultoso: “Desde un punto de vista tradicionalista, la cinta de vídeo es de difícil comercialización por dos razones fundamentales: una, la carencia de un soporte que posea cualidades artísticas equiparables a las de cualquier pieza plástica, junto con la inmaterialidad de la imagen –en el vídeo sólo se puede dar en el tiempo–, acentúan el carácter no-objetual de la obra y dificultan su difusión; dos, que su fácil e ilimitada reproducción despojan al vídeo de ese carácter de *pieza única* consustancial a toda *verdadera* obra de arte²¹”.

Esa concepción tradicional de no ser una obra única y verdadera condujo a que el vídeo, en sus comienzos, se desarrollase fuera del amparo de los organismos oficiales. Sin embargo, en contra de lo que cabría pensar, acabaría convirtiéndose en un producto comercializable.

Se suelen reconocer dos fases en este paso al mercado artístico del vídeo. La primera iría desde 1965 a 1974, en la cual los artistas querían buscar un sistema de distribución y producción ajeno a las instituciones, las cuales, a su vez, se resistían a incluir este tipo de arte en su órbita. La segunda iría desde 1970 a 1980, y es cuando se producen los primeros contactos con las instituciones. Se abrieron departamentos dedicados al vídeo en los museos, como ocurrió en el MoMA (1974) o en el Everson Museum de Siracusa (1971). También se comenzaron a incluir en exposiciones tan importantes como la *documenta* 5 de Kassel, que ya en 1972 introdujo una sección de vídeo²².

Fueron las galerías privadas las más aperturistas ya que, como se ha visto, albergaron las exposiciones de Paik y Vostell a mediados de los 60. En 1969, la galería Howard Wise²³ de Nueva York acogió la primera exposición colectiva de vídeo, con el título de *TV as a Creative Medium*. (Imagen 7). Hubo unanimidad en reconocer su importancia, encontrándonos con opiniones como la del crítico Joseph Schwartz, en *The Jersey Journal*: “Creo que se puede decir sin duda alguna que esta exposición es tan importante para el uso del medio como una

²⁰ RODRÍGUEZ MATTALÍA, L. *Op. Cit.*, p. 22. La presencia de obras videográficas en museos fue lo que realmente determinó su aceptación como categoría artística.

²¹ BAIGORRI, Laura. *El vídeo en el contexto social y artístico de los 60/70*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona, 1997, p. 132. Ya Walter Benjamin en su ensayo de 1936 “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” recogió las dudas, ante la aparición de la fotografía como disciplina artística, sobre un arte que podía reproducirse, perdiendo así su unicidad y su “aura”.

²² RODRÍGUEZ MATTALÍA, L. *Op. Cit.*, p. 51. Esta edición de la *documenta* supuso una ruptura con todas las anteriores, desatando una gran polémica.

²³ Este galerista fue quien vendió la primera pieza de Paik, *Participation TV*, en 1969, a David Bermant.

expansión en la estética como lo fue la Exposición del Armory de 1913 para la pintura y la escultura modernas²⁴”.

Por otro lado, ciertas fundaciones y televisiones públicas estadounidenses también impulsaron al desarrollo del vídeo. La fundación Rockefeller, en 1967, creó el proyecto *artists-in-residence*, con el que artistas como Paik hicieron trabajos para la WGBH-TV de Boston. En 1971, Howard Wise fundó *Electronic Arts Intermix*, que se convirtió en una de las primeras distribuidoras de videoarte²⁵.

A partir de los 80 se produjo un aumento de la presencia de videoinstalaciones en museos y galerías. Con las videoinstalaciones se solucionaba en parte el problema de la exhibición del vídeo, ya que éstas incluyen por sí mismas el contexto de su exhibición.

3. LOS LÍMITES ENTRE CINE Y VIDEOARTE

El videoarte aparece en el momento en que el cine *underground* o experimental se está desarrollando. En 1962, Jonas Mekas presenta su manifiesto *The First Statement of the New American Cinema Group*, en el que aboga por un cine fuera de los círculos tradicionales: “El cine oficial en todo el mundo se está quedando sin aliento. Es moralmente corrupto, estéticamente obsoleto, temáticamente superficial, carente de carácter. Incluso en las películas que parecen merecer la pena, aquellas que aspiran a altos modelos morales y estéticos y han sido aceptadas tanto por el público como por la crítica, revelan la decadencia del Cine. La habilidad de su ejecución se ha convertido en una perversión que cubre la falsedad de sus temas, su falta de sensibilidad, su falta de estilo²⁶”.

Por lo tanto, tanto el cine como el videoarte compartían las mismas inquietudes, tanto formales como conceptuales, lo cual fue conduciendo a una aproximación entre ambos

²⁴ STURKEN, Marita. “TV as a creative medium: Howard Wise and video art”. *Afterimage*, nº. 11.10, mayo 1984, p. 6. Traducción propia del texto original: “I think it can be said without too much doubt that this exhibit is as important to the use of the medium as an aesthetic expansion as the 1913 Armory Exhibit was to modern painting and sculpture”. La Exposición Internacional de Arte Moderno de 1913 (*Armory exhibition*) supuso un punto de inflexión para el arte moderno, que comenzó a oponerse al anterior academicismo.

²⁵ RODRÍGUEZ MATTALÍA, L. *Op. Cit.*, p. 52.

²⁶ <http://film-makerscoop.com/about/history> (08/07/2015) Traducción propia del texto original: “The official cinema all over the world is running out of breath. It is morally corrupt, esthetically obsolete, thematically superficial, temperamentally boring. Even the seemingly worthwhile films, those that lay claim to high moral and esthetic standards and have been accepted as such by critics and the public alike, reveal the decay of the Product Film. The very slickness of their execution has become a perversion covering the falsity of their themes, their lack of sensibility, their lack of style.”

campos: “Si alguna vez existió un punto de aproximación entre cine y vídeo, éste tuvo lugar tan sólo entre el cine experimental o de vanguardia y el videoarte, pues si mientras el primero se definía en relación al cine, el segundo lo hacía en relación a la televisión; ambos con una voluntad común de transgresión del lenguaje y los códigos tradicionales, de aproximación a las tendencias artísticas contemporáneas²⁷”. La llegada de la Super 8 supuso que muchos artistas comenzaran a usar este formato de película de 8 mm. con fines artísticos, aunque con la aparición de las cámaras de vídeo fue siendo abandonado en su favor.

Algo en lo que confluían ambos ámbitos era el tratamiento del tiempo real, de la ruptura con el concepto tradicional de narratividad, como puede observarse en películas de la *Nouvelle vague*.

Esta exposición al público del tiempo real sin someterlo al montaje es un recurso que usó Andy Warhol en películas como *Eat* (1964), en la que un hombre se come un champiñón a lo largo de la media hora de duración; *Empire* (1965), con un plano fijo de ocho horas del edificio del mismo nombre en Nueva York y *Sleep* (1963), en la que graba a un hombre durmiendo durante varias horas²⁸.

Esto suponía un desafío a la visión fragmentada, incompleta, de todo aquello que acontecía en el mundo y mostraba la televisión, algo que hoy en día sigue sucediendo. Con este tipo de grabaciones no se le da al espectador la capacidad de identificarse con lo que está pasando, como ocurre en la ficción, y se le ofrece un tiempo real en el que es consciente de su paso.

Tanto el cine como el vídeo tienen en común la posibilidad de crear obras audiovisuales, así como una serie de similitudes entre las que se encuentran el trabajo previo que se produce durante la grabación, la búsqueda de encuadres y puntos de vista, junto a la posibilidad de manipular las imágenes captadas y realizar un montaje final de éstas.

Sin embargo, ciertos autores defienden que no existe separación entre rodaje y montaje en el vídeo, mientras que en el cine sí. Aluden a la posibilidad de montar en directo durante la grabación, o a la elección de lo grabado pensando en lo que se va a añadir después. Esta opinión puede que fuera acertada en la primera década en que el vídeo irrumpió en el panorama artístico, pero en hoy en día queda obsoleta teniendo en cuenta que el vídeo se somete al mismo proceso de edición y montaje que cualquier filmación.

²⁷ BAIGORRI, L. *Op. Cit.*, p. 160.

²⁸ RODRÍGUEZ MATTALÍA, L. *Op. Cit.*, p. 74.

La diferenciación entre ambos medios se ha basado tradicionalmente en el aspecto técnico. Por un lado, el cine basa sus imágenes en movimiento en la sucesión de fotogramas a la velocidad suficiente para que el ojo humano no distinga su paso. Por su parte, el vídeo es un flujo permanente de electrones que se decodifican en la pantalla o una serie de datos reconstruidos en el caso digital. Sin embargo, esta afirmación es hoy por hoy incoherente dado que el cine poco a poco está pasando de los 35 mm. al formato digital para sus creaciones.

El límite entre cine y videoarte es por tanto algo difuso, difícil de concretar. Una diferencia a destacar es la intencionalidad del propio autor y el público y el contexto al que van dirigidos. La manera de crear el discurso en el cine tiende a la narratividad, a apoyarse en los diálogos, mientras que en el videoarte predomina el uso de la imagen, la música, el sonido. De igual modo, el cine está pensado para salas, televisiones, para un público sentado ante una pantalla, mientras que el videoarte busca la presencia de un espectador activo que se sumerja en la obra, en galerías y museos.

3.1 Matthew Barney

Matthew Barney (San Francisco, 1967) creció en Boise (Idaho) y fue a la Universidad de Yale, reclutado por su equipo de fútbol americano, donde estudió Bellas Artes. Desde sus primeros trabajos, Barney explora la trascendencia de las limitaciones físicas, usando para ello diferentes medios como videoinstalaciones, largometrajes, escultura, fotografía o dibujo²⁹: “Para mí, las formas no tienen realmente vida hasta que no han sido *digeridas* a través de la estructura narrativa³⁰”.

Para su proyecto final de carrera, *Field Dressing* (1989), realizó una instalación de vídeo y objetos que reflejaban el aspecto físico de los deportes y la naturaleza fetichista de las equipaciones deportivas. (Imagen 8). La presencia del deporte en sus obras se debe a la huella que dejó su paso por el fútbol americano desde el instituto y durante la universidad.

Barney realiza obras de ficción que no se sitúan en ningún tiempo en concreto. Son *performances* grabadas, con objetos híbridos, barrocos, sin público, prácticamente sin diálogos. El propio artista aparece en muchos casos ante la cámara.

²⁹ SPECTOR, Nancy. “Matthew Barney. The Cremaster Cycle”. *World of Art*, nº. 7, vol. 3, 2003, p. 3.

³⁰ RIEMSCHNEIDER, Burkhard y GROSENICK, Uta (Ed.). *Arte de hoy*. Köln: Taschen, 2002, p. 18. El estatismo de la imagen resulta incompleto para Barney, por lo que para transmitir su mensaje necesita de la movilidad del vídeo, y es esto lo que entiende como “digestión”.

Se trata del artista más joven en haber tenido una exposición retrospectiva en el Museo Guggenheim de Nueva York, con 36 años³¹. A pesar de que sus obras sean proyectadas, Barney se considera también escultor, incluyendo sus obras escultóricas en las películas como parte de sus complejos escenarios.

Destaca su serie *Cremaster* (1994-2002), que deja una obra hermética y compleja. Tras *Cremaster*, la siguiente gran creación de Barney ha sido *Drawing Restraint 9* (2005), donde aún sus inquietudes reflejadas en performances y obras *Drawing Restraint* realizadas desde 1998. En este largometraje aparecen Barney y la cantante Björk, que también compuso la banda sonora³².

3.2 Ciclo *Cremaster*

El ciclo se compone de cinco grabaciones de largo metraje: *Cremaster 4* (1994, 41 min.) *Cremaster 1* (1995, 42 min.) *Cremaster 5* (1997, 55 min.) *Cremaster 2* (1999, 80 min.) *Cremaster 3* (2002, 178 min.). La serie toma su nombre del músculo cremáster, que se desarrolla por completo tan sólo en los hombres, funcionando como sujeción de los testículos.

Todas ellas fueron rodadas en 35 mm.³³, con efectos especiales, vestuario, maquillaje y todo tipo de recursos cinematográficos. *Cremaster* es considerado por algunos autores una *Gesamtkunstwerk* posmoderna³⁴, dado el amplio abanico de recursos que utiliza, desde la ópera a la fotografía, pasando por la danza o la escultura.

Las películas no fueron realizadas en la secuencia numérica que presentan, ya que la primera en rodarse fue la cuarta y la última, la tercera. Sin embargo, para su visualización y

³¹ <http://www.guggenheim.org/new-york/education/school-educator-programs/teacher-resources/arts-curriculum-online?view=category&id=715>

³² HOLZWARTH, Hans Werner. *Art Now! Vol. 3*. Köln: Taschen, 2008, p. 56. Las obras *Drawing Restraint* comenzaron ya en Yale. El tema central es la resistencia y la creatividad, relacionados con su visión del deporte. *Drawing Restraint 1-6* (1987-89) recoge a Barney escalando en su estudio, intentando crear dibujos mientras ciertos obstáculos e impedimentos físicos se lo impiden. A continuación realizó *Drawing Restraint 7* (1993), una videoinstalación, y *Drawing Restraint 8* (2003), una instalación escultórica con dibujos basados en su *Field Emblem*.

³³ Esto contradice el intento de diferenciación entre cine y videoarte basándose en elementos técnicos.

³⁴ KUSPIT, D. *Op. Cit.*, p. 82. El término alemán *Gesamtkunstwerk* puede traducirse como “obra de arte total”, haciendo referencia a una pieza que aún todas o muchas de las artes. El término fue usado por primera vez en el siglo XIX y popularizado gracias a los ensayos del compositor Richard Wagner en los que habla de la unificación de las artes: “La verdadera tarea artística lo abarca todo: cada elemento inspirado en un verdadero instinto artístico contribuye a ello. El verdadero drama procede de la urgencia común de cada arte de llegar de la manera más directa posible al gran público”.

correcta comprensión, el orden a tener en cuenta es el numérico y no el cronológico. Según Grosenick: “Al igual que en una novela de Joyce, no hay una estructura narrativa lineal para la totalidad de la danza surreal³⁵”.

Cada capítulo va perdiendo altitud según se traslada hacia el este. Se trata de una alusión al completo descenso del músculo cremáster y, por tanto, a la irreversibilidad del destino y los acontecimientos, a través de esa compleción de la diferenciación sexual. (Imagen 9).

El ciclo *Cremaster* “desafía radicalmente las prerrogativas convencionales del marco institucional³⁶”. La serie alcanzó su culmen en la gran exposición organizada por la comisaria del Guggenheim de Nueva York Nancy Spector en 2002. Entre 2002 y 2003 la exposición viajó al Museo Ludwig de Colonia y al Museo de Arte Moderno de París, finalizando su recorrido en 2003 en el Guggenheim.

“Barney ha logrado realizar el sueño de infinidad de artistas, es decir, ha logrado burlarse de la ortodoxia institucional y, al mismo tiempo, ha obtenido el aplauso de las grandes instituciones³⁷”. En lugar de crear una obra para el museo y que éste se apropie de ella y la convierta en un objeto, Barney convierte al Guggenheim en un objeto al servicio de su obra.

Cada una de las películas tiene una apariencia diferente y es influenciada por distintos estilos y períodos. Va desde la estética de los años 30 en la primera de ellas a una tragedia romántica en la última, pasando por el *western*, las películas de *gangsters* y las *road movies*. Al emplear varios géneros puede usar un vocabulario diferente con el que articular el conflicto central que cohesionan el ciclo.

En *Cremaster 1* vemos la ciudad natal de Barney, Boise (Idaho) y el estadio de fútbol americano en el que el artista quiso ser *quarterback* en su juventud. Evoca tendencias de los años treinta, como la arquitectura funcional y el cine surrealista de Tod Browning, Luis Buñuel o Maya Deren. Es la única de las películas en las que no aparece Barney.

El largometraje se asemeja a un musical, que se divide entre lo que sucede en el estadio y en el interior de los dos zepelines que lo sobrevuelan. En cada uno de ellos hay cuatro azafatas, vestidas según la moda de los años treinta (con trajes diseñados por Isaac Mizrahi), y dos mesas. Sobre las mesas se disponen figuras de vaselina que se asemejan a un aparato

³⁵ GROSENICK, Uta (Ed.). *Art Now! Vol. 2*. Köln: Taschen, 2008, p. 30. No existe linealidad alguna que una las obras, sino que se trata de una “danza”, que va enlazando movimientos y gestos.

³⁶ KUSPIT, D. *Op. Cit.*, p. 80.

³⁷ *Ibidem*, p. 86. El desafío a las instituciones por parte de los artistas actuales se puede ver en ejemplos como el de Damien Hirst, quien en 2008 decidió vender sus obras directamente a la casa de subastas Sotheby’s, sin que hubiera por tanto ninguna galería como intermediaria.

reproductor y, a su alrededor, se disponen uvas, en uno de los interiores verdes y en el otro moradas. (Imagen 10).

Bajo estas mesas se encuentra Goodyear (representada por Marti Domination y con unos zapatos diseñados por Manolo Blahnik), que está en ambos lugares simultáneamente. Tras abrirse paso a través de la parte superior, va cogiendo uvas y poniéndolas en el suelo junto a ella. Con las uvas forma patrones que dirigen la coreografía en el estadio, entre ellos, el emblema de Barney o un aparato reproductor. (Imagen 11), (Imagen 12).

Esta película, dentro del ciclo, refleja la parte del desarrollo en que aún no se ha determinado el sexo masculino o femenino, en las seis primeras semanas de vida.

Cremaster 2 se corresponde a la fase del desarrollo del feto en la cual empieza la diferenciación sexual. En la película, que se asemeja a un *western*, el sistema se resiste a esa división e intenta permanecer en el estado de equilibrio planteado en *Cremaster 1*. El conflicto de los sexos es reflejado mediante la presencia de escenas con una abeja reina y abejorros, que aparecen por primera vez cuando el protagonista, Gary Gilmore, está siendo concebido.

La narración fluctúa entre 1977, cuando Gilmore fue ejecutado, y 1893, cuando Harry Houdini, quien quizás fue el abuelo de Gilmore, actuó en la Exposición Universal de Chicago. Gary Gilmore, interpretado por Barney, (Imagen 13) fue un mormón condenado a muerte por el asesinato en Utah de un empleado de motel y un trabajador de una gasolinera. Gilmore, dada su religión, eligió ser ejecutado por fusilamiento y así realizar una “expiación con sangre” que según su doctrina, le devolvía los beneficios obtenidos en su bautizo mormón³⁸. (Imagen 14).

Este movimiento hacia atrás y hacia adelante en el tiempo pretende describir el deseo de escapar del destino de cada uno. De hecho, la narración es circular, ya que la película acaba cuando la futura abuela de Gilmore comienza a seducir a Houdini.

Según Barney: “La película se mueve a lo que yo considero que es la velocidad del arte: es decir, lenta. *Cremaster 2* hace lo que creo que hace la escultura: se mueve lentamente y requiere que uno se mueva a su alrededor para entenderla, que se visite varias veces³⁹”.

³⁸ SPECTOR, N. *Op. Cit.*, p. 5.

³⁹ http://media.guggenheim.org/content/arts_curriculum/assets/EDU.Barney.pdf Traducción propia del texto original: “The film moves at what I consider to be the speed of art – which is slow. *Cremaster 2* does what I think sculpture does: It moves slowly and requires that one move around it to understand it, and to visit it repeatedly.”

Cremaster 3 fue cronológicamente la última realizada por Barney y es la parte central del ciclo. Funciona anticipando los acontecimientos de los capítulos posteriores y reflejando lo que ya había tenido lugar. Los temas principales sobre los que gira son la arrogancia y el narcisismo.

Tiene lugar en Nueva York, durante la construcción del edificio Chrysler. Los personajes principales son Hiram Abiff o “El Arquitecto”, interpretado por Richard Serra, y “El Aprendiz”, encarnado por Barney, ambos trabajando en el edificio. (Imagen 15).

Se trata de una alusión al mito masónico de la construcción del Templo de Salomón⁴⁰, llevado a cabo por Abiff, que poseía el conocimiento de los misterios del universo. El asesinato y la resurrección de Abiff son recreados durante los ritos de iniciación masónica.

La película comienza con un prólogo lleno de alusiones a la mitología celta y, a continuación, pasa al interior del edificio Chrysler. Allí se encuentran el Arquitecto y el Aprendiz, que se enfrentan a diferentes escenas alusivas a los ritos por los que pasan los candidatos a masones⁴¹.

Tras un momento apoteósico, en el que el Arquitecto se funde con su diseño, la narración se pausa y comienza un interludio de doce minutos, llamado *The Order*, en el que el Aprendiz va sorteando diferentes obstáculos y tentaciones en el Guggenheim a medida que va subiendo de nivel, hasta llegar a la parte superior. (Imagen 16).

En la escena siguiente, de vuelta en el Chrysler, el Aprendiz asesina al Arquitecto y, a su vez, éste es asesinado por la torre. Ambos han muerto debido a su arrogancia y por su culpa el edificio permanecerá sin acabar.

La película finaliza con una coda que enlaza con *Cremaster 4*, mostrando la leyenda de Fionn MacCumhail, que describe la formación de la Isla de Man.

Cremaster 4 fue la primera grabación realizada por Barney. En ella trata la resistencia a la división sexual y el deseo de volver a ser neutral, ya que su identidad masculina se ha formado.

Toda la película está llena de alusiones al folclore de la Isla de Man y a la carrera anual motociclística *Tourist Trophy* que tiene lugar en la ciudad desde 1907. El personaje principal es el Candidato Loughton (interpretado por Barney), un sátiro vestido con un traje eduardiano, que poco a poco se convertirá en un carnero Loughton, raza nativa de la isla,

⁴⁰ Se hace así alusión a otro templo de Salomón, el Guggenheim de Lloyd Wright.

⁴¹ SPECTOR, N. *Op. Cit.*, p. 7. Al tratarse de una orden iniciática, son necesarios una serie de ritos que han de ser superados. Existen distintos grados, entre los que se encuentran Aprendiz, Compañero y Maestro.

cuyos cuernos, dos hacia arriba y dos hacia abajo, sugiere la indiferenciación y la coexistencia en equilibrio⁴². (Imagen 17).

Las escenas se alternan con una pareja de motociclistas con sidecar, que dan paso en la parte final al total descenso de los órganos reproductores.

Por último, *Cremaster 5* cierra el ciclo en forma de una ópera con una trágica historia de amor, recreando un escenario romántico en el Budapest del siglo XIX. Aquí concluye la diferenciación sexual, con el descenso completo de los testículos. La ópera está protagonizada por Ursula Andress, en el papel de la Reina de la Cadena, junto con su Diva, Mago y Gigante, todos encarnados por Barney. (Imagen 18).

La película comienza con una obertura que introduce a los personajes y las localizaciones donde se desarrollará la acción: el Teatro de la Ópera de Budapest, el balneario Gellert (que aparece como si estuviera bajo la ópera), y el Puente de las Cadenas.

Tras la obertura, se sube el telón y comienza la ópera, en la que la Reina recuerda al Mago y la despedida tras la cual éste se lanzó al río Danubio desde el Puente de las Cadenas⁴³.

En la escena final la Reina canta un aria, preparándose para unirse al Mago en su muerte, durante la cual pierde el conocimiento. De su boca surge un líquido que se divide en dos gotas que caen en el agua a la vez, creando dos círculos perfectos, que sugieren o bien renovación eterna o el eco de la expiración⁴⁴.

El hermetismo del ciclo es evidente y según Barney, no espera que sea completamente entendido: “Tengo una manera muy específica de juntar todas estas cosas y sí que funcionan como una narrativa unida para mí, pero no espero que ello llegue perfectamente al resto de personas⁴⁵”.

Todo lo que ocurre en sus trabajos es deliberado, no hay nada arbitrario. Ha inventado un mundo en el que existen ciertos símbolos que conllevan un significado concreto. Algo recurrente es la elipse con la línea cruzada, que aparece en las cinco películas. Recibe el nombre de *Field Emblem* y se convierte en una especie de emblema heráldico que traduce la

⁴² SPECTOR, N. *Op. Cit.*, p. 9.

⁴³ En esta escena se hace referencia a los espectáculos de Houdini en los cuales se encadena y lanzaba al agua para a continuación escapar.

⁴⁴ SPECTOR, N. *Op. Cit.*, p. 11.

⁴⁵ http://media.guggenheim.org/content/arts_curriculum/assets/EDU.Barney.pdf Traducción propia del texto original: “I have a pretty specific way that I put these things together and they do function as a tight narrative for me, but I don’t expect that to penetrate perfectly for somebody else”.

compleja simbología del artista a una imagen. Significa orificio y clausura, así como las limitaciones del sistema orgánico. (Imagen 19).

Desde un punto de vista comercial, supone también un logo corporativo, que asegura una marca de identidad en un golpe visual. Cada episodio de *Cremaster* tiene sus propios colores y emblemas superpuestos al *Field Emblem*, con motivos relacionados con cada capítulo⁴⁶. (Imagen 20).

El tema que cohesiona los capítulos exige que todos los protagonistas atraviesen un rito de iniciación y se sobrepongan a desafíos tanto físicos como emocionales. Para Barney el cambio no puede ocurrir sin una lucha.

4. EL MUNDO INTERIOR DE LAS VIDEOINSTALACIONES

La palabra instalación fue usada por primera vez en los años 60 para referirse a la práctica artística que comprendía “[...] un despliegue de diversos elementos en el espacio tridimensional y en las coordenadas del tiempo, una articulación idiosincrásica de tales y heterogéneos elementos en un conjunto unitario [...]”⁴⁷. El espacio se incluye en la experiencia estética, así como la recepción por parte del público.

Pronto, esta práctica pasó al vídeo, y dejó de ser tan sólo objetual para mostrar imágenes en movimiento. Incluso, en los últimos años, la interacción del público con la obra es posible gracias a las tecnologías digitales.

La videoinstalación se puede considerar la aportación más importante que el campo del vídeo ha hecho al arte y al terreno audiovisual. Con ella se acaba con la mirada del espectador centrada e inmóvil y lo reta a una visión dinámica. El público está en el espacio de la representación físicamente, no sólo a través de la identificación con lo mostrado. El vídeo deja de ser un relato para ser una experiencia subjetiva⁴⁸.

Las videoinstalaciones abarcan las tres dimensiones espaciales más la cuarta, el tiempo. Son una conjunción de sonido, imagen y espacio, con una relación muy cercana a la música.

⁴⁶ Las variaciones del *Field Emblem* son: en *Cremaster 1* las botas aladas de Goodyear; en *Cremaster 2* la colmena, la insignia de Utah y un símbolo mormón, las banderas americana y canadiense y las fechas 1977 y 1893; en *Cremaster 3* un escudo de armas masónico con un águila bicéfala y el edificio Chrysler; en *Cremaster 4* el triskelion de Manx; y en *Cremaster 5* una flor de lis estilizada.

⁴⁷ BONET, Eugeni. “La instalación como hipermedio”. En VV.AA. *Media Culture*. Barcelona: L’Angelot Ed., 1995, p. 25 citado por RODRÍGUEZ MATTALÍA, L. Op. Cit., p. 235.

⁴⁸ SEDEÑO VALDELLÓS, A. Op. Cit., p. 19.

Normalmente, las videoinstalaciones son pensadas para un lugar con unas características concretas, su contextualización se completa con el sitio que ocupa.

Se trata de un reconocimiento del espacio que va más allá del monitor y transforma el lugar que ocupa. Se unen el dispositivo del vídeo y el dispositivo escénico. En algunos casos existen otros objetos que se combinan con el vídeo y en otros, se trata tan sólo de la puesta en escena del vídeo.

No es lo mismo un vídeo expuesto que una videoinstalación, ya que el primero no pierde su significado al ser cambiado de tamaño (siempre y cuando se guarde la proporción) o si es proyectado en una pared o reproducido en una pantalla de televisión. Sin embargo, como se verá más adelante en las obras de Bill Viola, ciertas obras son impensables a no ser que mantengan su disposición y su forma originales.

4.1 Bill Viola

Bill Viola (Nueva York, 1951) es posiblemente el videoartista más conocido y afamado en la actualidad. Viola trabajó como ayudante de Peter Campus y Nam June Paik entre 1972 y 1974 y pronto abandonó el aspecto tecnológico del videoarte representado por Paik y se centró en la expresión, dándoles a sus obras un gran lirismo, consiguiendo que “[...] irrumpa de nuevo en la discusión artística una *vieja dama* que parecía haber sido expulsada para siempre del mundo del arte: la *belleza*⁴⁹”.

Sus obras de vídeo son una forma de comunicación del artista consigo mismo, según Viola: “La obra procede un lugar muy personal para mí y se trata siempre de mantenerla lo más cerca posible a esa fuente⁵⁰”.

Estudió en el College of Visual and Performing Arts de la Universidad de Siracusa de Nueva York, lo que le permitió aprender a trabajar con el sonido y la imagen como algo moldeable y adaptable a sus necesidades. En una entrevista, Viola es preguntado sobre qué le llevó al campo del vídeo, y éste responde: “Estaba en la facultad de arte de la Universidad de Siracusa y era uno de los peores pintores en la clase. La facultad era muy tradicional: teníamos que sentarnos todo el día y dibujar manzanas y naranjas sobre una mesa, o modelos desnudos, como se hacía en el siglo XVII. La pintura abstracta ni siquiera se enseñaba aún.

⁴⁹ KUSPIT, D. *Op. Cit.*, p. 151.

⁵⁰ BELLOUR, Raymond. “An interview with Bill Viola”. *October*, nº. 34, otoño 1985, p. 104.

Hubo una explosión de nuevos medios, procedimientos e información alrededor de nosotros, pero en la facultad no tenían ni idea sobre este nuevo acercamiento a través del software⁵¹”.

Uno de sus profesores decidió reunir en un taller experimental a todos aquellos alumnos que no encajaban en las enseñanzas tradicionales de las clases. Introdujo la Super 8 y el vídeo, y, gracias a ello, Viola comenzó a familiarizarse con el medio.

Todos sus trabajos están compuestos para la retina, pensados sabiendo dónde se va a posar en cada momento el ojo del espectador. No construye sus grabaciones simulando situaciones, como ocurre en el cine, sino que el significado se revela a través de la acción o la resolución de la escena⁵².

Para el autor, la separación entre videoarte y cine es antinatural y culpa de ello tanto a los artistas como al público, aunque incidiendo en estos últimos: “[...] creo que es desafortunado que el gran público sienta que se necesita una historia con actores, una historia dramática para sentir que se ha tenido una experiencia visual satisfactoria⁵³”.

Viola plantea sus vídeos y videoinstalaciones de los años setenta como composiciones audiovisuales, libres de las estructuras narrativas convencionales del cine y la televisión. Quiere ofrecer una representación del mundo basada en percepciones, imaginación, sueños y memoria. Esto lo podemos ver en obras como *Wild Horses* (1972), *Cycles* (1973), *The Morning After the Day of Power* (1977) o *He weeps for you* (1977)⁵⁴.

A finales de los setenta, Viola comienza a explorar la psicología humana en un intento de hacer visible lo indescifrable. Para ello usa la ralentización, el aceleramiento, la superposición o la inversión de imágenes y secuencias. Ejemplo de ello son *The Reflecting Pool* (1977-79), *Ancient Days* (1979-81), *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986) o *The Passing* (1991).

El tiempo se convierte en un elemento básico en su obra, del que se sirve para la creación del ritmo que la pieza necesita: “El tiempo es el material de base del vídeo. Todos mis intereses van dirigidos hacia este dominio y es por ello que siempre he afirmado que el vídeo está más cerca de la música que de la escritura, la pintura o la fotografía. Componer imágenes

⁵¹ BELLOUR, R. *Op. Cit.*, p. 91. Traducción propia del texto original: “I was in art school at Syracuse University, and I was one of the worst painters in the class. The school was very traditional; we had to sit all day and draw apples and oranges on a table, or nude models, like in the seventeenth century. Abstract painting wasn’t even being taught yet. There was an explosion of media, process, and information all around us, but at the school there wasn’t even a hint of this new “software” approach.”

⁵² BELLOUR, R. *Op. Cit.*, p. 104.

⁵³ *Ibidem*, p. 104. Traducción propia del texto original: “[...] I also think it’s unfortunate that the larger public feels it needs a story with actors, a dramatic story in order to feel it’s had a satisfying viewing experience”.

⁵⁴ GUASCH, A. M. *Op. Cit.*, p. 449.

vídeo es lo mismo que componer música: en los dos casos, los acontecimientos se ordenan según un tiempo preciso. En el vídeo, la imagen fija no existe. En todo momento los electrones barren la superficie del monitor. Incluso una pantalla vacía reproduce este ritmo⁵⁵”.

El motivo de usar en sus vídeos como recurso habitual la cámara lenta, parte de esta concepción sobre el tiempo, que supone lo que la luz es para el pintor, el escultor o el fotógrafo.

El paso de lo racional a lo inconsciente, la realidad que emerge desde lo sumergido, son constantes en su obra. Usa el paisaje como metáfora, planteándose la frontera entre lo limitado y lo ilimitado, la vida y la muerte, la historia y el presente.

Viola encuentra su inspiración en la literatura, en la historia del arte y en la mística oriental y occidental, centrándose en artistas como de Walt Whitman, Goya, William Blake o san Juan de la Cruz. La influencia de este último se hizo patente en *Room for St. John of the Cross* (1983), que constaba de un cubículo negro en una sala oscura. Éste dejaba ver un interior iluminado con un monitor y un vaso de agua. Una voz recitaba los poemas de San Juan de la Cruz y en el exterior una imagen se proyectaba en el muro tras el cubículo, mostrando imágenes de un paisaje en blanco y negro. (Imagen 21).

En *The Sleep of Reason* (1988) reflexionaba sobre el grabado de Goya *El sueño de la Razón*⁵⁶ y la influencia de El Bosco y su *Jardín de las delicias* puede verse en su obra *The City of Man* (1989), en la que plasma en un tríptico un juicio, un cielo y un infierno, reinterpretados desde un punto de vista actual.

Para Viola los místicos han sido a lo largo de la historia seres marginales, profetas, pero también críticos. Lo místico o visionario se ha asociado a la locura creativa y, gracias al vídeo, se pueden producir imágenes inimaginables, que pueden ser compartidas, al contrario de lo que ocurre con las visiones. Según Syring: “Surge un espacio sin límites visibles, precisamente el tipo de espacio que hasta ahora hemos llamado mental. El espacio sin continente es un mundo mental de pensamientos e imágenes⁵⁷”.

En los noventa, Viola se centra el nacimiento, la muerte y el significado de la vida, como ocurre en sus videoinstalaciones *Heaven and Earth* (1992), *Threshold* (1992), *The Sleepers* (1992) o *Nantes Triptych* (1992).

⁵⁵ BLOCH, Dany. “Les video-paysages de Bill Viola”. *Art Press*, abril de 1984, p. 25 citado por GUASCH, A. M. *Op. Cit.*, p. 449.

⁵⁶ GUASCH, A. M. *Op. Cit.*, p. 452.

⁵⁷ SYRING, Marie Luise. “El camino a la trascendencia o la Tentación de san Antonio”. *Bill Viola. Más allá de la mirada. Imágenes no vistas*. Madrid: MNCARS, 1993, p. 26 citado por GUASCH, A. M. *Op. Cit.*, p. 452.

4.2 La serie *The Passions*

The Passions se expuso por primera vez en el Getty Museum de Los Ángeles en 2003. A continuación fue a la National Gallery de Londres y a la Fundación la Caixa de Madrid. En ella analiza la evolución de pasiones como el miedo o la esperanza desde la creación del Estado Moderno y las consecuencias sobre el control de la sociedad actual.

Durante una estancia en el Instituto Getty (1998), el artista se sumergió en las convenciones de la expresión en el arte y comenzó un año de estudio dedicado a la representación de las pasiones. Para él, la cuestión central era cómo los extremos de la pasión podían ser representados⁵⁸. Viola recorrió las galerías del Getty Museum observando las obras religiosas de los siglos XV y XVI, esperando que su idea fuera cobrando forma. Ya en 1995, con *The Greeting*, Viola había volcado su atención hacia el arte pasado, inspirado por la pintura del manierista Pontorno.

En *The Passions* es muy patente la referencia a los maestros renacentistas y barrocos, si bien, Viola no pretende realizar reinterpretaciones o copias: “Los viejos maestros eran sólo un punto de partida. No me interesaba apropiarme de nada, ni volver a representarlo; quería meterme en el interior de esos cuadros, encarnarlos, habitarlos, sentirlos respirar. Al fin y al cabo, se trataba de sus dimensiones espirituales, no de su forma visual⁵⁹”.

Viola quería para la serie pantallas planas que pudieran ser instaladas como cualquier otra pintura en una galería, imitando así las obras devocionales que referenciaba. El grupo consta de trece piezas: *The Quintet of the Astonished* (2000), *Six Heads* (2000), *Silent Mountain* (2001), *Emergence* (2002), *Anima* (2000), *Man of Sorrows* (2001), *Four Hands* (2001), *Catherine's Room* (2001), *Observance* (2002), *Surrender* (2001), *Dolorosa* (2000), *The Locked Garden* (2000) y, por último, *Five Angels for the Millennium* (2001).

Silent Mountain se trata de un díptico formado por dos pantallas de plasma acopladas una al lado de la otra en la pared. La inspiración de Viola para esta obra es *La Anunciación* (1450-55) de Dieric Bouts. En ella, la Virgen parece apartarse del Arcángel Gabriel tras recibir las noticias, alzando las manos en un gesto ambiguo. (Imagen 22).

Los dos actores de *Silent Mountain* fueron grabados en momentos diferentes, a la vez que Viola les hablaba durante la toma para acercarlos más al estado que buscaba. Ambos recuerdan en sus poses a esculturas clásicas, contorsionando sus cuerpos en gestos de dolor.

⁵⁸ <https://www.getty.edu/art/exhibitions/viola/exhibition.html> (09/07/15)

⁵⁹ <http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/es/actividades/exposiciones/bill-viola-en-dialogo>

Fragmento de una conversación mantenida en 2002 con el historiador Hans Belting, sobre *The Passions*.

Cada uno de ellos reprime solo su sufrimiento, aun a pesar de estar juntos, hasta que por fin la contención estalla en un grito violento, sin sonido. El espectador empatiza, recordando esos momentos contenidos de dolor y rabia que finalmente acaban en una explosión. Aquí, como en la vida real, tampoco nos encontramos un detonante que provoque esa explosión, sino que es la contención la que se queda sin fuerza. (Imagen 23).

Emergence es otra obra montada sobre pared en una habitación oscura. Parece por completo una obra clásica, sólo que nos sorprende por su movimiento. En cualquiera de las capturas que se tomen del vídeo podemos ver composiciones y gestos que nos resultan familiares, como la manera en que la mujer coge el cuerpo del hombre bajo los brazos o la posición de sus piernas. Recuerdan a escenas del Enterramiento o la Resurrección de Cristo, en las que el influjo de Rubens, Van der Weyden o Tiziano es indiscutible, aunque la influencia formal principal proviene de la *Pietà* (1424) de Masolino, en la que Cristo muerto es sujetado por la Virgen y san Juan Evangelista. (Imagen 24), (Imagen 25).

En *Emergence*, vida y muerte van unidas, con la presencia del agua como idea de nacimiento. Viola quiere expresar la renovación que para algunas culturas supone la muerte, citando a un poema sufí: “A cada momento / un mundo nace y muere / y para ti, / a cada momento / vienen la muerte y la renovación⁶⁰”.

En *The Quintet of the Astonished*, también situada en penumbra, vemos cinco figuras, de nuevo a cámara lenta. En el 2000, Viola recibió el encargo de realizar una obra basada en una pintura de la National Gallery de Londres. Su elección fue *La coronación de espinas* (1490-1500) de El Bosco, también conocida como *Los Improperios*. En ella, Cristo permanece en calma en la parte central, rodeado de cuatro personajes que se burlan de él mientras lo coronan, hecho que llamó la atención de Viola: “Esta pintura siempre me ha fascinado. La idea de la calma central en el círculo caótico y amenazador del mundo es algo que me ha preocupado durante mucho tiempo⁶¹”. (Imagen 26), (Imagen 27).

Las emociones de los personajes van evolucionando a lo largo de la grabación. No varía la emoción en sí, sino la intensidad que están experimentando. El regocijo, la pena, la rabia, el miedo, van desde lo sugerido a lo explícito. Es especialmente llamativa la evolución del

⁶⁰ <https://www.getty.edu/art/exhibitions/viola/emergence.html> Poema de Jalaluddin Rumi, extraído de *El Mathnawi*. Traducción propia del texto no original en inglés: “With every moment / a world is born and dies, / And know that for you, / with every moment / come death and renewal.”

⁶¹ <https://www.getty.edu/art/exhibitions/viola/quintet.html> Traducción propia del texto original: “This painting has always fascinated me. The idea of the calm center in the chaotic, threatening circle of the world is something that I’ve been preoccupied with for a long time”.

personaje que de algún modo sugiere al Cristo de El Bosco, que va desde el miedo inicial a un poderoso gesto de orgullo y aceptación que se han conjugando con su temor. Viola había entregado a los actores copias de poemas de Rilke o san Juan de la Cruz, para contextualizarlos en la intencionalidad de la obra y la importancia de su introspección⁶².

No existe comunicación visual entre los personajes, sino que ésta se establece a través del contacto. Cada uno se encuentra inmerso en sus sentimientos, enfrentándose al momento de cinco formas diferentes⁶³.

La iluminación y la composición son parte importante de la obra, dejando un fondo oscuro y un foco único de luz desde la parte superior izquierda, que recuerda a las obras tenebristas del Barroco.

La exposición *Bill Viola [en diálogo]* (2014) reunió obras de *The Passions* en el Museo de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. En ella se aproximó la obra de Viola a los maestros de las colecciones del museo, integrando a ambos en el discurso.

Para ello, fueron traídas cuatro videoinstalaciones, tres de ellas mostradas en *The Passions: Dolorosa, The Quintet of the Silent*⁶⁴, *Silent Mountain* y *Surrender*. El grupo se muestra en diálogo con obras de Pedro Mena, José de Ribera, Alonso Cano, Zurbarán, El Greco y Goya.

Un ejemplo es la obra *Dolorosa*, en la cual vemos a dos personas estallar en llanto. Se trata de un díptico unido por bisagras, que adopta la forma de un libro. Se colocó sobre una peana, junto a la *Dolorosa* de Pedro de Mena. Se crea así un diálogo, como el título de la exposición indica, entre dos medios artísticos completamente diferentes, unidos por el mismo sentimiento de dolor y sufrimiento contenidos. (Imagen 28).

5. EL VIDEOARTE EN EL FEMINISMO

Aunque las teorías feministas habían comenzado hacía más de un siglo, no se hicieron patentes en el arte hasta finales de los 60, en el que irrumpieron con una gran carga política y

⁶² AZNAR, Yayo. “Bill Viola: repertorio de pasiones”. *Espacio, Tiempo y Forma. Serie VII, Historia del Arte*, nº. 17, 2004, pp. 360.

⁶³ De algún modo recuerda a los *Burgueses de Calais* (1884-86) de Rodin, obra en la que cada uno de los cinco personajes se encuentra lidiando con sus sentimientos ante su entrega. Algunos aceptan su destino con orgullo y otros contienen su miedo.

⁶⁴ Obra de 2000 y la única no mostrada junto las demás en *The Passions*. Forma parte de una serie junto con otras tres piezas: *The Quintet of the Unseen*, *The Quintet of the Astonished* y *The Quintet of Remembrance*.

activista. Destaca el artículo de Linda Nochlin *Why have there been no great women artists?*, que se considera el punto de partida teórico del feminismo en el arte.

Nochlin reflexiona sobre la ausencia de grandes nombres de mujeres en la Historia del Arte. Afirma que lejos de deberse a la falta de calidad de sus obras, la causa se encuentra en las instituciones que, manejadas por hombres, han excluido y devaluado el trabajo de las mujeres sistemáticamente: “Por mucho que se manipulen las pruebas históricas o críticas nada cambiará la situación. *No hay* mujeres equivalentes a Miguel Ángel o Rembrandt, Delacroix o Cézanne, Picasso o Matisse⁶⁵”. No es que estén por descubrir, es que no han existido porque no han tenido la oportunidad.

La primera ola de feminismo en el arte, calificado de esencialista, se centraba en la diferenciación de la mujer respecto al hombre, en la búsqueda de sus características propias, lo que conllevó una gran exploración y uso del cuerpo femenino en las obras.

El posfeminismo, en los 80, se distanció de las esencialistas y recondujo su posición hacia la teoría y el discurso crítico. El uso de imágenes de carácter sexual se comenzó a considerar una manera de reforzar los estereotipos patriarcales que hacían de la mujer un objeto sexual.

A partir de los 90, el feminismo empezó a criticar a las generaciones anteriores por excluir a las mujeres no blancas o heterosexuales en sus discursos, ya que las no pertenecientes a esos grupos mayoritarios quedaban en una situación de doble opresión.

Figura principal de este cambio teórico es Judith Butler, que cuestiona la rigidez de las categorías del género y quiere subvertir las prácticas asociadas a la hegemonía de la heterosexualidad. Habla de la necesidad de crear un mundo en el que actos, gestos, cuerpo visible y vestido, y los atributos asociados a determinado género, no signifiquen nada⁶⁶.

Dado que el cuerpo se convierte en un medio artístico y es usado por diferentes artistas en *happenings* y *performances*, el vídeo pasó a ser un elemento perfecto para la construcción y documentación de estas acciones. Así, las grabaciones o las emisiones en circuito cerrado

⁶⁵ NOCHLIN, Linda. “Why have there been no great women artists?”. En BAKER, Elizabeth (Ed.). *Art and sexual politics*. Nueva York: MacMillan, 1973, p. 5. Traducción propia del texto original: “No amount of manipulating the historical or critical evidence will alter the situation. There *are* no women equivalents for Michelangelo or Rembrandt, Delacroix or Cezanne, Picasso or Matisse.”

⁶⁶ GUASCH, A. M. *Op. Cit.*, p. 530. Butler basa su teoría sobre todo en la creación de definiciones mediante las dicotomías. Hombre-mujer y heterosexual-homosexual se crean como oposición a cada uno, siendo así imposible un campo intermedio y el intercambio de los roles asociados. Ciertos aspectos van relacionados con cada uno y se definen por contrarios: masculino-femenino, normal-anormal, etc.

desmaterializaban el cuerpo real y lo transformaba en imagen⁶⁷. A principios de los 70, algunos artistas realizaban sus acciones ante la cámara en su estudio, sin público. Se convertía de esta manera tanto en material de creación como en reflejo narcisista del artista.

Entre la primera generación de mujeres artistas que usan el vídeo como medio para criticar la situación de la mujer en la sociedad están Valie Export, Ulrike Rosenbach, Dara Birnbaum, Nancy Holt o Martha Rosler.

En 1976, Ulrike Rosenbach funda en Colonia un grupo de trabajo enfocado al feminismo creativo, bajo el nombre *Schule für Kreativen Feminismus*. En él trabaja sobre su cuerpo para crear una superficie de exposición, materializándolo en *performances* llenas de simbolismo.

En su obra *Reflexionen über die Geburt der Venus* (1976), Rosenbach se sitúa ante una proyección a tamaño real del *Nacimiento de Venus* de Botticelli, a la vez que va girándose. De esta forma, pretende reflexionar sobre el estereotipo del cuerpo femenino y los ideales de belleza a lo largo de la historia. (Imagen 29).

Birnbaum se apropia de motivos y géneros de la televisión comercial como fuente icónica, pero usa la deconstrucción para criticar sus códigos y hacer patentes las ideologías sexistas implícitas. Hace una crítica de sus significados y reflexiona sobre los sistemas de representación de la mujer y la sumisión. Destaca su obra *Technology Transformation: Wonder Woman* (1978-79), en la que usa imágenes de la serie *Wonder Woman* para cuestionar el rol de mujer-objeto⁶⁸.

Durante los años 80 nos encontramos a artistas como Pipilotti Rist, Laura Mulvey, Mona Hatoum o Vanessa Beecroft, que combinan composiciones conceptuales y documentales.

Laura Mulvey, con su artículo *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1975), fue una de las mayores defensoras del distanciamiento de la mirada del cuerpo femenino, evitando su perpetuación como objeto de deseo de la mirada masculina. Sus teorías se materializaron en la obra *Riddles of the Sphinx* (1976), en la que la protagonista es quien dirige la cámara, en un intento de destruir la ilusión de realidad del espectador⁶⁹.

⁶⁷ MARTIN, S. y GROSENICK, U. *Op. Cit.*, p. 13.

⁶⁸ GUASCH, A. M. *Op. Cit.*, p. 453.

⁶⁹ MAYAYO, Patricia. *Historias de mujeres, historias del arte*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2007, p. 214. El papel de la mujer como objeto fue ampliamente criticado en esta época, siendo muy conocido el cartel de las Guerrilla Girls *Do women have to be naked to get into the Met. Museum?*, en el que critican la ausencia de mujeres artistas cuando, por el contrario, la presencia de mujeres desnudas en las obras representa una mayoría.

5.1 Shirin Neshat

Shirin Neshat (1957, Qazvin) vivió en su país natal, Irán, hasta que se marchó a estudiar a Los Ángeles en 1974. Durante su estancia en EE.UU., el gobierno iraní se transformó en una república islámica, por lo que no pudo volver a visitarlo hasta 1990. Neshat encontró un país nuevo, que había sufrido una profunda conmoción cultural, hecho que comienza a plasmarse sus obras.

Su padre era un médico reconocido, con una mentalidad progresista, que la animó a ser independiente, estudiar arriesgarse. Ya de niña fue mandada a Teherán a estudiar en un internado católico⁷⁰.

Tras su graduación en la Universidad de Berkeley, Neshat se apartó del arte durante diez años: “Cuando me mudé de California a Nueva York, me sentí enormemente intimidada por el panorama del arte contemporáneo en Nueva York y me di cuenta de que no tenía ni la madurez ni el deseo de convertirme en artista o perseguir una carrera artística⁷¹”. Durante esos diez años trabajó para una institución como comisaria y administradora, hasta que en 1998 dejó su trabajo.

El punto de inflexión en su carrera se produjo en su vuelta a Irán en 1990, tras doce años de su última visita⁷². En ese viaje pudo ver el resultado de la Revolución Islámica y lo que había supuesto para las mujeres. En ello encontró un tema sobre el que trabajar y una forma de reconectar con su cultura.

Sus primeras obras son fotografías, reunidas en la serie *Women of Allah* (1993). En ellas deja ver partes del cuerpo descubiertas, delante de las cuales presenta flores o armas de fuego. Además, escribió sobre la piel de su rostro, pies o manos, cambiando así el ocultamiento de los ropajes por textos de escritoras iraníes. Estos escritos son metáforas de deseos carnales, sensualidad y sexualidad, por lo que en su país, donde el texto no es indescifrable como ocurre para nosotros, estas obras no pueden ser expuestas⁷³. (Imagen 30).

A partir de 1997 comienza a trabajar con el vídeo: “Me había frustrado con las limitaciones de la fotografía, al menos de la manera en que estaba trabajándola. [...]”

⁷⁰ MACDONALD, Scott. “Between two worlds: an interview with Shirin Neshat”. *Feminist Studies*, nº. 30.3, otoño 2004, p. 625.

⁷¹ *Ibidem*, p. 627. Traducción propia del texto original: “When I moved from California to New York, I felt further intimidated by the contemporary art scene in New York City and found that I had neither the maturity nor the desire to become an artist- to pursue an art career.”

⁷² La Revolución se produjo en 1979, un año después de su última visita, en 1978.

⁷³ GROSENICK, Uta (Ed.). *Mujeres artistas de los siglos XX y XXI*. Köln: Taschen, 2005, p. 226.

Necesitaba un medio que me ofreciera un nuevo nivel de lirismo⁷⁴”. Su primer trabajo es una grabación en cuatro partes, *The Shadow under the Web* (1997). Su segunda obra videográfica, *Turbulent* (1998), fue premiada en la Bienal de Venecia de 1999.

Entre sus obras más recientes están *Pulse* (2001), *Possessed* (2001) o *Passage* (2001), donde colabora con el reconocido compositor Philip Glass.

Las obras de Neshat tienen una acción reducida, y están construidas a través de imágenes y sonido, sin diálogo alguno. Son la expresión de sus experiencias entre las dos culturas, por lo que no pueden desprenderse de esa tendencia a la dualidad⁷⁵.

En 2009, Neshat hizo su debut como cineasta con su largometraje *Women Without Men*, ganadora del León de Plata a mejor dirección en el Festival de Cine de Venecia.

5.2 *The Shadow under the Web*, *Turbulent*, *Rapture* y *Soliloquy*

En su primera grabación, *The Shadow under the Web*, podemos ver cuatro vídeos diferentes, proyectados simultáneamente en las cuatro paredes de la sala de exposición. Una mujer con chador, Neshat, corre sin descanso alrededor de las murallas del centro de una ciudad, por una mezquita, un bazar y por callejones. (Imagen 31).

El espectador sólo escucha los jadeos de la mujer. Correr no está bien visto y no es habitual en lugares de reposo o comerciales, por lo que resulta una expresión de la civilización occidental. El chador actúa como protección para la mujer que huye acosada por su entorno, que intenta escapar de su confinamiento dentro de la sociedad.

El vídeo fue grabado en Estambul, a causa de la situación política de Irán. Neshat quería que, aun no siendo su país natal, se tratase de una ciudad islámica, en la que se percibiera cómo los lugares públicos pertenecen a los hombres y los privados a las mujeres⁷⁶.

En *Turbulent* nos encontramos con dos proyecciones, mostradas en paredes opuestas. Posteriormente fue editado en DVD, y en él se presentan las dos imágenes una al lado de la otra, en lugar de enfrentadas. Es un ejemplo de cómo al cambiar la videoinstalación de su contexto original pierde en cierto modo la intencionalidad con la que fue creado: “[...] cuando tienes las dos imágenes proyectados en dos paredes opuestas, ocurre algo muy interesante

⁷⁴ MACDONALD, S. *Op. Cit.*, p. 630. Traducción propia del texto original: “I had grown frustrated with the limitations of photography, at least in the way I was approaching it. [...] I needed a médium that offered me a new level of lyricism.”

⁷⁵ GROSENICK, Uta (Ed.). *Mujeres artistas...*, p. 231.

⁷⁶ *Ibidem*, p. 226. Esta oposición entre lo público y lo privado es tratado ampliamente por CARRO FERNÁNDEZ, Susana. *Mujeres de ojos rojos. Del arte feminista al arte femenino*. Gijón: Trea, 2010.

entre los espectadores y la obra. Están física y emocionalmente atrapados entre las dos partes, y dado que no pueden ver ambas imágenes simultáneamente, deben decidir hacia qué lado girarse y qué lado perderse, y haciendo esto, en cierto modo se convierten en los editores de la obra⁷⁷”.

Turbulent nos presenta a un hombre y una mujer, ambos iraníes. Aparentemente están cantando el uno para el otro. Cuando se oye la voz de la mujer, el hombre permanece en silencio, y, cuando el hombre canta, la mujer calla. La mujer canta sin palabras, en una sala vacía, mientras que el hombre, mirando directamente a la cámara, está de espaldas a un público masculino. Se trata de un duelo entre sexos, uno imposible, puesto que en Irán las mujeres están excluidas de las representaciones musicales. Finalmente, la voz de la mujer se alza victoriosa sobre la del hombre, que acaba en silencio. (Imagen 32).

El hecho de que el hombre cante con palabras mientras que la mujer sólo emita sonidos manifiesta el poder que ostenta el hombre en la sociedad, dejando a la mujer en silencio, sin una voz con la que reivindicarse⁷⁸. El hecho de que para su canción no exista un público, nadie que la escuche, ahonda aún más en esa idea.

Rapture (1999) también se concibe con dos proyecciones enfrentadas. En el vídeo nos encontramos, por un lado, un grupo de hombres en una fortaleza, vestidos a la manera occidental con pantalones negros y camisa blanca, y, por el otro, a un grupo de mujeres, vestidas de negro y con chador, en un paisaje desértico a la orilla del mar. En ningún momento la cámara se detiene en un personaje en particular. La narrativa se centra en el conjunto de mujeres contrapuestas al conjunto de hombres. (Imagen 33).

La fortaleza representa un espacio típicamente masculino, relacionado con lo militar, la guerra, la defensa, es decir, todos los roles asociados con el hombre. La obra crea un contrapunto entre lo masculino y lo femenino. Cuando los hombres están cantando, las mujeres se dan la vuelta. Y cuando las mujeres cantan, ellos observan desde la parte superior de la fortaleza.

En el final, las mujeres suben a una barca, alejándose de la orilla. Mientras, en la otra proyección, los hombres alzan sus brazos, dejando al espectador que decida si en un gesto de

⁷⁷ MACDONALD, S. *Op. Cit.*, p. 631. Traducción propia del texto original: “[...] when you have the two images projected on two opposite walls, something very interesting happens between the viewers and the piece. They are physically and emotionally caught in between the two sides, and because they cannot possibly see both images simultaneously, they must decide which side to turn to and which side to miss, and in doing so, in a way they become the editors of the piece.”

⁷⁸ HEARTNEY, Eleanor. *Shirin Neshat: Living between Cultures*. Nueva York: Prestel Publishing, 2007, p. 235.

despedida o en una petición desesperada de su retorno. Este último gesto de liberación al desaparecer en la barca parece más un gesto de desesperación que un acto de desafío.

En *Soliloquy* (1999) Neshat compara los mundos de dos mujeres, uno occidental y otro oriental, en los que se oponen lo moderno y lo tradicional, lo individual y lo comunal. Ambas con velo, y ambas encarnadas por Neshat, realizan sus actividades diarias en sus respectivas ciudades. Se trata de nuevo de una doble proyección, cada una mostrada en paredes opuestas.

En uno de los vídeos podemos ver una ciudad de Oriente Medio situada al borde del desierto y, en el otro, una gran metrópolis occidental. Durante los diecisiete minutos que dura la grabación, las acciones se van alternando. Si en uno de los vídeos la mujer está realizando alguna actividad, en el otro la mujer permanece quieta, a menudo mirando directamente a la cámara y, por tanto, en el contexto de la videoinstalación, parece mirar directamente a la mujer de la otra proyección. (Imagen 34).

Las estructuras son paralelas. Ambas empiezan con las mujeres mirando por la ventana hacia la ciudad que extiende ante ellas. La situada en Oriente camina por calles empedradas hasta que alcanza un antiguo palacio. En él, un grupo mujeres, vestidas con chador, y hombres, se reúnen y comienzan a rezar. Por su parte, en Occidente el personaje camina por calles llenas hasta llegar a una iglesia, en la que encuentra a hombres y mujeres unidos en un cántico. Ambos vídeos finalizan con las dos mujeres corriendo, una hacia el infinito del desierto y la otra entre los edificios de la ciudad.

La obra refleja las vivencias de Neshat: “Aunque *Soliloquy* no era una obra biográfica, está basada en mi experiencia personal. Aquellos que vivimos a medias entre dos culturas tenemos ciertas ventajas y desventajas. La ventaja de estar expuestos a una nueva cultura y, en mi caso, la libertad que conlleva vivir en EE.UU. Las desventajas, por supuesto, son que nunca volverás a experimentar de nuevo el no estar dividida o sentirte en casa en ningún sitio⁷⁹”.

6. CONCLUSIONES

El videoarte ofrece la posibilidad de elaborar un discurso complejo, gracias a la introducción del factor temporal en las imágenes. De esta forma, se crean narraciones sin necesidad de diálogos, ya que éstas cobran forma en la mente del espectador a través de su propia

⁷⁹ <http://www.tate.org.uk/art/artworks/neshat-soliloquy-t07970/text-summary> Traducción propia del texto original: “Although *Soliloquy* was not a biographical piece, it is based on my personal experience... those of us living in a state of the “in between” have certain advantages and disadvantages. The advantage of being exposed to a new culture and in my case the freedom that comes with living in the USA. The disadvantages of course being that you will never experience again being in a “center” or quite at “home” anywhere”.

experiencia y percepción. Quizás el mayor exponente de esta complejidad narrativa sea Matthew Barney, cuyo ciclo *Cremaster* se caracteriza por un hermetismo que hace que espectador no sea capaz de comprender aquello que está viendo a menos que ahonde en las intenciones del autor y realice diferentes visionados.

Llama la atención la gran fama alcanzada por Barney en un período de tiempo tan corto, así como la escasez de su obra, lo cual no ha supuesto un impedimento para convertirse en uno de los artistas más relevantes del momento. Según Philippe Segalot, consultor de arte y antiguo director del departamento de arte contemporáneo de *Christie's*, cada generación cuenta con diez artistas destacables, cuyos precios se incrementarán con el tiempo, mientras que los demás irán desapareciendo. Entre los artistas señalados por Segalot como los más importantes de la primera década del 2000 nos encontramos a Barney, cuya presencia es reafirmada por Segalot alegando que ya no existe la necesidad de esperar años para reconocer la relevancia de un artista, sino que los grandes artistas pueden ser elegidos rápidamente⁸⁰.

El tiempo dará o quitará la razón a esta afirmación, si bien es indiscutible que la trayectoria y la base teórica de Barney no son las que nos encontramos en alguien tan asentado en la historia del videoarte como es Bill Viola. Sus aproximaciones al medio son, sin duda, muy diferentes. Por un lado, Barney crea complejos largometrajes que se centran en contar al público aquello que quiere narrar, de una forma muy parecida al cine, sin tener en cuenta cómo se produce la recepción de la obra en el espectador. Por su parte, Viola crea obras líricas, poéticas, deteniendo el tiempo para que el espectador se sumerja en lo que está viendo y lo sienta como propio. Se centra en los sentimientos, más que en la narración de hechos. Para ello hace uso de las posibilidades del vídeo, con acertadas videoinstalaciones que hacen de sus obras una experiencia completa para el espectador.

La carrera de Viola se remonta a los comienzos del videoarte, habiendo coincidido con otros grandes del medio como Paik o Campus. Es un artista que ha evolucionado desde sus primeros trabajos en vídeo, en los que parecía aún estar experimentando con las posibilidades que el medio le ofrecía, hasta obras cargadas de simbolismo, misticismo y alusiones al arte clásico. Todos los grandes artistas han vuelto su mirada hacia atrás, en busca de referencias en aquellos que llegaron antes al arte. Viola innova, crea nuevas piezas, pero sin olvidar todo lo anterior y sin tener reparo en usarlo como punto de partida, ya sean pinturas del Renacimiento o del Barroco u obras literarias de místicos y poetas.

⁸⁰ THOMPSON, Don. *El tiburón de 12 millones de dólares*. Barcelona: Ariel, 2010, pp. 71-72.

Al igual que Viola, Shirin Neshat realiza piezas cargadas de simbolismo, usando videoinstalaciones pensadas para el espectador y para que su experiencia sea una parte más de la obra. La sensación de enclaustramiento, de opresión, no sólo son transmitidos al público mediante las proyecciones, sino que al usar esa duplicidad de vídeos o, en el caso de *The Shadow under the Web*, su multiplicidad, crea un espacio y una situación que causan cierta ansiedad en el observador, al no ser capaz de estar presente en todos los lugares planteados.

De esta forma, Neshat expresa su desarraigo, su dualidad cultural, a la vez que muestra el dolor y el sufrimiento de las mujeres en su país. El hecho de que sus obras se sitúen en una cultura islámica no supone un impedimento para extrapolarlas a un contexto occidental, en el cual, en mayor o menor medida, se sigue perpetuando la desigualdad de la figura de la mujer.

A pesar de sus diferencias, Barney, Viola y Neshat no dejan de tener en común la destreza con la que usan el videoarte para materializar sus inquietudes, haciéndonos partícipes así de grandes obras que, quizás, encontrarán un lugar entre los maestros de la Historia del Arte.

BIBLIOGRAFÍA

AZNAR, Yayo. "Bill Viola: repertorio de pasiones". *Espacio, Tiempo y Forma. Serie VII, Historia del Arte*, nº. 17, 2004, pp. 355-373.

BAIGORRI, Laura. *El vídeo en el contexto social y artístico de los 60/70*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona, 1997.

BELLOUR, Raymond. "An interview with Bill Viola". *October*, nº. 34, otoño 1985, pp. 91-119.

BLOCH, Dany. "Les video-paysages de Bill Viola". *Art Press*, abril de 1984, pp. 24-26.

BONET, Eugeni. "La instalación como hipermedio". En VV.AA. *Media Culture*. Barcelona: L'Angelot Ed., 1995.

CARRO FERNÁNDEZ, Susana. *Mujeres de ojos rojos. Del arte feminista al arte femenino*. Gijón: Trea, 2010.

GROSENICK, Uta (Ed.). *Art Now! Vol. 2*. Köln: Taschen, 2008.

GROSENICK, Uta (Ed.). *Mujeres artistas de los siglos XX y XXI*. Köln: Taschen, 2005.

GUASCH, Anna Maria. *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid: Alianza, 2000.

HEARTNEY, Eleanor. *Shirin Neshat: Living between Cultures*. Nueva York: Prestel Publishing, 2007.

HOLZWARTH, Hans Werner. *Art Now! Vol. 3*. Köln: Taschen, 2008.

- KUSPIT, Donald (et al.). *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2006.
- MACDONALD, Scott. "Between two worlds: an interview with Shirin Neshat". *Feminist Studies*, nº. 30.3, otoño 2004, pp. 620-659.
- MARTIN, Sylvia y GROSENICK, Uta (Ed.). *Videoarte*. Köln: Taschen, 2008.
- MAYAYO, Patricia. *Historias de mujeres, historias del arte*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2007.
- NOCHLIN, Linda. "Why have there been no great women artists?". En BAKER, Elizabeth (Ed.). *Art and sexual politics*. Nueva York: MacMillan, 1973, pp. 1-43.
- PÉREZ ORNIA, José Ramón. *El arte del vídeo: introducción a la historia del vídeo experimental*. Barcelona: Serval, 1991.
- RIEMSCHEIDER, Burkhard y GROSENICK, Uta (Ed.). *Arte de hoy*. Köln: Taschen, 2002.
- RODRÍGUEZ MATTALÍA, Lorena. *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Valencia: Editorial UPV, 2008.
- ROSSETI RICAPITO, Laura. *Videoarte: herencia histórica. Del cine experimental al arte total*. México D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana, 2011.
- SEDEÑO VALDELLÓS, Ana (Coord.). *Historia y estética del videoarte en España*. Zamora: Comunicación Social, 2011.
- SPECTOR, Nancy. "Matthew Barney. The Cremaster Cycle". *World of Art*, nº. 7, vol. 3, 2003, pp. 1-11.
- STURKEN, Marita. "TV as a creative médium: Howard Wise and video art". *Afterimage*, nº. 11.10, mayo 1984, pp. 5-9.
- SYRING, Marie Luise. "El camino a la trascendencia o la Tentación de san Antonio". *Bill Viola. Más allá de la mirada. Imágenes no vistas*. Madrid: MNCARS, 1993.
- THOMPSON, Don. *El tiburón de 12 millones de dólares*. Barcelona: Ariel, 2010.
- TRIBE, Mark; REENA, Jana y GROSENICK, Uta (Ed.). *Arte y nuevas tecnologías*. Köln: Taschen, 2008.
- ZUNZUNEGUI, Santos. *Mirar la imagen*. Zarautz: Universidad del País Vasco, 1994.
- <http://film-makerscoop.com/> (08/07/2015)
- <https://njpac-en.ggcfr.kr/> (08/07/2015)
- <http://www.guggenheim.org/> (09/07/2015)
- <http://www.getty.edu/> (10/07/2015)
- <http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/> (10/07/2015)
- <http://www.tate.org.uk/> (10/07/2015)

ANEXO I. IMÁGENES



Imagen 1: *Exposition of Music – Electronic Television*, Nam June Paik, 1963, Galerie Parnass, Wuppertal. Piano preparado. Este piano fue comprado por Paik en Colonia en 1958. Lo usó durante años, como por ejemplo en *Hommage à John Cage*, 1960, Colonia.



Imagen 2: *Wolf Vostell & Television Decollage & Decollage Posters & Comestible Decollage*, Wolf Vostell, 1963, Smolin Gallery, Nueva York.



Imagen 3: Resultado de una de las primeras pruebas con el sintetizador Abe-Paik.



Imagen 4: *Shadow Projection*, Peter Campus, 1974, Bard College, Nueva York.



Imagen 5: *Crux*, Gary Hill, 1983-87, Donald Young Gallery, Chicago.

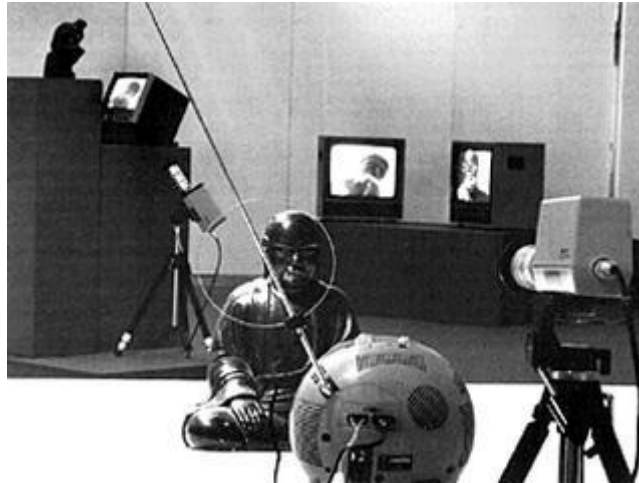


Imagen 6: *Buda TV*, Nam June Paik, 1974, Galería Bonino, Nueva York.



Imagen 7: Nam June Paik y Charlotte Moorman, preparando la instalación de *TV Bra for Living Sculpture*, que tuvo lugar en la exposición de Howard Wise. La música del chelo alteraba la imagen de los monitores que tapaban los pechos de Moorman.



Imagen 8: *Field Dressing*, Matthew Barney, 1989, Yale University, New Haven.

CREMASTER 1	CREMASTER 2	CREMASTER 3	CREMASTER 4	CREMASTER 5
Boise, Idaho	Salt Lake City, Utah	New York City, NY	The Isle of Man, Irish Sea	Budapest, Hungary
Bronco Stadium, Boise State University	Mormon Tabernacle	Chrysler Building	Motorcycle/car racetrack, Northern Island	Hungarian State Opera House
	Columbian Exposition 1893, Chicago	Solomon R. Guggenheim Museum		Chain Bridge, (Lanchid) Budapest
	Bonneville Salt Flats	Horse-racing track in Saratoga Springs, NY		Gellért Baths
	Columbia Icefield, Canada	Fingal's Cave, Staffa, Scottish Hebrides		

Imagen 9: Localizaciones del ciclo *Cremaster* de Matthew Barney



Imagen 10: Interior de uno de los zepelines en *Cremaster 1*



Imagen 11: Marti Domination bajo la mesa en *Cremaster 1*, creando la forma del *Field Emblem* de Barney

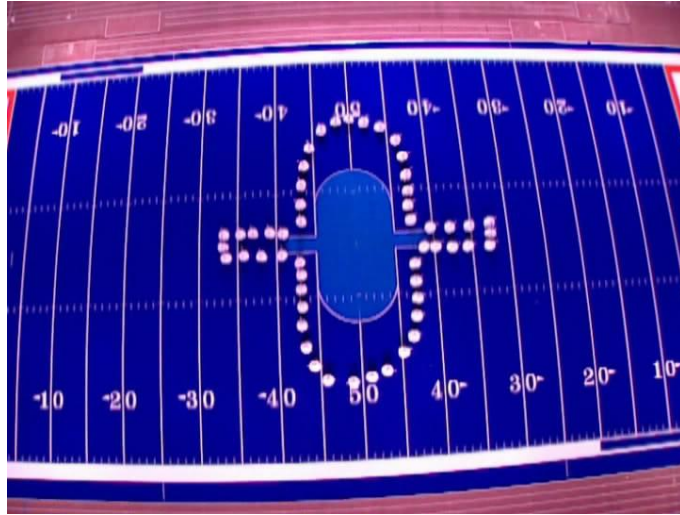


Imagen 12: La forma creada por Goodyear se refleja en el campo en *Cremaster 1*

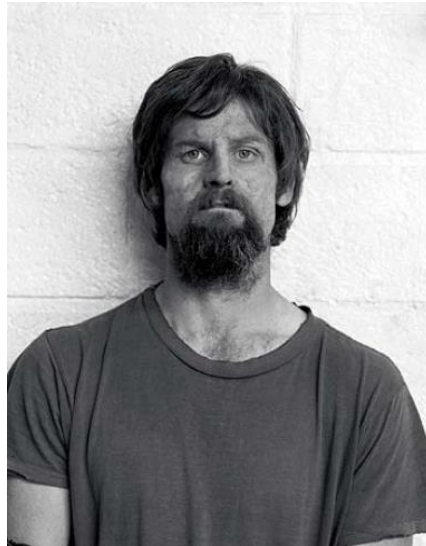


Imagen 13: Barney caracterizado como Gilmore, *Cremaster 2*



Imagen 14: La ejecución de Gilmore es representada con esta escena de rodeo, *Cremaster 2*



Imagen 15: Richard Serra en *Cremaster 3*



Imagen 16: El Aprendiz, encarnado por Barney, escalando los pisos del Guggenheim, en *Cremaster 3*



Imagen 17: Barney como Loughton, en *Cremaster 4*



Imagen 18: Úrsula Andress, en su papel de Reina de la Cadena, en *Cremaster 5*

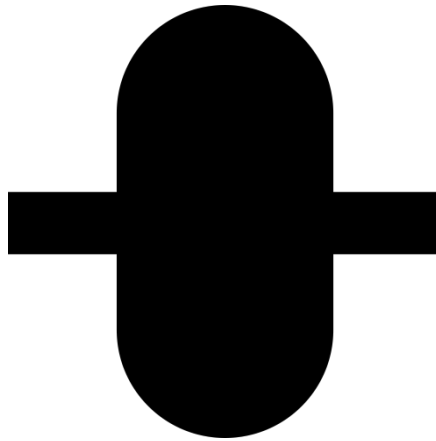


Imagen 19: *Field Emblem*, marca de identidad de Barney



Imagen 20: El *Field Emblem* combinado con la marca de identidad de Cremaster 4, el triskelion de Manx



Imagen 21: *Room for St. John of the Cross*, Bill Viola, 1983, Instituto de Arte de Chicago.



Imagen 22: *Anunciación*, Dieric Bouts, 1450-55, Museo Getty, Los Ángeles



Imagen 23: *Silent Mountain*, Bill Viola, 2001, Museo Getty, Los Ángeles



Imagen 24: *Emergence*, Bill Viola, 2002, Museo Getty, Los Ángeles



Imagen 25: *Pietà*, Masolino, 1424, Museo della Collegiata, Empoli



Imagen 26: *La coronación de espinas*, El Bosco, 1490-1500, National Gallery de Londres



Imagen 27: *The Quintet of the Astonished*, Bill Viola, 2000, National Gallery de Londres



Imagen 28: La Dolorosa de Pedro de Mena junto a la Dolorosa de Bill Viola en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando



Imagen 29: *Reflexionen über die Geburt der Venus*, Ulrike Rosenbach, 1976



Imagen 30: *Rebellious Silence*, de la serie *Women of Allah*, Shirin Neshat, 1994, Gladstone Gallery, Nueva York



Imagen 31: *The Shadow under the Web*, Shirin Neshat, 1997, Ecole Supérieure d'Art et de Design, Saint-Etienne



Imagen 32: *Turbulent*, Shirin Neshat, 1998

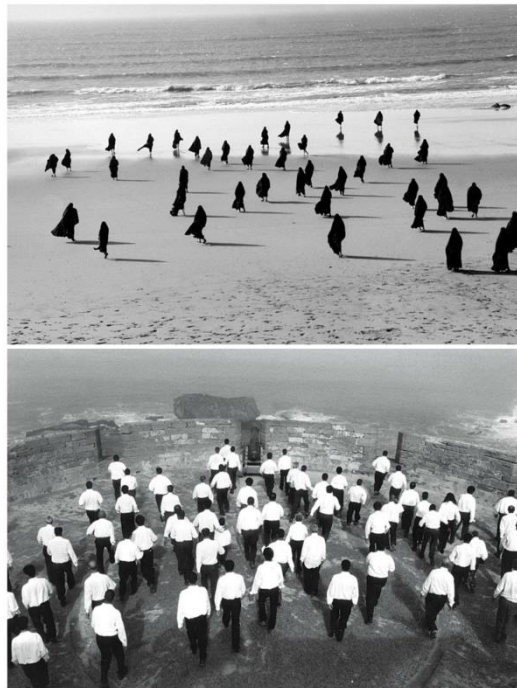


Imagen 33: *Rapture*, Shirin Neshat, 1999



Imagen 34: *Soliloquy*, Shirin Neshat, 1999

Procedencia de las imágenes

Imagen 1: <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/images/14/>

Imagen 2: <http://www.medienkunstnetz.de/works/television-decollage/>

Imagen 3: http://www.audiovisualizers.com/toolshak/vidsynth/paik_abe/paik_abe.htm

Imagen 4: <http://www.walkerart.org/press/browse/press-releases/2010/the-talent-show-explores-competing-desires-fo-2>

Imagen 5: <http://www.medienkunstnetz.de/works/crux/images/2/>

Imagen 6: <http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-buddha/>

Imagen 7: <http://hillyerartspace.tumblr.com/post/24079056864/r4bbithouse-tv-bra-for-living-sculpture-by-nam>

Imagen 8: <http://entrelacs.revues.org/343>

Imagen 9: http://media.guggenheim.org/content/arts_curriculum/assets/EDU.Barney.pdf

Imagen 10: <http://artthrob.free.fr/wordpress/wp-content/2010/06/cremaster1.jpg>

Imagen 11: http://nadieescool.com/wp-content/uploads/2015/06/001_0.jpg

Imagen 12: <http://i145.photobucket.com/albums/r204/fitty2/6.jpg>

Imagen 13:

http://media.guggenheim.org/content/arts_curriculum/masters/cremaster_2_1_1.jpg

Imagen 14: <http://www.revistacodigo.com/wp-content/uploads/2014/07/cremaster-otro.jpg>

Imagen 15: <http://metaverseterritories.com/imgs/cremaster11.jpg>

Imagen 16: <https://pbs.twimg.com/media/CJlGhzeWsAAobYy.png>

Imagen 17: http://www.artangel.org.uk/images/cremaster4_artist_listing_0.jpg

Imagen 18: <http://www.medienkunstnetz.de/works/cremaster5/>

Imagen 19:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/73/Matthew_Barney_field_emblem.png

Imagen 20: [\[cdn.guggenheim.org/2013/10/Findings_MatthewBarneyCremasterCyclePatches4-1024.jpg\]\(cdn.guggenheim.org/2013/10/Findings_MatthewBarneyCremasterCyclePatches4-1024.jpg\)](http://blogs-</p></div><div data-bbox=)

Imagen 21: http://www.sfmoma.org/media/features/viola/images/jpgs/BVW_05.jpg

Imagen 22: <http://www.davidboeno.org/GROEUVRE/annon/boutsgett.JPG>

Imagen 23: http://media.mutualart.com/Images/2014_10/02/00/003956420/cc122e37-b25b-4929-833e-eb8a34adecce.Jpeg

Imagen 24: https://farm8.static.flickr.com/7158/6543722373_77e0d7c1cb.jpg

Imagen 25: http://www.wga.hu/support/viewer_m/z.html

Imagen 26:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/bf/Hieronimus_Bosch_-

[Christ Mocked \(The Crowning with Thorns\) - Google Art Project.jpg/300px-](#)
[Hieronymus Bosch - Christ Mocked \(The Crowning with Thorns\) -](#)
[Google Art Project.jpg](#)

Imagen 27: <http://nga.gov.au/viola/images/MED/quartet.jpg>

Imagen 28:

[http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/assets/docs/viola/Publicacion_digital_Vi
ola.pdf](http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/assets/docs/viola/Publicacion_digital_Viola.pdf)

Imagen 29: [http://www.medienkunstnetz.de/werke/reflexionen-ueber-die-geburt-der-
venus/bilder/4/](http://www.medienkunstnetz.de/werke/reflexionen-ueber-die-geburt-der-venus/bilder/4/)

Imagen 30: <https://odaaniepce.files.wordpress.com/2013/06/shirin-neshat-fotografia-02.jpg>

Imagen 31: http://i-ac.eu/img/thumbs_cache/780x440_dsc_2532.jpg

Imagen 32: <http://guildindia.com/Images/IranShow/ShirinNeshat.jpg>

Imagen 33: [http://c300221.r21.cf1.rackcdn.com/shirin-neshat-stills-from-rapture-1999-
1369258487_org.jpg](http://c300221.r21.cf1.rackcdn.com/shirin-neshat-stills-from-rapture-1999-1369258487_org.jpg)

Imagen 34: <http://i.ytimg.com/vi/0gnjgntYBts/hqdefault.jpg>

ANEXO II. VÍDEOS

Ciclo Cremaster

Cremaster 1: <https://www.youtube.com/watch?v=o0eHHJzk1uo>

Cremaster 2: <https://www.youtube.com/watch?v=-6cDx8d-3kQ>

Cremaster 3: <https://www.youtube.com/watch?v=AtjvyQqim50>
<https://www.youtube.com/watch?v=bjxFCC0rgAY>

Cremaster 4: <https://www.youtube.com/watch?v=eR1TUXBdYCQ>

Cremaster 5: <https://www.youtube.com/watch?v=DytlwEZJedM>

Serie The Passions

Silent Mountain: <https://www.youtube.com/watch?v=e2Eam0GMjZg> (Falta el otro final)

Emergence: https://www.youtube.com/watch?v=DaE85jUpX_A

The Quintet of the Astonished: <https://www.youtube.com/watch?v=As7OtWMYPRc>

Bill Viola [en diálogo]: <https://www.youtube.com/watch?v=vsUfMaXiANs>

Obras de Neshat

The Shadow under the Web: <https://vimeo.com/61411125>

Turbulent: https://www.youtube.com/watch?v=f2DNMG2s_O0

Rapture: <https://vimeo.com/65972620>

Soliloquy: <https://www.youtube.com/watch?v=0gnjgntYBts> (Extracto con los dos juntos)

<https://www.youtube.com/watch?v=CeuF7IFlMpY>

<https://www.youtube.com/watch?v=6g8URHN47VQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=gmEuh22meiE>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZzeNUrAsB-k>