

# GUGGENHEIM BILBAO

## CURSO DE ARTE ONLINE

*Film & Video. La imagen en movimiento como medio artístico*

### INTRODUCCIÓN

La omnipresencia de la imagen en movimiento en la sociedad actual es abrumadora, se ha transformado en una herramienta de comunicación fundamental y accesible para cualquiera que tenga un *smartphone* en el bolsillo. Sin embargo, ¿conocemos realmente el alcance de este lenguaje? Las artes plásticas han asimilado las posibilidades que el vídeo y otros avances tecnológicos relacionados con la imagen en movimiento ofrecen y son hoy en día una técnica creativa más. Algunas de sus especificidades son la inmediatez en la transmisión del mensaje, su capacidad para integrar audiencias, la flexibilidad para integrar otros medios artísticos en su propia materialidad.

Durante estos últimos diez años el programa Film & Video del Museo Guggenheim Bilbao ha ofrecido una variedad de aproximaciones a la imagen en movimiento como medio artístico. En el curso que ahora presentamos vamos a revisar algunos de los proyectos que pudieron verse en el programa desde una perspectiva histórica y también formal. Es decir, vamos a hablar de la posición que estos artistas ocupan en relación con la historia reciente de la imagen en movimiento, y también proponer una aproximación a estos trabajos desde el análisis del lenguaje visual que utilizan. Asimismo, se presenta la obra de otros y otras artistas fundamentales en la conformación y evolución del panorama y medio artístico de la imagen en movimiento.

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Este curso online tiene, entre otros, los siguientes objetivos de aprendizaje:

- Facilitar unas claves que permitan reconocer fácilmente las características principales de la evolución de la imagen en movimiento en el arte contemporáneo y sus principales ramificaciones y numerosas posibilidades.
- Dar a conocer una selección de obras y de proyectos a partir del historial expositivo de Film & Video.
- Ofrecer una secuencia de diferentes casos de estudio, divididos en cuatro módulos, que permita obtener dichas claves.

### ESTRUCTURA Y MATERIALES

El curso está estructurado de la siguiente manera:

- Vídeos de bienvenida y presentación
- 4 módulos (itinerarios) temáticos, cada uno compuesto por:
  - 4 video clases
  - Materiales adicionales, bibliografía, etc.
  - Test (opcional)
- Vídeos de conclusiones y despedida.
- Encuesta

# GUGGENHEIM BILBAO

## PROGRAMA

### **MÓDULO I. Cine expandido, vídeo-performance y experimentación documental**

Los términos cine expandido, vídeo-performance y experimentación documental son una primera clasificación que permite acceder a las nuevas perspectivas conceptuales que abren los medios audiovisuales a partir de la década de 1960. En este módulo se facilitará un marco histórico de referencia, así como ejemplos de cómo en la actualidad se sigue experimentando con estos conceptos.

#### **Vídeo 1. Cine expandido**

El término cine expandido se utiliza para describir una película, un vídeo, una actuación multimedia o un entorno inmersivo que traspasa los límites del cine y rechaza la relación tradicional unidireccional entre el público y la pantalla. A mediados de la década de 1960 artistas y cineastas comenzaron a desafiar las convenciones establecidas respecto a la posición del espectador, generando roles más participativos para este y proyectando sus películas, no en cines, sino en galerías de arte, espacios industriales o al aire libre. En el cine expandido la proyección fílmica se transforma y da paso a un acontecimiento sensorial.

Algunos artistas y obras dentro del programa Film & Video: Michael Snow, *Circuito cerrado*, Amie Siegel *Invierno*, Diana Thater, *Un mundo a la fuga*.

#### **Vídeo 2. Vídeo-performance I**

La vídeo-performance tiene su origen en el uso del vídeo que comienzan a hacer artistas, que ya integraban la performance en su trabajo. Descubren la posibilidad de incluir la imagen en movimiento en sus obras, interesándose en el uso y aspecto material del vídeo y su capacidad para registrar y documentar los acontecimientos. Como instrumento de registro directo, el vídeo transforma al artista en un actor frente a la cámara, y/u opera como sistema de observación en una actividad o un acto realizado en el estudio, al aire libre o en la ciudad.

Algunas figuras históricas: Wolf Vostel, Vito Acconci, Peter Campus, Bruce Nauman, Joan Jonas.

Artistas vinculados al Land Art y a las intervenciones en el espacio: Fluxus, Chris Burden, Bas Jan Ader, Robert Smithson, Gordon Matta-Clark.

#### **Vídeo 3. Video-performance II**

La especial importancia de las artistas mujeres en la vídeo-performance, alrededor de la década de 1970, merece mención aparte. Durante este periodo de investigación artística y explosión política, numerosas artistas utilizaron su cuerpo para reivindicar los derechos de la mujer y denunciar los abusos del patriarcado predominante

Algunas artistas: Shigeko Kubota, Martha Rosler, Hannah Wilke, Mary Lucier, Ana Mendieta, Carolee Schneemann, Joan Jonas, Ulrike Rosenbach y Valie Export.

# GUGGENHEIM BILBAO

## **Vídeo 4. Experimentación documental**

La narración documental tradicional normalmente sigue una narrativa lineal y se centra en hechos e información. Sin embargo, los documentales experimentales incorporan técnicas de narración no lineal, imágenes abstractas y un diseño de sonido no convencional para transmitir una experiencia subjetiva o emocional. La experimentación documental puede adoptar muchas formas, pero siempre busca nuevas técnicas de expresión y ampliar los límites de lo que es convencionalmente aceptado en la realización documental.

Algunos artistas: John Akomfrah, Luke Fowler, Amar Kanwar; dentro del programa Film & Video: The Otolith Group, *O Horizon*.

## **MÓDULO II. El vídeo ante la hegemonía del cine**

El cine es una referente constante para la creación audiovisual, tanto por estar en el origen del medio como por la influencia social y política que desde sus orígenes ejerce en la sociedad. Existen distintas perspectivas de acercamiento a la hegemonía del cine como industria en el medio audiovisual: algunos autores navegan entre la creación independiente y la presentación en las salas comerciales; otros se centran en el aprovechamiento de los recursos históricos y visuales generados por la industria del cine, analizando su influencia en la cultura popular; en otros casos, se centran en la celebración y reflexión sobre el material, el celuloide, característico del medio.

### **Vídeo 1. La hegemonía del cine**

La hegemonía del cine como referente en la industria cultural y de consumo es un tema subyacente y latente en la obra de algunos artistas que transitan entre el cine experimental, la video instalación y el cine entendido como industria cultural. Interesados en la utilización de recursos propios de la producción cinematográfica y conscientes del potencial experimental del medio, algunos artistas navegan entre ambos mundos.

Algunas películas de: Andy Warhol, Isaac Julien y Steve McQueen; dentro del programa Film & Video: Jesper Just, *Este espectáculo innombrable*.

### **Vídeo 2. El cine como patrimonio y archivo visual**

El cine como patrimonio y archivo visual es una fuente de recursos para los artistas que trabajan con la imagen en movimiento. Su hegemonía puede ser revisada desde un ángulo crítico mediante la incorporación de estos recursos en las video creaciones, a través del collage/montaje, el *remake* o la adaptación, la cita o la apropiación.

Algunas películas de Stan Douglas; dentro del programa Film & Video: Christian Marclay, *The Clock*, Ken Jacobs, *Los invitados*.

# GUGGENHEIM BILBAO

## **Vídeo 3. El cine como referente hegemónico en la cultura popular**

El cine como referente hegemónico en la cultura popular es otro de los aspectos que ha interesado numerosos artistas. Incluyendo a actores famosos por su trabajo en la industria cinematográfica, la lectura sobre una determinada narración cambia.

Videoinstalaciones de: Candice Breitz, Doug Aitken y Julian Rosefeldt.

## **Vídeo 4. La materialidad del celuloide**

Esta fascinación por el celuloide, por su materialidad, es compartida por muchos autores que trabajan en el campo del cine como instalación. Esta fascinación por la materialidad del medio se expresa en formas de gran plasticismo, pero también en la forma en que se desarrollan las narrativas, llegando a producirse el efecto del cine dentro del cine.

Algunos artistas: Douglas Gordon, Tacita Dean, João Maria Gusmao + Pedro Paiva.

## **MÓDULO III. La videoinstalación como forma contemporánea**

Una vez el vídeo deja de ser novedad dentro de las diversas técnicas utilizadas en el ámbito artístico, la videoinstalación pasa a formar parte del lenguaje artístico contemporáneo. Las videoinstalaciones adoptan múltiples formas, según se dirijan al público de manera unidireccional o multidireccional. Pueden ser interactivas o no, ocupar el espacio expositivo en relación con su arquitectura o ignorarla y presentarse como elementos autorreferenciales. En este módulo revisaremos algunas de las múltiples opciones existentes y veremos que algunos autores utilizan varias de estas aproximaciones a la vez en sus prácticas artísticas.

### **Vídeo 1. Experiencias físicas e inmersivas**

En ocasiones las videoinstalaciones se expanden en el espacio expositivo, a menudo a gran escala, procurando una experiencia sensorial diferente. Así, el desarrollo en el espacio impacta sobre la percepción del espectador de una forma diferente al visionado habitual.

Algunos artistas: Pipilotti Rist, Bill Viola.

### **Vídeo 2. Videoinstalación en escena**

Otra modalidad que podemos encontrar en las videoinstalaciones como forma de arte contemporáneo es aquella en la que las proyecciones forman parte de una escenografía. La imagen en movimiento se presenta en un ambiente que predispone sensorialmente al espectador ante lo que se va a ver. También puede completar la narrativa del vídeo mediante otros elementos físicos, esculturas o material documental, dibujos, pinturas, etc.

Obras de Ryan Trecartin, Neil Beloufa; dentro del programa Film & Video: Jesse Jones, *Temblad Temblad*, Monira Al Qadiri, *Cuarto sagrado*.

# GUGGENHEIM BILBAO

## **Vídeo 3. Videoinstalación como escultura**

La videoinstalación como escultura se ha trabajado ampliamente desde los orígenes del video arte como hemos visto ya en la obra de Nam June Paik. Desde entonces ha evolucionado en diversas formas.

Algunos artistas: Tony Oursler, Janet Cardiff y George Bures Miller.

## **Vídeo 4. Creando mundos paralelos**

La incorporación de la inteligencia artificial, las herramientas para la creación del metaverso y la animación 3D han revolucionado la estética y abierto nuevas posibilidades para la video instalación.

Algunos artistas: Ed Atkins, Cao Fei, Ito Steyerl, Pierre Huyghe; dentro del programa Film & Video: Cecilia Bengolea, *Animaciones de agua*.

## **MÓDULO IV. Polinización cruzada entre medios fílmicos y plásticos**

La polinización entre los lenguajes artísticos puede darse de manera literal (pintando una película, por ejemplo) o figurada (cuando un lenguaje ayuda a otro a expandirse o a definirse o a hacerse entender. La polinización puede ser también estructural: cuando el medio fílmico se acomete como si se tratase de una ópera o de un archivo de imágenes, por mencionar dos casos opuestos.

## **Vídeo 1. Dibujo y pintura...**

La animación forma parte del medio fílmico, estando el dibujo en el propio origen de los experimentos cinéticos iniciales para obtener la imagen en movimiento. Pero no sólo mediante la animación el dibujo se integra en la imagen en movimiento. También la pintura en tanto técnica, así como su papel hegemónico en las artes, se cuestiona y analiza desde la imagen en movimiento.

Algunos artistas: Kara Walker, Paul McCarthy; dentro del programa Film & Video: William Kentridge, *7 fragmentos*, Michael Snow, *Circuito cerrado*.

## **Vídeo 2. Arquitectura, paisaje y objetos contra reloj**

La relación entre el medio fílmico y arquitectura y el paisaje se desarrolla de múltiples formas: paisaje y arquitectura pueden funcionar como las pantallas de proyección, y el medio fílmico volverse paisaje o construcción. Se producen juegos entre forma y contenido de los que veremos algunos ejemplos. Así mismo, un híbrido entre performance, escultura y juego surge en los casos en que se registran ciertas acciones que a la vez están pensadas precisamente para ser filmadas.

Algunos artistas: Rosa Barba, Cyprian Galliard, Roman Signer, Peter Fischli & David Weiss.

# GUGGENHEIM BILBAO

## **Vídeo 3. Música y obra total**

El medio fílmico se caracteriza porque la dimensión temporal es parte de su esencia. De manera natural, la música, que es fundamentalmente un arte existente en la temporalidad, se ha asociado al medio fílmico de muy distintas formas. También, la asociación entre lenguaje fílmico, pintura, dibujo, instalación, música y puesta en escena se ha tratado como un todo, como una obra de arte total como veremos en el particular caso de Matthew Barney y su obra *Cremaster Cycle*.

Algunos artistas: Anri Sala, Arthur Jafa, Christian Marclay; dentro del programa Film & Video: Ragnar Kjartansson, *The Visitors*.

## **Vídeo 4. Performance, coreografías y teatro**

Aunque el tema de la performance en relación con el audiovisual ya se ha tratado en módulos anteriores, su relación es tan densa y además con ramificaciones en relación con la danza y al teatro, que aún quedan algunos aspectos por revisar que se tratarán en este apartado.

Algunos artistas: Marina Abramovic, Gerald Byrne, La Ribot; dentro del programa Film & Video: Rineke Dijkstra, *The Crazyhouse*; Sharon Lockhart, *Rotación notación*.