

Videoarte y Apropiacionismo. Una investigación del Error y el Glitch-Art.

José Ángel Gomis González

Directora:
Ma. Empar Cubells

Trabajo Fin de Grado
Bellas Artes
2016-2017

Facultad de Bellas Artes San Carlos
Universitat Politècnica de València



Facultad de Bellas Artes

Videoarte y
Apropiacionismo.
Una investigación
del Error y
el Glitch-Art.

José Ángel Gomis

Directora:
Ma. Empar Cubells

Trabajo Fin de Grado
Bellas Artes
2016-2017

Facultad de Bellas Artes San Carlos
Universitat Politècnica de València



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Facultad de Bellas Artes



DEPARTAMENT
D'ESCULTURA
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

RESUMEN

El Objetivo fundamental de esta investigación, Videoarte y Apropiacionismo. Una investigación del

Error y el Glitch-Art. Es dar a conocer la importancia de la temática del error digital y del apropiacionismo dentro de las producciones del cine experimental y el videoarte, y su trascendencia en la sociedad actual. Por ello analizamos como el error audiovisual ha acabado con el paso del tiempo conformando un concepto y una estética propia dentro del área del videoarte. Evidenciaremos como en el lenguaje del video, el concepto del error ha evolucionado hacia las nuevas tecnologías. Testimoniando como numerosos artistas han trabajado con el concepto y con la estética del error. También hemos querido dar un nuevo enfoque a la técnica del apropiacionismo, y demostrar su importancia a la hora de crear nuevas obras audiovisuales. Demostrando finalmente que el error es un concepto que puede ser usado como una herramienta de expresión artística en el contexto social y audiovisual contemporáneo, para deconstruir y cuestionar la imagen normalizada y ser vinculada a la exploración de la identidad artística.

Palabras claves: video, videoarte, identidad, apropiacionismo, error, Glitch-Art, digital, cine experimental, redes, nuevas tecnologías, deconstrucción.

The fundamental objective of this research, Videoarte and Appropriationism. An investigation of

Error and Glitch-Art. It is to make known the importance of the issue of digital error and appropriationism within the productions of experimental cinema and video art, and its transcendence in today's society. Therefore we analyze how the audiovisual error has ended with

the passing of time forming a concept and a proper aesthetic within the area of video art. We will show how in the language of video, the concept of error has evolved towards new technologies. Witnessing how many artists have worked with the concept and the aesthetics of error. We also wanted to give a new approach to the technique of appropriationism, and demonstrate its importance in creating new audiovisual works. Finally showing that the error is a concept that can be used as a tool of artistic expression in the contemporary social and audiovisual context, to deconstruct and question the standardized image and be linked to the exploration of artistic identity.

Keywords: video, video-art, identity, appropriationism, error, Glitch-Art, digital, experimental cinema, networks, new technologies, deconstruction.

L'objectiu fonamental d'aquesta investigació, Videoart i Apropiacionisme. Una investigació de l'Error i el Glitch-Art. És donar a conèixer la importància de la temàtica de l'error digital i l'apropiacionisme dins de les produccions del cinema experimental i el videoart, i la seva transcendència en la societat actual. Per això analitzem com l'error audiovisual ha acabat amb el pas del temps conformant un concepte i una estètica pròpia dins de l'àrea del videoart.

Evidenciarem com en el llenguatge del vídeo, el concepte de l'error ha evolucionat cap a les noves tecnologies. Testimoniant com nombrosos artistes han treballat amb el concepte i amb l'estètica de l'error. També hem volgut donar un nou enfocament a la tècnica de l'apropiacionisme, i demostrar la seva importància a l'hora de crear noves obres audiovisuals. Demostrant finalment que l'error és un concepte que pot ser usat com una eina de expresió artística en el context social i audiovisual

contemporani, per deconstruir i qüestionar la imatge normalitzada i ser vinculada a l'exploració de la identitat artística.

Paraules claus: vídeo, videoart, identitat, apropiacionisme, error, Glitch-Art, digital, cinema experimental, xarxes, noves tecnologies, deconstrucció.

ÍNDICE

- 1. INTRODUCCIÓN ... p. 3
 - 1.1. PROYECTO ... p. 4
- 2. DEL CINE EXPERIMENTAL AL VIDEOARTE ... p. 7
- 3. EL APROPIACIONISMO ... p. 14
 - 3.1. EL APROPIACIONISMO EN ESPAÑA ... p. 21
 - 3.2. EL APROPIACIONISMO EN LA ERA DIGITAL E INTERNET ... p. 22
- 4. EL ERROR / GLITCH-ART ... p. 23
- 5. REFERENTES ARTÍSTICOS ... p. 29
 - 5.1. VÍDEO EXPERIMENTAL ... p. 30
 - 5.1.1. Jonas Mekas, el vídeo-diario como arte ... p. 31
 - 5.1.2. Godfrey Reggio, la belleza del mundo ... p. 32
 - 5.1.3. David Lynch, el mundo de los sueños ... p. 33
 - 5.1.4. E. Elias Merhige, ¿es cierto lo que vemos? ... p. 34
 - 5.1.5. Gaspar Noé, la crudeza del erotismo ... p. 35
 - 5.2. APROPIACIONISMO ... p. 36
 - 5.2.1. Peter Tscherkassky, otra percepción ... p. 37
 - 5.2.2. Martin Arnold, jugando con el tiempo ... p. 38
 - 5.2.3. Mathias Müller, un nuevo significado ... p.39
 - 5.2.4. Craig Baldwin, la vuelta a la tortilla ... p. 40
 - 5.2.5. Dusan Makavejev, la polémica yugoslava ... p. 41
 - 5.3. ERROR ... p. 42
 - 5.3.1. Pipilotti Rist, error analógico de índole feminista ... p. 43
 - 5.3.2. Peter Kubelka, la película como protagonista ... p. 44
 - 5.3.3. Paul Sharits, la repetición como simulación del error ... p. 45
 - 5.3.4. Isidore Isou, arañando la película ... p. 46
 - 5.3.5. Julien Otavi, la distorsión y el ruido ... p. 47
 - 5.4. NUEVOS ARTISTAS DE LA ERA DIGITAL ... p. 48
 - 5.4.1. David Turner, glitches inspirados en la música ... p. 49
 - 5.4.2. Sparklete Gore, deformando la realidad ... p. 50
 - 5.4.3. Reignny Joseph, el glitchy-dude amistoso de Instagram ... p. 51
 - 5.4.4. Jack Torrance, terror en Super-8 ... p. 52
 - 5.4.5. Memory Hole, VHS bizarro ... p. 53
- 6. "T33N": UN EJERCICIO DE VIDEOARTE (APROPIACIONISMO Y GLITCH-ART) ... p. 54
 - 6.1. PREPRODUCCIÓN ... p. 54
 - 6.2. PRODUCCIÓN ... p. 56
 - 6.3. POSTPRODUCCIÓN ... p. 58
 - 6.4. ALGUNAS REFLEXIONES ... p. 61
- 7. CONCLUSIONES ... p. 62
- 8. BIBLIOGRAFÍA ... p. 64
- 9. LISTADO DE IMÁGENES ... p. 67

1. INTRODUCCIÓN

Esta investigación demuestra la importancia de dicha temática, el error digital, en la sociedad actual. Puesto que existen periódicamente numerosos cursos y talleres dedicados a investigar en esta rama, como lo demuestra la siguiente documentación:

Taller: El uso del ruido y el error digital en la construcción musical [13 y 15 octubre, Barcelona] 2015. Un taller en el que se hablará de técnicas y estrategias conceptuales y creativas para trabajar con materiales sonoros inusuales, muchas veces considerados como desechos sónicos. Dirigido a: Artistas de disciplinas afines al arte sonoro, música experimental, músicos y amateurs, realizadores audiovisuales y público en general que quieran adentrarse en el uso creativo del ruido para sus producciones musicales.

<http://www.mediateletipos.net/archives/36463>

Taller: Glitch audiovisual + Imagen 2D/3D: Estéticas del error digital. ¿Es la búsqueda del error una forma de conocimiento? Un glitch o error informático es el resultado de variaciones inesperadas o intencionales que ocurren durante la transmisión de la información, alterando los datos originales y dejando una nueva forma: la falla. El arte glitch incorpora el error y lo resignifica en una búsqueda por nuevas estéticas.

<https://hangar.org/es/news/taller-glitch-audiovisual-imagen-2d3d-esteticas-del-error-digital/>

Digital error aesthetics: Glitch art workshop. Digital error aesthetics : Glitch art workshop. Marzo 2017. This course combines the theoretical and practical study of glitch art, an all art that incorporates the failure in computer data in the search for new aesthetics, that put in crisis the apparent perfection of machines and computerized systems.

We will review examples of machine art from the 19th century in order to understand technological evolution and its influence on aesthetics and philosophy. We will study methods for designing and implementing computer errors applied to audiovisual art and 3D design and printing, learning to analyze the raw digital data structures to manipulate them using experimental techniques that incorporate random and accidental.

We will use free software tools like Blender and Audacity, along with hexadecimal and ASCII code editors that allow us to explore the aesthetics of error and to produce audiovisual pieces and 3D models. We will learn how to program applications in the Processing environment in order to corrupt real-time audio and video files and signals.

<http://libertar.io/lab/en/noticies/digital-error-aesthetics-glitch-art-workshop-mar17/>

1.1. PROYECTO

1- Extracto del proyecto:



El Proyecto Audiovisual que lleva por título *T33N*.

Consiste en la realización de un video en la modalidad de videoarte. La temática que hemos abordado es como el error audiovisual ha acabado con el paso del tiempo conformando un concepto y una estética propia dentro del área del videoarte. Lo que en un principio en el campo del video analógico se consideraba una errata o error ha terminado por convertirse en un recurso audiovisual ampliamente popularizado en los videoclips, en la publicidad, en televisión y que es ampliamente difundido como una modalidad estética en las producciones de las redes sociales. Pero nosotros en esta investigación vamos mucho más allá y a través de toda la documentación compilada y clasificada finalmente concluimos que el error no es un fallo meramente estético sino que tiene una base conceptual y en la actualidad y desde el final de los 70 se usa como una vía subversiva de no atender a las normas estéticas, formatos y calidades alterando la significación del género tratándose del cine, la televisión, el video, etc...

También hemos querido dar un nuevo enfoque a la técnica del apropiacionismo, ya que emplearemos imágenes de otras películas.

2- Aproximación al tema de estudio.

La Motivación: En este trabajo de investigación hemos realizado una investigación en formato audiovisual (videoarte) acerca de la temática de la identidad adolescente, el poder estandarizado social y la actitud reaccionaria de los jóvenes. Para ello he realizado un video a color cuyos protagonistas son diferentes personajes adolescentes de diferentes películas escogidas. La estética que hemos empleado está basada en el error digital aplicado al medio audiovisual. Hemos realizado una esmerada selección de errores digitales como: superposiciones, rallados, quemados, inversiones (imagen en negativo), solarizaciones, pixelaciones, glitches, etc... que hemos aplicado en diferentes momentos

de nuestra producción audiovisual. La finalidad no es otra que producir ruido (sonoro-audiovisual) creando interferencias intermitentes de modo que el espectador está conducido a cuestionarse si todo ello es un mero accidente o existe un trasfondo de alterar las normas del medio audiovisual.

La Hipótesis: Con este trabajo queremos demostrar la importancia de la identidad en el contexto del videoarte y demostrar que ya desde el medio analógico audiovisual algunos artistas como Carles Congost o Martín Sastre.

Se planteaban la temática del adolescente en su contexto social utilizando un lenguaje no exento de ironía en muchas ocasiones.

El Objetivo fundamental de esta investigación.

Es dar a conocer la importancia de la temática del error digital y del apropiacionismo dentro de las producciones del cine experimental y el videoarte, y su trascendencia en la sociedad actual.

Otros Objetivos:

- Compilar y organizar la mayor parte de la información acerca de la temática del error digital en el formato audiovisual.

- Dar a conocer la alta incidencia de la temática del error en el panorama audiovisual actual: cine, T.V., videoarte, redes sociales...

- Evidenciar como el lenguaje del video y el concepto del error ha evolucionado hacia las nuevas tecnologías.

- Testimoniar como numerosos artistas han trabajado con el concepto y con la estética del error.

- Demostrar la importancia de la técnica del apropiacionismo a la hora de crear nuevas obras audiovisuales.

- Dar una visión pesimista sobre la etapa de la adolescencia a través del error en un trabajo de videoarte utilizando imágenes de otras películas y manipulándolas a posteriori.

- Demostrar que el error es un concepto que puede ser usado como una herramienta de expresión artística en el contexto social y audiovisual contemporáneo para deconstruir y cuestionar la imagen normalizada.

Metodología: Para realizar esta investigación audiovisual en primer lugar realizamos un sondeo en la red para ver y consultar en las plataformas audiovisuales cuantos artistas trabajan de forma habitual con dicha temática. Con esto como referencia desarrollamos una base de datos con pequeñas plantillas para compilar la información "fichas" que hemos usado en la parte dos de nuestro proyecto de investigación. También hemos consultado artículos de la prensa especializada acerca de la temática que investigo: el error, el error digital, el error audio-visual, así como bibliográfica acerca del tema de especial relevancia tal como se podrá apreciar en la Bibliografía.

Para llevar a cabo esta investigación he dividido mi trabajo en cinco partes.

En la primera parte:

Hablamos de la influencia de teóricos más destacados acerca de nuestro tema. Centrándonos en analizar el cine experimental y su paso al videoarte.

En la segunda Parte:

Hablamos de la apropiación y de los artistas o videoartistas más importantes de la historia de esta técnica.

En la tercera parte:

Describimos ampliamente que es el error y en que consiste y como su estética ha formulados profundos cambios en el mundo artístico audiovisual y del videoarte. También hemos analizado su tipología estableciendo clasificaciones.

En la cuarta parte:

Hago una selección de referentes artísticos divididos en las siguientes temáticas: Vídeo experimental, apropiacionismo, error, y otros artistas digitales.

En la quinta parte:

Exponemos nuestro proyecto o producción audiovisual que lleva por título: *T33N*, haciendo referencia a la adolescencia. Es una reflexión artística audiovisual sobre la compleja identidad del adolescente. Analizándola en un contexto creado de interferencias y ruidos que crean distorsión en la cinta.

2. DEL CINE EXPERIMENTAL AL VIDEOARTE

Mucho se ha discutido acerca de la diferencia entre el cine y el vídeo experimental y el videoarte. Vamos a discutir, antes de adentrarnos en su historia y en sus principales referentes, acerca de cuáles son las características que identifican cada uno de estos sustantivos.

Bien sabemos todos de lo que se trata el cine en sí: el séptimo arte, la cumbre del arte en sí misma; música, fotografía, interpretación, composición, literatura... todo ello comprimido en uno solo. Se trata del sumum de la manifestación artística, iniciada con un simple vídeo de dos segundos rodado por Louis Aimé Augustin Le Prince en el jardín de Grange de Oakwood, Roundhay, Leeds (West Yorkshire) en 1888 a su propia familia y presentada de forma oficial por los hermanos Lumière con la llegada de un tren, lo que en su día causó gran revuelo. Desde ese instante el cine comenzó a evolucionar de una manera vertiginosa y no tardaron en aparecer los géneros y, con ellos, el cine prohibido, el cine fuera de toda índole convencional, como el cine pornográfico y underground. Estamos hablando de un cine fuera de las grandes pantallas convencionales. Este es un cine tan antiguo como el propio cine.

Georges Méliès ya experimentaba para sus cintas de género fantástico, manipulando el celuloide. El público se acostumbró a este tipo de experimentación. Pero tendríamos que esperar hasta los años 20 para comenzar a hablar de verdadero cine experimental, aunque fue bien consolidado como tal como contraposición a los cánones de la Edad de Oro de Hollywood. Se trata de cine que se desplazaba a un lenguaje audiovisual más allá del convencional, mucho más allá de las experimentaciones que hacía Méliès. El cine experimental viaja más lejos en lo que al cine narrativo se refiere si estamos hablando de un relato estructurado de un modo tradicional, es un cine que utiliza recursos nunca antes vistos, tanto para la imagen como para el sonido, un cine que traspasa fronteras y que no siempre es digerible para todo tipo de público, alejado de la industria cultural, más cercano a aquellas películas caseras y pornográficas que se hacían en la intimidad de las casas que a aquella llegada del tren de los hermanos Lumière.

Con el paso de los años, el número de películas experimentales ha ido creciendo exponencialmente y ha tenido cada vez más acogida por parte de crítica y público, abriéndose camino como si de un género más se tratase.



El jardín de Roundhay (1888), la película más antigua conservada

Dicho esto, podemos definir ya bien de qué se trata el cine experimental: se trata de “uno de los cuatro tipos de discursos que tiene el audiovisual. Los otros tres son la ficción, el documental y el video clip.”⁽¹⁾.

Entonces, ¿qué es el videoarte? El videoartista Gillem Charalambos⁽²⁾ lo define así: “Cualquier obra con intencionalidades artísticas que emplea, en sus procesos y como soporte, los instrumentos o dispositivos propios del video”. Podríamos estar hablando de videoarte cuando vemos aquellas pequeñas piezas que los nuevos creadores nos ofrecen a través de las redes sociales experimentando con el vídeo, cuando un ilustrador decide crear un vídeo incorporando todas sus piezas en él o cuando, sin ir más lejos, le echamos un vistazo a mi cuenta de Instagram.

Pero como podemos comprobar, la línea que divide estas dos acepciones es muy fina. Y son innumerables las ocasiones en que se ha usado una queriendo referirse a la otra. De hecho, ni siquiera hoy en día la diferencia queda del todo clara.

El cine experimental se ha desarrollado en el contexto de movimientos contraaculturales de toda clase:

-Estéticos, como en las vanguardias artísticas de los años 20. Aquí tenemos de ejemplo el cine de May Ray y muy en especial su película *Emak Bakia* (1926), en la que sólo con los títulos de crédito se nos hace saber que no estamos ante una película corriente, ya que éstos bailotean como si de olas se tratasen. Aquí podemos ver figuras que se deforman, movimientos de cámara extremos, escenas inconexas entre sí y tomas que se repiten una y otra vez. Esta característica de la repetición fue vista por primera vez en la obra *El ballet mecánico* (1923) de Fernand Léger, una maravillosa producción francesa que no es sino un cúmulo de inconexiones y uno de los mayores exponentes del cine experimental. Podemos también mencionar *Anemic Cinema* (1926) de Marcel Duchamp, una película absolutamente abstracta en la que la protagonista es una espiral que va cambiando de forma. Y cómo no, *Un perro andaluz* (1929), de Luis Buñuel y Salvador Dalí, probablemente el mayor exponente del cine experimental de todos los tiempos, una, según ellos mismos, fluctuación de un sueño de uno y un sueño del otro, de modo que la película carece de sentido alguno, lo que era uno de sus principales propósitos. Esta película levantó una gran polémica por sus contadas escenas explícitas (ya nos acercábamos a los años 30), pero nada tuvo que ver con la que levantó la posterior obra de Buñuel *La edad de Oro*, ya en 1930, un largometraje absolutamente surrealista. El azar y la pura estética visual se habían inmiscuido en el cine y la mayor parte del público no estaba preparada para ello. Lo que en el resto de las artes estaba empezando a predominar, también se estaba metiendo de lleno en el cine. Fue en parte por esto que Hollywood se vio “obligado” a redactar el código Hays⁽³⁾.



El ballet mecánico (1923) de Fernand Léger



Un perro andaluz (1929) de Luis Buñuel y Salvador Dalí

(1) <http://cinefagos.net/paradigm/index.php/otros-textos/artes-electronicas/952-el-video-arte-y-el-video-experimental> (4-4-17)

(2) Videoartista colombiano nacido en Francia que ha expuesto en importantes sitios como el MoMa.

(3) Código que determinaba reglas restrictivas lo que podía verse y lo que no en las pantallas de cine de los EE.UU. Redactado por el líder Republicano W. H. Hays.

-Movimientos contraculturales de tipo político, como el cine de propaganda o el cine en torno al mayo del 68. En estas películas quedan registradas las prácticas políticas características de ese mes que pasó a la historia, como los Comités de Acción, los enfrentamientos con la policía o las ocupaciones de fábricas. Un buen ejemplo de esto es el film *Grands soirs et petits matins* de William Klein, donde tienen la palabra los que antes no la tuvieron. La cuestión era militar el cine, salir de los estudios y dejarse afectar por las influencias de la calle, de su situación, romper con el cine donde “no pasa nada” y meterse de lleno en un cine que rompe los esquemas, en un movimiento que los desafía tanto a ellos como a todo lo impuesto. Fue así como nació un nuevo cine político, apoyado en una causa, en nuevas formas de expresión que se refejaban tanto dentro como fuera de la pantalla.

-Filosóficos y teóricos. Aquí es donde entra el cine feminista y el cine gay, y también hemos de abrirnos paso a un nuevo capítulo en la historia del cine experimental: el cine estructuralista.

El cine estructuralista fue introducido en 1969 por P. Adams Sitney⁽⁴⁾, para describirlo como “el cine experimental que se realiza fuera del contexto y fuera de las tendencias más expresionistas y líricas. Un cine que resalta su configuración formal y cualquier contenido narrativo que tenga es mínimo y subsidiario a su estructura”⁽⁵⁾. Además de esta descripción, que puede resultar algo confusa, Sitney estableció las siguientes características para referirse al cine estructural: posición de la cámara fija (que no estática de forma totalmente necesaria), imágenes parpadeantes y destello en las mismas, montaje en bucle, es decir, repetitivo, como hemos visto que sucedía en *El ballet mecánico* o en *Emak Bakia* allá por los años 20 y refilmación de la pantalla, lo que significa convertir el propio rollo de celuloide en protagonista del film.

El estructuralismo puede considerarse el manifiesto más controvertido de la historia del cine experimental, ya que muchos consideraron que fue lo peor que le pudo pasar a este tipo de cine, mientras que tantos otros defendían plenamente lo contrario.

Como ya hemos mencionado, en los años 20 ya nos podíamos encontrar características del cine estructuralista, pero no un cine estructural propiamente dicho, sino más bien características sueltas, como el montaje en bucle (no olvidemos que en *Emak Bakia* la cámara fija no está presente en casi ningún momento, por ejemplo). Aunque el término fue acuñado en el año 69, se considera al film *1/57 Versuch mit Synthetischem Tom* (1957) de Kurt Kren la primera película de este movimiento. En términos filosóficos, se pretendía que la pantalla de cine dejase de ser una “pantalla de sueños” para pasar a ser la visión de la película una visión de lectura. Las películas del canadiense Michael Snow son un gran ejemplo de esto, en especial su film más célebre, *Wavelength* (1967). El propio Snow describe así su película: “La película es un continuo zoom que dura 45 minutos yendo de su campo más amplio al más cerrado. Se tomó con una cámara fija desde un extremo de un apar-



1/57 Versuch mit Synthetischem Tom (1957) de Kurt Kren



Wavelength (1967) de Michael Snow

(4) Historiador del cine experimental americano nacido el 9 de agosto de 1944 en New Haven, Connecticut.

(5) El cine estructuralista, <http://www.upv.es/laboluz/2222/temas/estructu.htm> (16-02-17)

tamento a 80 pies de altura, registrando el otro extremo, una fila de ventanas y la calle. El recorrido visual de la habitación (y el zoom) son interrumpidos por cuatro acontecimientos humanos, entre ellos la muerte. El sonido en estas ocasiones es un sonido sincronizado, música y diálogos se desarrollan simultáneamente con un sonido electrónico, que oscila desde su más baja frecuencia (50 ciclos por segundo) a la más alta (12.000) en 40 minutos. Es una dispersión total del espectro que intenta utilizar los dones de anticipación y memoria que sólo el cine y la música pueden ofrecer.”⁽⁶⁾

Se trata de una buena descripción. Los cuatro acontecimientos humanos de los que habla son dos mujeres entrando al apartamento, una pone la radio y escucha una canción de The Beatles, otra cierra la ventana. Luego aparece un hombre que cae muerto al suelo y una mujer telefona para avisar de lo ocurrido. El zoom es independiente de todo esto, como lo son los parpadeos de la cámara, los filtros de color y los cambios de temperatura de color.

-Culturales. Los movimientos de contracultura son de vital importancia para comprender la historia del cine experimental. Un claro ejemplo de esto es la Nouvelle Vague, surgida a mediados de los años 50 en Francia, con nombres tan recordados como Jean-Luc Godard a sus espaldas. Inolvidables resultan sus títulos de crédito inusuales, el diálogo que mantiene el personaje de Nana (Anna Karina⁽⁷⁾) con su ex-pareja mientras que la cámara no hace más que apuntar a sus nuca en *Vivir su vida* (1962), o las miradas directas a cámara de algunos de los personajes entre cortes impuros producto de un montaje despreocupado. Y esto es solo parte de lo que la Nouvelle Vague ofreció, de lo que produjo un movimiento que se rebeló contra toda norma cinematográfica establecida, tanto en lo narrativo como en lo técnico, gracias a lo cual pudimos deleitarnos con obras de una especie jamás vista antes en el cine.



Vivir su vida (1962) de Jean-Luc Godard

Como ya hemos mencionado, este tipo de cine que se contrapone al cine comercial, que experimenta no sólo consigo mismo sino con el propio público, ha ido creciendo con el paso de los años, ofreciéndonos películas del todo experimentales y otras que juegan a serlo teniendo características propias del cine experimental pero, por ejemplo, contándonos historias lineales.

Uno de los más controvertidos y actuales cineastas experimentales que podemos encontrarnos a día de hoy es Gaspar Noé, con historias que van de atrás hacia adelante como en *Irreversible* (2002) o que saltan en el tiempo continuamente y con la cámara casi todo el tiempo en posición nadir. Cada vez más aceptado por el público medio, parece que no tardará en convertirse en un recurso más del cine más que en un tipo de cine en sí. Parece ser que cada vez hay más público dispuesto a dejar que jueguen con ellos, mientras que, a su vez, también hay menos (tengamos en cuenta el tipo de

(6) "Toward Snow", Annette Michelson, *Artforum*. (Junio 1971), pág 31.

(7) Actriz que participó en numerosas películas de Godard mientras fue la pareja de éste.

producciones hollywoodienses que abarrotan los cines hoy día). Podría decirse que estamos en una situación bastante dicotómica en lo que a esta cuestión se refiere, y lo que antes una película experimental tardaba años en convertirse en un fenómeno de culto, hoy se convierte en una pieza con esta etiqueta casi de forma instantánea.

El cine experimental ha adoptado múltiples formas: nos ha contado historias, se nos ha mostrado en forma de vídeo-diarios como en las películas de Jonas Mekas, del que hablaremos más adelante en el capítulo de referentes artísticos personales, lo hemos visto como películas absolutamente abstractas... y esto último sucedió especialmente en España, cuando el empresario navarro Juan Huarte fundó la productora X Films para promocionar el cine experimental en este país. He aquí la delgada línea que divide este tipo de cine del videoarte, y es precisamente un español al que se le suele atribuir el mérito de ser uno de los pioneros en el honor de la creación de este tipo de arte con el soporte de vídeo. Estamos hablando de José Val del Omar. A sus películas él las llamaba cinegráficas libres y en libertad del uso de la no-narrativa y de los recursos técnicos como la iluminación o la deformación de las figuras iba mucho más allá de lo que pudo ir Buñuel con cualquiera de sus obras, o de lo que pudo ir cualquiera de los autores que hemos mencionado en este capítulo. Sin lugar a dudas fue un pionero en muchos aspectos. En su obra *Fuego en Castilla* (1960) las figuras religiosas se deforman, se mezclan con la saturación de luz y oscuridad, se saturan con los sonidos inconexos y con las voces que de vez en cuando aparecen: algo nunca antes visto.

También se le atribuye ser el creador del videoarte como tal al coreano Nam June Paik. *“fue pionero en el uso y manipulación del vídeo, del monitor de televisión y también de la radio como objetos escultóricos. En dichas “esculturas”, cada monitor ofrece una imagen de vídeo previamente decidida y manipulada por el artista. Si en Jungla de vídeo (1977) se refirió a los televisores como elemento integrante de cualquier entorno, su obra Autopista eléctrica está compuesta por una serie de canales ultrarrápidos. Colocó el vídeo-panel que los contenía contra una pared, tomando como referencia la disposición de los televisores en las tiendas, y ofreció en ellos series de imágenes rápidas llenas de acción y color y vinculadas a conflictos bélicos. Los aparatos, en baldas a distintas alturas y acompañados de tubos de neón de colores, formaban el mapa de Estados Unidos: la lectura crítica era obvia.”*⁽⁸⁾ Colaboró con él en repetidas ocasiones Wolf Vostel, quien en plena acción martilleaba y llenaba de polvo monitores de televisión. El videoarte estaba por comenzar y ya lo estaban llevando un paso más allá, a la escultura y a la acción.



Fuego en Castilla (1960) de José Val del Omar

(8) Historia del videoarte, <http://masdearte.com/especiales/videoarte-quien-desde-cuando-y-para-que/> (07-04-17)



Emergence (2002) de Bill Viola

“El videoarte surgió como una propuesta de acción y reclama una implicación no contemplativa por parte del espectador. Este tipo de expresión artística entró a formar parte de la dinámica del arte contemporáneo mucho antes de que el mercado artístico se fijase en él. El videoarte nace en el momento en el que surge la televisión, y aunque el término no existiera como tal desde el principio, en los años sesenta se estaba gestando ya la idea de un nuevo medio artístico, en especial a través de la ideología contracultural de unas corrientes artísticas que supieron aprovechar el factor mediático para arremeter contra las estructuras convencionales del arte y la política.

Artistas provenientes del cine experimental, la fotografía, las artes plásticas, la música o el teatro aportaron al videoarte un valor añadido. El arte conceptual y el pop art lo dotaron de sentido teórico y, finalmente, en la década de los ochenta, el videoarte consiguió expresarse con toda libertad como medio diferenciado dentro del mundo artístico.”⁽⁹⁾

A medida que va evolucionando el mundo y aparecen formatos nuevos de vídeo y nuevos soportes, los videoartistas los utilizan e incorporan a sus trabajos. El mundo del videoarte se extiende y aparecen nuevas ideas, nuevas mentes creativas.

Una de las diferencias primordiales entre el cine experimental y el videoarte reside en el concepto. El videoarte se suele sustentar en una base conceptual mientras que el cine experimental, como hemos comentado, puede buscar una narración, puede introducir diálogos que tengan algún sentido y hacer uso de actores profesionales. El videoarte comprende un abanico mucho más amplio que se ha ido acrecentando con el paso de los años. Algunos artistas de performance también experimentaron con el videoarte al grabar sus acciones y convertir éstas en piezas de videoarte. Es el caso de uno de los videoartistas más reconocidos, Bill Viola, interesado en la pintura renacentista y barroca, que recrea cuadros antiguos y los graba a una velocidad muy lenta. Podemos poner de ejemplo su obra más reconocida, *Emergence* (2002) en la que un hombre que simula ser Cristo emerge de las aguas para caer en brazos de dos mujeres que se supone son La Virgen y María Magdalena, pero vestidas de un modo contemporáneo.

Otra forma de crear videoarte son las proyecciones sobre objetos. El videoartista Tony Oursler recurre muy a menudo a esta técnica, como en su trabajo *Crying doll* (1993), donde proyectó caras y demás figuras sobre diversos objetos como muñecas, creando una atmósfera verdaderamente perturbadora.

Podríamos atrevernos a hablar de videoarte, incluso, cuando nos referimos a aquellas es-

(9) Historia del videoarte, <https://delvideoartealnetart.wordpress.com/el-video-como-expresion-artistica/> (8-04-17)

cenar de películas que bien podrían ser tratadas de convencionales que de pronto se alejan de la narración para hacer un paréntesis en la historia y ofrecernos un momento de videocreación o videodanza. Tomemos de ejemplo el momento de clap-dance que se marca la actriz Christina Ricci⁽¹⁰⁾ en la película *Buffalo 66'* (1998) dirigida por Vincent Gallo en mitad de una secuencia en la que el protagonista de la película está jugando a los bolos, al son de la canción *Moonchild* de King Crimson⁽¹¹⁾.

Dicho queda que el videoarte y el cine experimental siguen evolucionando. No tenemos más que echar un pequeño vistazo a las redes sociales para ver lo que nos ofrecen los nuevos artistas emergentes. Redes como Instagram están plagadas de nuevas promesas en el mundo del videoarte que nos ofrecen sus ideas y su originalidad.

La llegada de los soportes móviles no ha sido sino un nuevo medio para explotar la faceta artística de los artistas emergentes, que ofrece la posibilidad de compartir e forma más fácil sus trabajos y de darse a conocer. Y esto seguirá evolucionando hasta no sabemos dónde. ¿Qué nos depararán los cineastas del cine experimental y los nuevos videoartistas? ¿Qué nuevas ideas se sacarán de la manga? Solo tenemos que sentarnos y disfrutar de sus nuevas ideas para comprobarlo. Porque no dejan de surgir movimientos culturales como el Vaporwave, ya muy conocido en el mundo del New Media Art y que ha dado lugar a muchos ejemplos de nuevas ideas de vídeo. El glitch-art, cada vez más explotado y que no deja de ofrecernos nuevos trabajos... y muchos más movimientos estéticos sin contar con los que están por surgir.

(10) Polifacética actriz estadounidense conocida por películas tan dispares como *La familia Addams*, *Buffalo 66'* o *Casper*.

(11) Mítica banda musical inglesa de rock progresivo liderada por el guitarrista Robert Fripp que inició su carrera en 1969.

3. EL APROPIACIONISMO

“La apropiación en el cine documental y experimental es la que denomina al archivo, más allá de un depósito de la memoria, como un depósito semántico, un repertorio de sentidos, un lexicon...”⁽¹²⁾. Son palabras de Antonio Weinrichter en su obra escrita. Para entender mejor lo que nos quiere decir, hemos de adentrarnos en la historia de la apropiación en el mundo del arte, centrándonos especialmente en el mundo del audiovisual, que es el campo de las artes que estamos explorando.

Un trabajo como el que nos disponemos a realizar no sería nada sin el apropiacionismo: casi todo se lo debemos a él y a su historia, y es por ello que debemos echarle un buen repaso a todo lo que ha sido. No somos los únicos, y mucho menos una porción, ya que existe una proliferación cada vez mayor de artistas que exponen sus trabajos de videoarte, cine experimental y fotografía en diversos festivales y certámenes en el que la apropiación es el tema central. Numerosos lenguajes audiovisuales se dan de la mano con el eje del apropiacionismo en común. Mencionaremos más adelante en el apartado de referentes artísticos personales a Matthias Müller, quien es uno de tantos que continúa utilizando esta técnica con un amplio éxito, por ejemplo, empleando imágenes publicitarias de los años 60 para hacernos llegar la sensación de una infancia y un ambiente familiar estrambóticos. Resulta un gran acierto por su parte, y es que no hace falta más que echarle un vistazo a cómo era la publicidad de por aquel entonces, muy especialmente la de la TV. Müller define la técnica del también llamado *found footage* como un método y no como un género, y no le falta razón, ya que a partir de esta técnica se pueden sacar diversos géneros de muy dispares como la comedia o el terror. Cosa muy diferente es lo que se ha dado a entender como el subgénero cinematográfico *found footage*, que imita la estética y la ambientación de lo que la filmación sería si se tratase de un metraje encontrado. El mejor ejemplo de esto es la ya clásica película de terror de los 90 *El proyecto de la bruja de Blair*, que simula las imágenes encontradas en el bosque de un grupo de exploradores que se perdieron y que no se volvió a saber de ellos.

Por supuesto, nosotros nos referiremos a lo largo de toda esta investigación al apropiacionismo como técnica artística y no como subgénero cinematográfico de ficción; técnica cada vez más consolidada y popularizada puesto que, como el mismo Mathias Müller dice “*puede resignificar y redimensionar determinadas representaciones de la imagen fílmica*”⁽¹³⁾. Esto quiere decir que gracias a la técnica de la que hablamos podemos darle un nuevo significado, un nuevo sentido, a una imagen de otro autor. Por ejemplo, si nos encanta un fragmento de una película y queremos hacerlo nuestro, gracias a la apropiación, podemos hacernos con él, darle un significado propio y personal a través de modificaciones en post-producción, aportarle nuestra propia firma en un sentido estilístico, convertirla en nuestra.

A lo largo de lo que llevamos de siglo XXI hemos podido comprobar que ha existido un nuevo análisis de la imagen en general en todos sus amplios sentidos, tanto en el campo del cine, como del vídeo, como de los nuevos medios digitales como, incluso, del campo científico y técnico. Así pues, entre los diferentes lenguajes existentes, se ha ido disolviendo la diferenciación de los límites entre unos y otros, de forma que, por ejemplo, el mundo de la ciencia toma como referencia el mundo

(12) Weinrichter, Antonio. *La apropiación en el cine documental y experimental*. Pamplona, Gobierno de Navarra, Departamento de Cultura y Turismo-Institución Príncipe de Viana, 2009.

(13) Eloy Domínguez Serén, *Mathias Müller y el cine de apropiación*, 2011

del arte y el mundo del arte toma como referencia el mundo de la ciencia. ¿O es que acaso no tiene algo de artístico la forma microscópica de un átomo? Esta consciencia no se tenía concebida hasta hace bien poco. Este cambio de percepción de la imagen ha ayudado al mundo del apropiacionismo a ir evolucionando. Un ejemplo son los métodos semi-científicos que emplean algunos artistas para la post-producción de sus trabajos una vez que se han apropiado de una imagen. Y es que la post-producción es la parte más importante y significativa en el proceso de trabajo de una obra de vídeo en la cual el protagonista es el apropiacionismo, y estamos hablando tanto de la edición como del montaje. El darle un nuevo significado a la obra, el forjarle de un nuevo sentido del que antes carecía depende del todo de este proceso.

Tenemos que remontarnos a finales de los años 60 y recordar a aquellos artistas visuales que interactuaban con otras disciplinas artísticas como la danza o la música -e incluso con las matemáticas o la informática- para encontrarnos con los primeros casos en los que se comenzó a recoger material de archivo y demás para incorporarlo a las obras. Todo surgió gracias a esta hibridación de diferentes disciplinas, de estas interacciones multidisciplinares en una época en la que la experimentación estaba a flor de piel. Este material recuperado se podía procesar, como bien se ha dicho, por medio de un trabajo de post-producción o, incluso, a veces se utilizaba tal cual se recuperaba. Todo dependía de lo que la propia obra pidiera.

Si hemos de empezar ya con algunos ejemplos, Dara Birnbaum creó algunos de los primeros trabajos de apropiación de la historia. Su trabajo más icónico fue *Technology, Transformation: Wonder Woman* (1978-1979). Este trabajo se convirtió en todo un símbolo de la deconstrucción audiovisual. Birnbaum fue toda una pionera, recopilando momentos de la homónima serie de televisión, reeditándolos y volviéndolos a montar a placer, utilizando una técnica conocida como Scratch⁽¹⁴⁾

El Scratch nunca ha dejado de ser una técnica popular. Douglas Gordon la utiliza, por ejemplo, en su obra *24h Psycho* de 1993, pieza de videoarte en la que, empleando como metraje encontrado la película de Alfred Hitchcock *Psicosis*, retarda y desacelera el tiempo de las imágenes incidiendo sobre distintas secuencias y fotogramas, hasta llegar a una duración de metraje de gran cantidad de horas. Aquí, Gordon no solo nos da otro ejemplo de las posibilidades del Scratch, sino que se acerca al cine estructuralista por la gran magnitud de la película en lo que a duración se refiere y por la dilación espacio-temporal. Sin duda se trata de una pieza única, difícil de ver en su totalidad pero cuanto menos curiosa y atrevida, por el mero hecho de alargar una película conocida por el público medio hasta más allá de sus posibilidades.



Technology, Transformation: Wonder Woman (1978) de Dara Birnbaum



24h Psycho (1993) de Douglas Gordon

(14) Se conoce como "Scratch" a una especie de remontaje sobre el cual se realizan deconstrucciones y manipulaciones formales como acelerar y retardar la imagen, incidir con zoom sobre la misma o repetir la secuencia. Con ella se lleva al espectador a interrogarse sobre el sentido de la cinta de origen y el de la nueva construcción.

Todo esto fue explorado anteriormente desde otro campo: el de la instalación audiovisual. Estamos hablando de la videoartista Candice Breitz, que siempre ha explorado la temática de la cultura mediática desde diferentes puntos de vista, muy especialmente desde el universo de la imagen televisiva. Se ha dedicado a explorar y analizar los roles en las series de televisión y la influencia de los medios de masas en los individuos. En muchas de sus instalaciones utiliza el video-wall⁽¹⁵⁾ como plataforma de sus vídeos.



Queen (A portrait of Madonna) (2005) de Candice Breitz

Pero si de antecesores tenemos que hablar respecto a la técnica que nos toca de apropiarse de un material de película para realizar una nueva obra a partir de él, podemos recordar a Bruce Conner, quien creó *A movie* en 1958. Se trata de un film en el que se combinan fragmentos de diversas películas para producir con ellas un trabajo totalmente nuevo. Tan nuevo que, siendo las originales totalmente ajenas a la finalidad última de la película, ésta trataba de analizar la propensión de la humanidad hacia la violencia. Básicamente, con ese trabajo se resume muy bien en lo que consiste la técnica del apropiacionismo.

Así igual, Vicente Ortiz Sausor, otro videoartista, también trata el tema de la violencia, concretamente el de la violencia en las películas americanas en su instalación audiovisual *Hunt Symphony* (1998). En esta videoinstalación uno de los personajes es víctima del colectivo humano en una “sinfonía de la caza”, como su propio título indica. Para conseguirlo, compila imágenes de diferentes películas como *La jauría humana* (1966) de Arthur Penn, *Razas de noche* (1990) de Clive Barker, *A la caza del Hombre* (1993) de R. J. Kizer, entre otras. También se ayuda con el uso de atriles. Y estos son solo algunos ejemplos en los que la técnica del apropiacionismo ha servido para criticar el ansia de violencia que tiene el ser humano, que ha sido uno de los temas favoritos, como hemos visto con el ejemplo de Conner, desde que la técnica comenzó.



Hunt Symphony (1998) de Vicente Ortiz Sausor

(15) Se conoce como “Video-wall” a una matriz de monitores o pantallas que se encuentran sincronizadas para mostrar contenidos, simulando una pantalla de tamaño mucho más grande. Ésta puede mostrar una única imagen, distintas imágenes o imágenes multiplicadas.

Según palabras del propio Vicente Ortiz Sausor *“**Hunt Symphony puede abordar su historia en tres actos, dividida en tres tiempos: la reunión de los cazadores (la preparación), la caza (la persecución) y la muerte de la víctima. La videoinstalación plantea seis versiones de imágenes fílmicas con las mismas imágenes pero ordenadas de distinta manera. Se realizaron seis versiones de la pieza que finalmente componen esta videoinstalación; los televisores/pantallas funcionaban como metáfora de los músicos de una orquesta que interpretan Hunt Symphony, pues al frente de cada televisor se encuentran unos atriles que son las que sostienen las partituras de los músicos. Con la presencia de este aparato, cada monitor reproduce al mismo tiempo la misma melodía**”*⁽¹⁶⁾.

Otra artista de la que debemos hablar es de Hito Steyerl, nacida en Munich en 1966 y que está hoy considerada como una de las artistas de nuestros días más importantes dentro del universo del videoarte. Es posible que esto se deba a los asuntos de importancia actual que aborda en sus obras, tales como el impacto de las imágenes sobre el individuo y sobre el ciudadano de a pie, los medios de masas y, de nuevo, el impacto que ejercen éstos sobre las personas, y la utilización de las redes sociales de internet. Utiliza vídeos, escritos y ensayos para completar su trabajo. Se trata de toda una crítica acerca del control que ejercen los altos poderes, de la militarización, de los videojuegos violentos y de la influencia, como bien hemos dicho, que ejercen las redes en ésta, nuestra era, la era de la globalización. Se dedica a remasterizar imágenes, a añadirles voces en off y a subtillarlas haciendo uso de la partición de pantallas, todo esto para recodificar su significado. He aquí otro ejemplo de crítica al mundo que nos rodea a través de la técnica de la apropiación, y esta vez no usando una o varias pantallas sino dos, además de la continua experimentación a través de elementos como la subtitulación o la voz en off, por no hablar de la evidente modificación de las imágenes que toma prestadas.



Duty-Free Art (2015) de Hito Steyerl

(16) Ortiz, V. *Una propuesta escultórica: Videoinstalación y Videoescultura*, p. 296.

Es hora de marcar un punto importante en el mundo del metraje encontrado, y es que el hecho de trabajar con imágenes que provienen de otras fuentes para apropiarse de ellas no es algo exclusivamente propio del universo audiovisual. Hablemos un poco de otros universos, como por ejemplo del de la fotografía. Para ello, remontémonos a los años 80, con artistas como la fotógrafa Sherrie Levine, americana y especialmente apropiacionista y cuya obra consiste casi únicamente en re-fotografiar la obra fotográfica de otros fotógrafos (masculinos en su amplia mayoría) para resignificar su obra (recordemos, que esta es la máxima del apropiacionismo).

El trabajo más importante de esta artista se trata del titulado *After Walker Evans*, donde fotografió las fotografías del mencionado fotógrafo directamente del catálogo de la exposición *First and last*. Fueron exhibidas, sin ningún tipo de manipulación posterior, en 1980 en la galería de arte de Nueva York Metro Pictures. Todo esto lo hizo bajo una idea: Una imagen no es sustituta de nada. Esto es una crítica a la relación arte.representación, cuestionando la originalidad y la expresión del mundo moderno. Ya lo decía el teórico Walter Benjamin: “la reproducción se convierte en la auténtica experiencia y se destruye la sacralidad del objeto, haciéndolo útil para aquellos que no pueden poseer esos mismos objetos”⁽¹⁷⁾.

Otro apropiacionista de la fotografía a destacar es Richard Prince. Exhibió en el IVAM Centre del Carme en Valencia en 1989 su obra *Spiritual America* en la que mostró muchísimas imágenes de los típicos cowboys americanos (hablaremos más adelante del hombre de Marlboro), tomadas de vallas publicitarias de la marca de estos cigarrillos. También tomó imágenes de chicas en poses pin-up así como también diferentes y controversiales imágenes de distintas películas americanas. Utilizaba las imágenes para crear distintas composiciones de miradas, como podemos ver en el ejemplo, y también para criticar la imagen que se tenía de la mujer y del hombre en la época.

“Esta temática de la apropiación desató una gran polémica sobre el papel y la autoría tradicional del artista”⁽¹⁸⁾.



After Walker Evans (1980) de Sherrie Levine



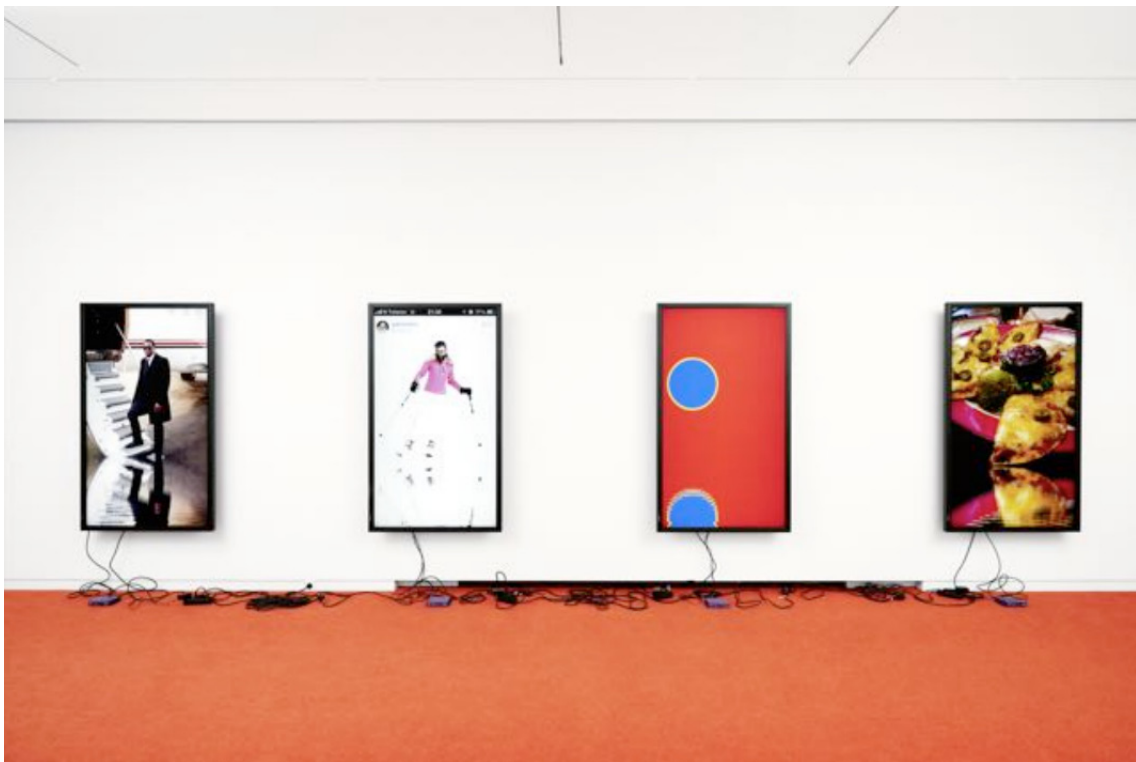
Untitled (four women looking in the same direction) De Richard Prince

(17) Arte de apropiación. Análisis de artistas apropiacionistas, <https://b1mod.wordpress.com/2013/04/13/inicios-del-arte-de-apropiacion-y-obra-de-sherrie-levine> (10-06-17)

(18) Richard Prince, <http://www.alejandrdeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/348-richard-prince-biografia-obras-y-exposiciones> (10-06-17)

No debemos olvidar que a lo largo del siglo XX, por el uso del apropiacionismo tanto en el ámbito visual, textual como audiovisual, han sido muy significativos nombres como los de Andy Warhol, Jeff Koons, Malcom Morley o Greg Colson. Este último exploró la hibridación entre la pintura y la escultura, también utilizando el apropiacionismo. ¡Y qué decir de las archiconocidas fotografías tomadas de Marilyn y Elvis de Warhol!

En la década de los 90, se comenzó a analizar la diferencia entre simulacro y realidad a través de fotografías de ciencia ficción. A partir de ese momento, el apropiacionismo fue utilizado como medio para analizar las diferentes teorías acerca de las cuestiones sociales cadentes del momento. Del mismo modo, lo interdisciplinar comenzó a elevarse a la categoría de arte, difuminándose diferentes artes como el vídeo, la fotografía, el cine y el sonido. Otros artes más posteriores como el videojuego entraron también en este circuito. Es el caso del artista Cory Arcangel, que se dedicó a investigar la cultura de masas a través del arte del videojuego, y que es hoy en día uno de sus representantes más activos.



Be first of your friends (2015) de Cory Arcangel

También, otros artistas contemporáneos como Joy Garnett que es una pintora y escritora norteamericana nacida en 1965 pinta basándose en imágenes y fotos procedentes de las noticias, de fotografías científicas y de documentación militar que procede de internet. Su obra ha levantado mucha controversia, especialmente una que se titula *Molotov* (2003), en la que podemos ver a un muchacho dispuesto a lanzar un cóctel molotov a la policía. Artistas tan controvertidos como ella son los Hermanos Chapman o Pierre Huyghe, que hace una gran crítica social como veremos a continuación en la siguiente cita:

“Filmada durante una performance de tres días (el día de los muertos, San Valentín, y el 1 de mayo), The Host and The Cloud relata las aventuras de un grupo de actores en el edificio abandonado de un museo francés clausurado, el Musée National Des Arts Et Traditions Populaires, en Paris. El museo vacío se convierte en un ecosistema onírico habitado por personajes reales e im-

agenarios que se entregan a una serie de rituales: un juicio, una coronación y un desfile. La película forma parte de un proceso de investigación más amplio en el que Pierre Huyghe trabaja con biotipos culturales (del acuario al museo) y reflexiona sobre los rituales sociales de producción y representación de la vida. A medio camino entre la farsa, el exorcismo y la política-ficción, entre la acción teatralizada y la improvisación, la película cuestiona nuestros protocolos de producción de significado, descontextualizando y repitiendo las ceremonias sociales que los legitiman. El mito se convierte en una imagen para la industria cultural, el museo en una feria en la que consumen mitos. Como afirma Jean Baudrillard, “la fuerza de la obra de Huyghe surge de haber comprendido que las imágenes se han convertido en máscaras de una forma de ventriloquismo universal”⁽¹⁹⁾.



The host and the cloud (2014) de Pierre Huyghe

Como en su día dijo Marcel Duchamp, es el espectador ahora el protagonista de la obra, y así ha sucedido en el mundo del apropiacionismo. Es él quien ha ido ganando protagonismo con el paso de los años, ya que es él quien debe reconstruir el significado de la obra, quien debe aportarle ese nuevo significado, quien debe recomponerla después de que el artista haya tomado las imágenes y las haya recompuesto. Ya no estamos hablando de un espectador pasivo que simplemente observa y opina, sino de un espectador activo que se involucra y que, sabiendo que lo que está viendo es una obra compuesta de otras obras anteriores ha de darle una nueva significancia, ha de poner parte de su propio conocimiento y experiencia como tal para saber qué es lo que nos quiere decir el artista a la hora de hacerse con el contenido del trabajo de otros artistas e incorporarlo al suyo propio.

(19) Pierre Huyghe, <http://www.macba.cat/es/expo-pierre-huyghe/1/exposiciones/expo> (12-06-17)

3. 1. EL APROPIACIONISMO EN ESPAÑA

Como ya hemos apuntado en el capítulo anterior, si hay un nombre nacional que debemos señalar como figura esencial de la investigación audiovisual, ésta es la de José Val del Omar. Se atrevió a ir más allá de los límites del cine, experimentó más que ningún otro en el país con el montaje, la iluminación, las coloraciones y la técnica. Fue, también, de los pocos que utilizó la técnica del metraje encontrado en alguno de sus trabajos.

Y es que, el apropiacionismo pasó prácticamente desapercibido en el país durante muchísimos años. Fue solo a partir de los años 90 cuando se comenzaron a realizar exhibiciones por distintas zonas de España. Hubo una importante exposición que abordó el tema que se tituló *Desmontajes* en el año 1993, comisariada por Eugeni Bonet. Exposición que se exhibió itinerantemente en el IVAM de Valencia y en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid.

Esta poca datación que hubo acerca del apropiacionismo en España tuvieron, sin embargo, una serie de publicaciones cara al público especializado que bien informaba sobre esta disciplina. Una sola publicación fue realizada dedicada de forma íntegra sobre este tipo de videoarte a cargo de Antonio Weinrichter, titulada *Metraje encontrado*. Este hombre publicó su libro en el festival de cine Punto de vista de Pamplona de 2009, donde se realizó un ciclo de *Found Footage*.

Podría decirse que es ahora mismo cuando esta disciplina está teniendo más repercusión en la península, teniendo en cuenta lo absolutamente desapercibida que ha pasado a lo largo de la historia. Poco podemos hablar de ella remontándonos a tiempos más lejanos. Está habiendo algunos festivales que dedican algún que otro espacio a esta disciplina, pero sigue siendo un modo de trabajo bastante marginado en España, por lo que opinamos con firmeza que se debe trabajar en él, y no dejar que se escape una forma de arte tan bien desarrollada a lo largo y ancho del mundo mientras que aquí ni siquiera se le ha tenido en consideración hasta hace 20 años y de forma sumamente silenciosa.

Casi desde José Val de Omar, los nuevos artistas digitales de hoy en día, son los siguientes en recuperar esta forma de videoarte en el país, y permítaseme una nota personal y bien intencionada, el que escribe pretende ser uno de ellos.

3. 2. EL APROPIACIONISMO EN LA ERA DIGITAL E INTERNET

Hoy en día nos encontramos en un punto cumbre de creación de obras en la red con material encontrado, gracias a las múltiples posibilidades de difusión. Las fuentes de estas imágenes proceden de, absolutamente, todas partes: cine, televisión, animaciones, otras creaciones de la red... Y gracias a la amplia difusión de las tecnologías, el rango de esta técnica se encuentra, por decirlo de alguna manera, desbordada tanto en su uso como en su experimentación, gracias a millones de usuarios de la red que experimental con material apropiado con diferentes herramientas de edición, tanto vía móvil como vía ordenador, elaborando diferentes trabajos, tanto de índole artística como de simple entretenimiento.

Internet es la principal vía para las producciones audiovisuales de los usuarios, tanto para aquellos que quieren realizar cortometrajes, como videoclips, como canciones como cualquier otra cosa, gracias a redes sociales como Vimeo, Youtube o Soundcloud. Existen, además, diferentes páginas repletas de imágenes y sonidos sin derechos de autor para que las personas las recojan y hagan con ellas lo que quieran.

La hipérbole apropiacionista se hace patente con imágenes como la del tambaleo del puente colgante Tacoma Narrows en 1940, del que Daniel Andújar se apropió en 1994 titulándolo TTTP (Technologies to the People).



TTTP (*Technologies to the People*) (1994) de Daniel Andújar

Existe también una plataforma en internet denominada proyecto yourlostmemories.com, consistente en devolver a sus propietarios vídeos en Super-8 y VHS encontrados al azar, en mercadillos o tiendas de segunda mano.

“Yourlostmemories.com no es ajeno a este reutilización libre y creativa del material encontrado, y en su web se pueden ver también algunos remontajes realizados por Isabel Coixet, Isaki Lacuesta o el sevillano Daniel Cuberta”⁽²⁰⁾. Con lo cual, también es una página repleta de material para aquellos que deseen realizar un trabajo de apropiacionismo con cintas familiares anónimas.

(20) Manuel J. Lombardo. Archivos para el tag “apropiacionismo”. La memoria sin dueño, 2012. <http://blogs.grupojoly.com/cine-y-otras-catastrofes/tag/apropiacionismo> (15-06-17)

4. EL ERROR / GLITCH-ART

A lo largo de la historia del audiovisual, el error se ha tenido como algo que evitar a toda costa. Los técnicos y todo el personal perteneciente a una producción fílmica se encargan con todo su trabajo de procurar que ningún glitch⁽²¹⁾ irrumpa en la labor de todos.

Sin embargo, existen, y cada vez con una proliferación mayor, artistas que buscan exactamente lo contrario, encontrar el error y explotarlo, usarlo como herramienta principal de su trabajo, gracias a la evolución del cine experimental, del videoarte y de las nuevas formas de expresión en el mundo del audiovisual. Hace bien poco, casi nadie sabía de lo que se trataba un glitch, hoy es una palabra más extendida que nunca, gracias a la extensión que está teniendo -sobre todo en las redes- el glitch-art. Sin ir más lejos, la tan conocida serie de animación *Hora de aventuras* dedicó un capítulo entero a los glitches, en un especial dirigido por David O'Reilly⁽²²⁾ hecho todo por ordenador.



Adventure Time: A glitch is a glitch (2013) de David O' Reilly

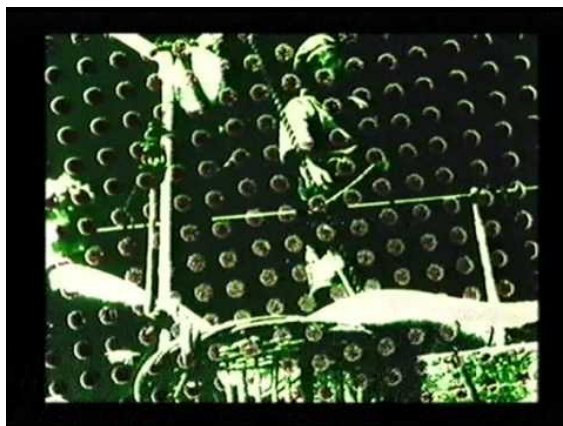
Para acercarnos al comienzo del error como herramienta e creación audiovisual tenemos que remontarnos a los autores que usaban la propia cinta de película como protagonista. Hablaremos de algunos de ellos en la sección de referentes artísticos, y aquí podemos destacar algunos como Man Ray con su trabajo *Emak-Bakia* (1926). *Wavelength* de Michel Snow (1967), aunque ya han pasado varios años desde los orígenes, es otro ejemplo a tener en cuenta, ya que el protagonista de la pieza resulta ser el error, y la excesiva duración de la película lleva al espectador a concentrarse en la propia cinta, en el propio celuloide y en los fallos que éste mismo crea. Todo esto es anterior a la aparición de la acepción "glitch".

Evan Meany fue un investigador del movimiento Glitch. Tiene una investigación sobre el tema titulada *On Glitch: a deconstructive analysis of archives and experience*. Aquí deja patente lo que quiere decir el arte glitch. Es decir, transformar algo indeseable en una nueva forma de comunicación y de creación. Afirmaba que ya era hora de eliminar la manía de tener que corregirlo todo para que quedase perfecto. Nos recuerda las ideas de la imperfección y de la temporalidad. Afirmo que la perfección es una cosa irrealizable, un mito, y asumiendo esta premisa, se puede hacer del fallo una virtud -tal y como decía el mismísimo Godard y como podemos observar en la mayoría de su filmografía-.

(21) Un glitch se refiere a un error que afecta negativamente al correcto funcionamiento de un programa. En el caso de un videojuego, a su jugabilidad, y en el caso de una película, a su visión, ya que se presenta visiblemente como fallos en pantalla que resultan desagradables a la vista.

(22) Nacido en 1985 en Irlanda, es un animador en 3D ganador de numerosos premios.

Como hemos dicho, los primeros artistas en exponer el error en sus obras, se dedicaron a mostrar el propio celuloide dentro de la obra, con sus fallos a la luz. Este recurso fue el más utilizado de todos. Man Ray prescindió de la cámara cinematográfica y exponía objetos expuestos a la luz. Aquí el protagonista de la película es el propio fotograma. Otros autores como Lye emplearon también el fotograma como lienzo, rasgándolo y pintándolo, prescindiendo también de la cámara, maltratándolo hasta conseguir nuevas formas de expresión artísticas nunca vistas hasta entonces. Un ejemplo de esto es su obra *Trade Tattoo* de 1935.



Trade Tattoo (1935) de Len Lye

Hemos visto cómo el protagonista era el propio celuloide, pero a partir de los años 60, nuevos artistas se empezaron a interesar por el nuevo medio de comunicación que estaba en auge en ese momento, la televisión. Así fue como comenzó lo que hoy se conoce popularmente en las redes como New Media Art o Arte de los Nuevos Medios. Wolf Vostell fue el primero que mostró interés por crear a partir de los errores que provocaba la sintonía de la televisión, y así lo demostró en su obra *Sun in your Head*. Aquí se mezclaron dos soportes audiovisuales distintos: el cinematográfico y el eléctrico. El mensaje principal de lo transmitido se perdió gracias a un protagonismo esencial del ruido. Gracias a esto, otros artistas se vieron completamente interesados en crear nuevos soportes de distorsión de imágenes. Se creó el sintetizador Pain/Abe y otros tantos aparatos que buscaban experimentar con las distorsiones de la señal eléctrica. Esta nueva estética que nació en estos años, sigue vigente a día de hoy, no ha muerto, sino al contrario, en la era digital, los artistas emergentes siguen experimentando con ella y buscan nuevas formas de modificarla, de tratar de hacerla propia, de darle nuevos enfoques y de renovarla cada día más. Aparecerían centros especializados en este tipo de videoarte y en su experimentación, artistas que se especializarían en esto, como Woody Vasulka, quien diría las siguientes palabras:

“Cuando empezamos a trabajar con el vídeo nuestro contexto no era muy artístico. Estaba muy lejos de lo que se reconocería como arte. Me educé en una escuela de cine. Estudié todas las estructuras narrativas, pero no eran muy reales para mí y no podía entender qué era el cine independiente. Me sentía incapacitado para cubrir mis expectativas con el medio en que me había especializado. Así que para mí, el vídeo representó poder olvidar todo y hallar un nuevo material que no tenía ningún contenido estético o contexto”⁽²³⁾.

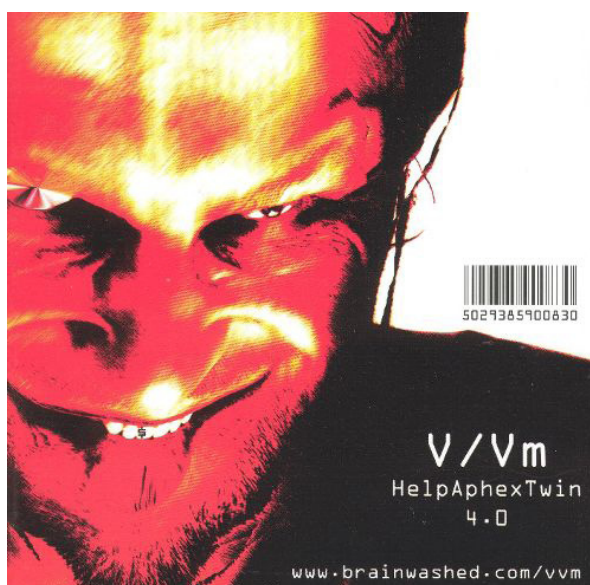
Muchos artistas se sentían como él, a pesar de que cada uno quería ofrecer su propio mensaje, pero este nuevo lenguaje les ofrecía la posibilidad de poder hacerlo.

Y así siguieron apareciendo nuevos artistas experimentales que no dejaron de probar nuevas

(23) BURRIS, J. Did the Portapack Cause Video Art? Notes on the Formation of a New Medium. *Millenium Film Journal*, otoño 1996. No. 29.

técnicas y nuevas formas de obtener errores en sus vídeos, cada vez más sofisticados, cada vez más variados.

En mitad de todo esto, en los años 90 apareció en Alemania la música Glitch, un subgénero de música electrónica que tiene en sus mayores exponentes artistas como Aphex Twin y Alva Noto. Con sonidos procedentes de errores digitales y analógicos de hacen piezas musicales rítmicas y no rítmicas. Fue aquí cuando el término “Glitch-art” fue cada vez más acuñado y muchos artistas del vídeo comenzaron a inspirarse en la música para crear sus obras. El arte glitch empezó a ser parte también de las portadas de discos de estos artistas, se expandió increíblemente. Por ejemplo, el canal de animación para adultos Locomotion, abrió un espacio para la animación experimental en el que el glitch-art estaba muy presente.



Portada del álbum *HelpAphexTwin 4.0* de V/VM, artista musical glitch y noise en un trabajo homenaje a Aphex Twin.

Como sucedió con el medio televisivo en los 60 y en los 70, cuando el medio digital estuvo bien establecido, nuevos artistas emergentes se interesaron por el mundo del glitch digital. Estaban más interesados por la estética más que por el contenido. Fue a partir del 2000 cuando hubo un crecimiento exponencial por lo que se conoció como datamoshing. El datamoshing “(que se podría traducir de manera inexacta como aplastamiento de datos, aunque no tiene traducción exacta) es la técnica de utilizar métodos de compresión sobre clips de vídeos e imágenes gif para obtener “Glitch Art””(24). Takeshi Murata, Paper Red o Paul B. Davis fueron algunos de los artistas que más se interesaron por el datamoshing.

Después del datamoshing nos encontramos con el databending, que se trata de alterar el contenido digital del archivo original del vídeo, manipulando los datos del propio archivo.

A lo largo de los años se han ido descubriendo nuevas formas de crear errores, desde arañar y quemar la película, pasando por aprovechar los propios errores de la televisión y del vídeo analógico, creando aparatos para crearlos, estropeando las cintas, y ahora con los nuevos medios digitales existen muchas formas más. La postproducción también ayuda mucho. Por no hablar de la cantidad de errores sin derechos de autor que hay disponibles en la red y que se pueden acoplar al vídeo con la técnica de capas en la edición de vídeo. No hemos mencionado tampoco la cantidad de efectos

(24) PLENUS IDEE, <http://plenusideeekspresi.blogspot.com.es/2015/03/que-es-datamoshing.html> (22-06-17)

que los editores de vídeo no paran de crear como los “waves”, que se pueden regular como a uno le parezca. Pero según la opinión de muchos artistas, el modo más “bonito” de crear arte glitch sigue siendo el de saber “capturarlo”. Muchas veces descargamos una película o un vídeo de la red y éste está cargado de errores. Nosotros hemos de saber cómo aprovechar esos errores, hacerlos nuestros y en un trabajo de postproducción conseguir ponerles nuestra firma.

El uso de cámaras estropeadas también es una opción. Como también usar cintas analógicas y arrugarlas antes de su uso. Todo esto es un riesgo para el aparato, ¿pero dónde está el arte si no hay riesgo?

Existen hoy en día multitud de programas de soporte móvil como “Glitch!” que ayudan a la autodenominada “glitch-people” a crear sus obras para redes sociales como Instagram. Se tratan de sencillísimos programas con multitud de efectos de un funcionamiento tan fácil como que solo se necesita un poco de destreza y arrastrar el dedo lo justo y necesario para que el efecto sea justo el deseado. Sin duda, se consiguen piezas más que interesantes, y nuevos artistas emergentes crean piezas que valen mucho la pena gracias a estos programas, al no tener otros medios para hacerlo. Pero ¿se tratan de verdaderos glitches?



La app para móvil “Glitch!”

Artistas del glitch actuales no opinan eso, y están en contra de este tipo de aplicaciones. Tienen grupos de artistas en los que buscan artistas dispuestos a trabajar a la antigua usanza, es decir: con el datamoshing, con el databending, utilizando aparatos antiguos para crear distorsión, “cazando” glitches. Existe una asociación -que, irónicamente, se ha convertido en un hashtag de internet para estos nuevos creadores que utilizan programas como “Glitch!”- llamada Glitch Artists Collective nacida en Polonia, cuyo eslogan es, ni más ni menos, “El arte glitch ha muerto”. Y esta frase se la deben a la facilidad que se tiene hoy en día para crear este tipo de arte gracias a este tipo de aplicaciones de la red.

Algunos de los artistas de este grupo son Aleksandra Pieńkosz y Zoe Stawska -organizadores- y otros como Roberto Malano, especialista en glitches analógicos.



Feelings of Loneliness de Roberto Malano

Con esta plataforma, que, como hemos dicho, se ha convertido en un hashtag para nuevos creadores que no han hecho caso a su principal intención, dicen: *“La exhibición pretende negar su título, introduciendo al espectador a un amplio espectro de arte glitch, mostrando la vitalidad de la materia,” dicen los curadores. “El evento muestra una selección de trabajos realizada a partir de una convocatoria abierta en el Glitch Artists Collective, la cual es una comunidad artística bastante vasta, que une a los artistas glitch de todas partes del mundo.” GAC quiere que los espectadores piensen sobre la muerte del glitch mainstream y saber si murió con el ascenso de las Nuevas Estéticas y otras formas de arte posteriores al internet. Glitch Art Is Dead, prueba que aun existe mucho espacio para explorar cuando se trata de la belleza de la ruptura.”*⁽²⁵⁾.

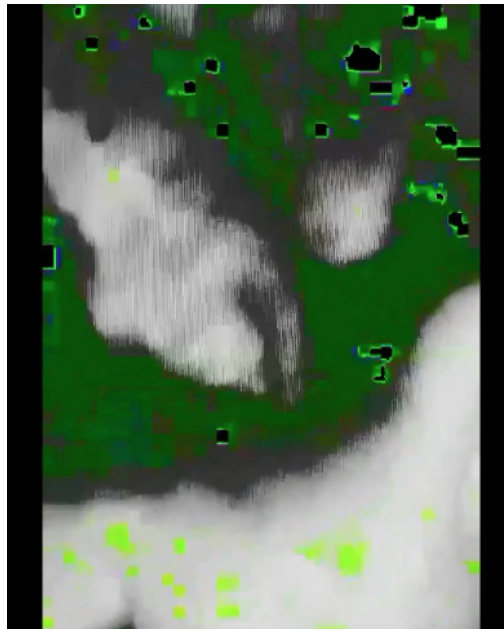
Esto se trata de un verdadero tema de debate. ¿Hay que tomarse la aparición de nuevas formas sencillas de hacer arte glitch como la “muerte” del arte glitch o, al contrario, como una nueva posibilidad de que nuevos artistas interesados en esta técnica puedan expresarse? Sea cual sea la respuesta, no hay duda de que gracias a estas nuevas aplicaciones, los nuevos artistas emergentes tienen un nuevo modo de expresarse, y que al igual que todo empezó rasgando y quemando el celuloide, los tiempos cambian y evolucionan, y aunque nunca dejará de tener más encanto un trabajo de glitch-art hecho de una forma tradicional, la estética sigue siendo bella, que es uno de los puntos importantes de este tipo de trabajo. Y no cualquiera al que se le pone una aplicación de este tipo en las manos sabe hacer una buena obra. Son sencillas estas aplicaciones, sí, pero también hay que tener gusto y hay que saber cómo emplearlas.

En cualquier caso, en nuestra opinión, decir que el arte glitch ha muerto, son palabras muy grandes, ya que cada vez está más en auge. Cada vez más artistas jóvenes se interesan por él, las redes sociales se llenan de errores creados intencionadamente y de obras glitch verdaderamente

(25) CREATORS, EL ARTE GLITCH HA MUERTO, https://creators.vice.com/es_mx/article/9azq7d/el-arte-glitch-ha-muerto-5899cf0011de134ed46f7916 (23-06-17)

prometedoras. Y es falsa la afirmación de que las nuevas aplicaciones para crear este tipo de efectos de forma sencilla esté acabando con formas tradicionales de crear arte glitch, como yo mismo demostraré con mi vídeo. La experimentación analógica y digital sigue resultando deliciosa para los nuevos artistas emergentes, solo hay que darse un paseo por las redes sociales y buscar un poco. Numerosos artistas siguen empleando aparatos antiguos para crear distorsiones, siguen “cazando” glitches para manipularlos a placer después, siguen experimentando con el datamoshing y con el código del archivo del vídeo original. Buscan en las redes formas de manipular el vídeo y de estropearlo, tanto los vídeos como las fotografías. Para mí, nada más exquisito que manipular un vídeo desde sus entrañas para comprobar los resultados, como hice hace poco en uno que titulé *Healthy sex*, en el que me dediqué a manipular su código hexadecimal a base de tutoriales de internet y el resultado fue más que satisfactorio. Píxeles que luego coloreé en la postproducción empezaron a llenar el vídeo, estropeándolo y dejándolo exactamente como yo me esperaba, ensuciándolo.

El glitch-art está en auge, como hemos dicho, está muy lejos de morir, sino de seguir evolucionando, de seguir sometido a experimentación, tanto digital como analógicamente. Solo hemos de seguir referentes como la genial Pipilotti Rist y fijarnos en las redes para ver qué se va cocinando por ahí.



Healthy sex (2016) de J-Ángel Gomis



(*Entlastungen*) *Pipilottis Fehler* (1988) de Pipilotti Rist

5. REFERENTES ARTÍSTICOS

No sería hoy quién soy ni crearía las cosas que creo si no fuera por los numerosos artistas que han pasado por mi vida. Sin contar la pintura, la ilustración y otras disciplinas como la performance o la música, el cine y el vídeo han sido mis exponentes más importantes. Existen multitud de artistas a los que les debo mucho, pero hemos decidido acortar ese número a solo unos pocos y dividirlos en secciones. Estas secciones estarán creadas conforme a la disciplina que siga cada artista y serán las siguientes:

-**Vídeo experimental:** Aquí ningún artista tendrá que ver con el otro, no se les podrá encasillar en una disciplina en concreto, pero todos ellos cumplen con el requisito de haber experimentado con el vídeo de una manera u otra y, también, de alguna manera u otra, haberme llegado de una manera importante.

-**Apropiacionismo:** Estos artistas especializados en el arte de found footage se apropian de obras que no son suyas y luego las manipulan para ponerles su propia firma a través de un posterior trabajo de edición.

-**Error:** Artistas que, de una manera u otra, experimentan y juegan con el mundo del error, utilizándolo como herramienta principal de su trabajo, la mayoría de ellos personajes importantes de la historia de esta técnica.

-**Nuevos artistas de la era digital:** No nos olvidamos de aquellos artistas emergentes que aún no son conocidos pero que tratan de hacerse un hueco en el mundo del arte a través de las redes sociales y que, según nuestra opinión, deberían tener un hueco en algún lado, aunque sea en éste. Algunos son artistas del error, otros son inclasificables.

Estas cuatro secciones están estrechamente relacionadas con el trabajo de videoarte que me dispongo a realizar, muy especialmente aquellos que se dedican al apropiacionismo y al error. No todos me han influido de la misma manera, pero todos han puesto su granito de arena en haberme construido como el artista que quiero llegar a ser. Todos ellos son importantes y con su obra me han llegado a inspirar y a convertirme en un artista mejor.

5. 1. VÍDEO EXPERIMENTAL

Para empezar este apartado de artistas referentes, ¿cómo no hacerlo con el amplio mundo del vídeo experimental, es decir, con el mundo del videoarte en general, sin especificar un subgénero, un apartado en concreto?

Aquí hemos seleccionado cinco artistas audiovisuales que, algunos no solo han trabajado en el mundo del cine narrativo, sino que además se han volcado en el mundo del videoarte, cada uno con su forma y con su estilo, pero todos ellos llegando a un punto de tal significación para el que escribe que no se han podido pasar por alto.

Algunos autores son de muy alto calibre, otros no de tanto, pero todos ellos han aportado su grano de arena para hacer del mundo del videoarte algo más grande y más maravilloso, y todos ellos han aportado a mi trabajo algo especial.

Es cierto que el término “vídeo experimental” resulta un poco ambiguo”, pero hemos decidido dejarlo así puesto que todo este proyecto trata de videoarte, y ninguno de los artistas que entran dentro de este apartado se encasillan en ningún tipo de videoarte en concreto. También es cierto que, por ejemplo, Jonas Mekas hace vídeo casero, pero al tratarse del único que se dedica a este tipo de material, sería absurdo dedicar un solo apartado a un solo artista, de modo que lo hemos incluido aquí con los demás.

Nada tiene que ver el uno con el otro, será este el apartado más dispar de todos, y quizá por ello el más interesante, donde se encuentren artistas tan diferentes los unos de los otros pero que, a la vez tengan tantas cosas en común aunque no a simple vista.



As I was moving ahead occasionally I saw brief glimpses of beauty
(2000) de Jonas Mekas

5. 1. 1. Jonas Mekas, el vídeo-diario como arte



Jonas Mekas (23 de diciembre de 1922, Lituania) ha difuminado la línea que separa el significado del cine con el significado de la vida misma a través de sus múltiples trabajos de películas diario en las que la cotidianidad, lo mundano, es convertido en poesía de una forma que nunca antes se había hecho.

Mekas trabajó el cine narrativo, pero es su obra underground la que lo hace un artista único. Y resulta imposible comentar cada una de sus películas, ya que cuenta con cientos y cientos de ellas a lo largo de su carrera. Hoy en día, gracias a internet, es sencillo encontrar varias de estas obras, como por ejemplo *A walk* (1990), en el que Mekas nos ofrece un plano secuencia en primera persona de un recorrido a pie por la ciudad de Nueva York, o *Song of Avignon*, una reflexión poética sobre el apoyo moral que resultó

ser para él una visita a la ciudad de Avignon. En la misma página web de Jonas Mekas⁽²⁶⁾ podemos encontrar multitud de trabajos, ya no sólo de vídeo, sino de música y literatura.

En la gran mayoría de estas obras encontramos muchos elementos en común: una estructura dividida en capítulos (es habitual encontrarse títulos que recen cosas tales como “A normal working day” o “Anthology video archive” o “At the house of...”), un montaje parpadeante en el que no podemos distinguir una esencia puramente aleatoria del mejor plan de montaje posible, imágenes de estética impresionista y, ante todo, nostálgica, o la característica y temblorosa voz de Mekas acompañando las imágenes cuando a la música le toca descansar.

Destacamos *Walden: diaries, notes and sketches* (1969), ya que es su primer trabajo de vídeo-diario completo. Con una duración de 3 horas, la película es una recopilación de vídeos caseros en 16 mm. que abarcan los primeros años que vivió en Nueva York. Pero la obra maestra definitiva de Mekas recopila imágenes de 50 años de su vida, comprimidas en un espacio de 5 horas y es *As I was moving ahead occasionally I saw brief glimpses of beauty* (2000) -en castellano: “mientras avanzaba, de cuando en cuando, vislumbré breves momentos de belleza-. Las características fílmicas de *Walden* están todas aquí, pero en esta obra hay mucho más. El ojo-cámara de Mekas es más que nunca un ente sin descanso que exprime cada gota que pueda tener la esencia de un segundo en el tiempo. Al principio del film Mekas nos avisa, poco después de mostrar el rótulo “Chapter one”: “Aquí estoy, en la sala de montaje, con todo este material (...) La verdad es que no tengo ni idea de lo que estoy haciendo”.



As I was moving ahead occasionally I saw brief glimpses of beauty (2000)



Walden: diaries, notes and sketches (1969)

(26) Página web de Jonas Mekas, <http://jonasmekas.com/diary/>

5. 1. 2. Godfrey Reggio, la belleza del mundo



En marzo de 1940 nacía en Nueva Orleans, Louisiana, alguien que no podía faltar aquí, el rey de la belleza documental por excelencia, creador de la célebre y preciosista -como el resto de su trabajo- trilogía *Qatsi* -*Koyaanisqatsi* (1982), *Powaqqatsi* (1988) y *Naqoyqatsi* (2002)-, de las cuales destaca su obra maestra *Koyaanisqatsi*, un documental experimental cuyo título, en la lengua de los indios Hopi, significa “vida fuera de control”, y nos muestra escenas bella y cmeticulosamente filmadas tanto de la naturaleza, como de la ciudad, de la vida moderna... hasta formar un amplio retrato de lo que es el mundo en sí.

Bien es cierto que juega siempre con la ventaja de contar en su trabajo con la maravillosa música de Philip Glass⁽²⁷⁾, hasta el punto de formar un dúo inseparable.

Hombre místico donde los haya, antes de dedicarse al cine “*se dedicó al silencio, el ayuno y la oración durante 14 años*”⁽²⁸⁾, con la intención de convertirse en monje. Este misticismo queda patente en todas y cada una de sus obras. No hay más que ver la pureza de sus imágenes.

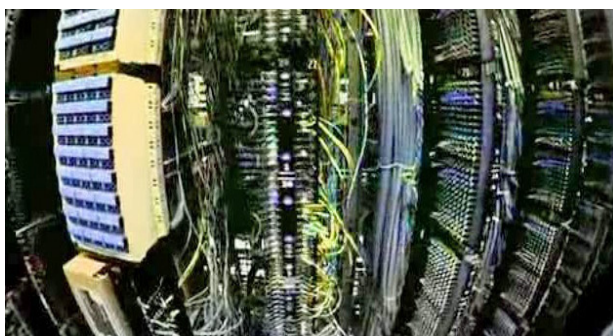
Reggio juega con la velocidad de las imágenes, con la simpleza y también con la espectacularidad de éstas. Sabe perfectamente cómo encuadrar los planos para que queden perfectos, y entre todo el batiburrillo de belleza que nos ofrecen sus películas, en ocasiones, parece que se esconde cierta intención narrativa, reforzada gracias a la música de Glass.

Se decide a dejar de lado todo lo que tiene que ver con los films tradicionales, tanto guión como actores como una dirección convencional, para hacer salir a la superficie el soporte de éstas, su belleza más primitiva. Es algo que claramente vemos en su trilogía, así como en su medimetro *Anima Mundi* (1992), que es una especie de *Koyaanisqatsi* centrándose en el mundo animal.

Reggio también ha explorado un cine aún más experimental y conceptual, como en su cortometraje *Evidence* (1995), que nos muestra una serie de niños embobados mirando la televisión -también con la música de Glass como principal y esencial acompañante-.



Koyaanisqatsi (1982)



Naqoyqatsi (2002)

(27) 31-01-1937, compositor americano y uno de los más influyentes músicos de nuestro tiempo, creador de numerosísimas bandas sonoras.

(28) Godfrey Reggio, <http://azureazure.com/cultura/godfrey-reggio-cine-con-mensaje> (28-02-2017)

5. 1. 3. David Lynch, el mundo de los sueños



El 20 de enero del 46 nació en Montana uno de los directores más controversiales de nuestro tiempo. David Lynch ha explorado tanto el cine narrativo convencional con obras como *El hombre elefante* (1980) o *Una historia verdadera* (1999), un cine narrativo con tintes surrealistas y experimentales como con *Mulholland Drive* (2003) -de la que no me canso de decir que es mi película favorita-, o su serie de TV *Twin Peaks* (1990), hasta un cine completamente experimental, surrealista y fuera de todo convencionalismo, como la clásica *Cabeza borradora* (1977). Vamos a concentrarnos en estos trabajos que, ciertamente, suponen la mayor parte de su carrera.

Lynch comenzó haciendo vídeos experimentales, concretamente animados. Su primer trabajo *Seis hombres enfermos seis veces* (1966) nos muestra seis horribles criaturas vomitando y deshaciéndose poco a poco, todo esto repetido seis veces. Desde este preciso instante, ya marcó su estilo: oscuro, onírico, opresivo, como de pesadilla. Lynch se ha caracterizado siempre por ser un maestro en traspasar el mundo de los sueños a la pantalla y es algo que incluso en su cine más mundano ha conseguido a la perfección.

Tenemos que destacar trabajos como *La abuela* (1970), un medimetraje surrealista sobre un niño que para evadirse de sus opresivos e insoportables padres, fabrica una abuela para él solo a partir de tierra y agua sobre una cama. Aquí mezcla animación con actores reales y nunca sabemos muy bien lo que pasa del todo, pero la tristeza y la obscuridad están a la orden del día. En *Rabbits* (2002), vemos a los actores y actrices de *Mulholland Drive* vestidos de conejos en un escenario pronunciando sin parar frases sin sentido alguno, interrumpidos de vez en cuando por risas enlatadas del público, ¿una crítica a la telebasura quizás? Fragmentos de este cortometraje fueron introducidos en la cinta surrealista de tres horas *Inland Empire* (2006). No podemos dejar de mencionar otro de sus primeros trabajos, *El alfabeto* (1968), en el que también mezcló imágenes reales con animación y en el que el ambiente de pesadilla está más patente que nunca. Se ha relacionado este corto con una pesadilla infantil, y lo cierto es que se trata de una descripción perfecta.

Ganador de numerosos premios internacionales, incluyendo una nominación al Oscar al Mejor Director por *Mulholland Drive*.



La abuela (1970)



El alfabeto (1968)

5. 1. 4. E. Elias Merhige, ¿es cierto lo que vemos?



Este neoyorquino nacido en 1964 también ha explorado el cine convencional con películas como *La sombra del vampiro* (2000). Y aunque ésta es una película bastante conocida y cuenta con un elenco célebre, fue gracias a *Begotten* (1991) que E. Elias Merhige dio el salto a la fama y es que, hasta ese momento, nunca nadie había visto antes nada parecido: Una narrativa absolutamente fuera de lo común que nos habla de algo tan trascendente como lo que es la creación de la vida misma, una estética feísta⁽²⁹⁾ gracias a un blanco y negro granuloso casi sin grises que no nos deja ver, en ocasiones, lo que creemos estar viendo. Confusión, incomodidad, el espectador simplemente no se lo puede creer.

¿Se trata de dios esa criatura que estamos viendo dentro de esa casa derruida que se está arrojando las tripas a sí mismo con una navaja? ¿Y es la madre tierra la que emerge de su cadáver para masturbarlo y embarazarse de su semilla? Merhige nos habla de cosas trascendentales y lo hace con muy mala sangre, haciendo que el espectador se remueva en su silla, que de vez en cuando aparte la mirada, ayudado por un ambiente musical pesadillesco. El resto de la película continúa con la historia del mundo: el hijo de la madre tierra es mutilado por unos hombres enmascarados, ¿hace falta decir algo más?

Merhige, después de probar el cine convencional y de estar varios años en silencio, volvió al mismo estilo que en *Begotten* con un cortometraje de animación que exploraba las mismas ideas que en su obra magna titulado *Din of Celestial Birds* (2006). Desde entonces no hemos vuelto a saber más de él, pero es indiscutible que una obra maestra como *Begotten* es un legado más que satisfactorio y una inspiración, no solo para mí, sino para muchos videoartistas y artistas de otras disciplinas. Ha sido homenajeada tanto en el cine como en la música en numerosas ocasiones, y seguirá siéndolo. Ni siquiera David Lynch, el maestro de los sueños en el cine, ha conseguido reflejar tan bien la sensación de pesadilla como E. Elias Merhige lo consiguió a principios de los 90 con *Begotten* y su pesimista visión de la vida y del mundo.



Begotten (1991)



Begotten (1991)

(29) Se entiende por feísmo el tipo de arte que valora lo feo. El artista crea situaciones, cosas, personas, etc... que resultan repugnantes a primera vista.

5. 1. 5. Gaspar Noé, la crudeza del erotismo



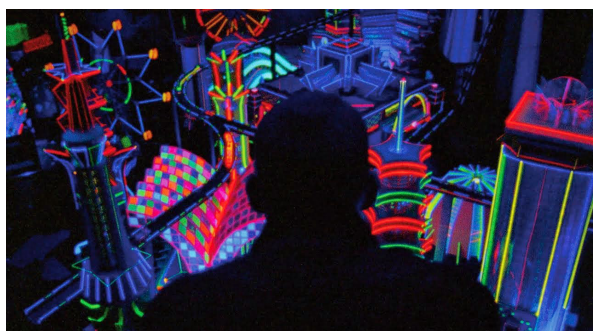
Este director de cine francés nacido en Argentina el 23 de diciembre de 1963 es probablemente mi cineasta y videoartista preferido. Puede que sea uno de los directores vivos más personales que hay, tanto es así que su cine narrativo convencional se aleja de todo convencionalismo -la temible *Irreversible*⁽³⁰⁾ está narrada de atrás hacia delante-.

Bien es sabido que su película y obra maestra *Enter the void* (2009) no se trata de videoarte, pero no podía pasarla por alto aquí por varios motivos: porque es, quizá, la película en toda la historia de mi vida que más me ha inspirado, especialmente en el aspecto estético; porque es su largometraje más experimental y osado hasta el punto en que se encuentra en la delgada línea que separa el cine del videoarte; y simplemente porque no podía faltar. La historia de un drogadicto que muere y cuyo fantasma comienza a vagar por las calles de Tokyo para velar por su desvalida hermana es para verla más de una vez por la cantidad de detalles y matices que tiene. Los encendidos colores neón que tanto le gustan a Noé -gusto que comparte conmigo- emborrachan la película, bailoteando al son de una cámara casi en permanente posición de nadir. Una desagradable, durísima e hiperrealista maravilla que supuso un antes y un después en mi forma de entender el cine y el vídeo en general. Todos sus trabajos con casi excelentes, pero es *Enter the void* la que se lleva el premio de oro.

No dejó de lado su faceta macabra y luminiscente en otros trabajos menores, como en su posterior película *Love* (2015) o en su cortometraje experimental y epiléptico *Eva* (2005), dividido en tres partes, donde vemos a la actriz y modelo Eva Herzigova en situaciones sensuales a juego con la luz que la acompaña y con la música ambiental de índole pesadillesca. Otra maravilla en la que los colores alegres cobran un significado mucho más oscuro de la que me empañé como tres veces seguidas cuando la descubrí.

También dirigió el polémico videoclip para la canción de Placebo⁽³¹⁾ *Protege moi*, en el que podemos ver, en un confuso plano secuencia, una orgía multicolor sin ningún tipo de miramiento.

Uno de los más atrevidos y visualmente poderosos hombres tras la cámara.



Enter the void (2009)



Eva (2005)

(30) Película francesa del año 2002 que suscitó la polémica por sus escenas de sexo explícito, en especial por la cruda escena de una violación de 10 minutos de duración.

(31) Banda de rock alternativo londinense políglota.

5. 2. APROPIACIONISMO

Dentro del mundo del videoarte, nos encontramos con la apropiación, comúnmente llamada *Found footage*, en su traducción al castellano *Metraje encontrado*, que consiste en tomar imágenes de otro autor para hacerlas propias en base a su posterior manipulación en el montaje, aportándoles un nuevo significado, una nueva forma de entenderlas. El artista se apropia de esas y imágenes y las convierte en suyas.

Esta técnica comenzó como un medio muy útil a la hora de hacer documentales, hasta que poco a poco fue evolucionando en el mundo del arte, hasta convertirse en lo que ahora conocemos: un episodio esencial en el universo del vídeo.

Como ya se ha explicado en el capítulo dedicado a esta técnica, en los años 60-70, cuando el vídeo ya estaba rondando por los circuitos del arte, el metraje encontrado también lo estaba haciendo (no tenemos más que ver los tempranos trabajos de Craig Baldwin). Ya para aquel entonces, el atrevimiento estaba servido y parecía que todo estaba inventado en cuando al *Found footage*, pero hemos llegado a un punto en que el término ha llegado, incluso, a cambiar de significado, ya que ahora existe un subgénero en el cine de terror con ese mismo nombre.

Aquí he seleccionado 5 de los más importantes artistas que han legado a mi vida y que han trabajado esta técnica, apropiándose de imágenes de otros para hacerlas suyas mediante inteligentes ejercicios de montaje, imaginativas formas de manipulación de la imagen y demás firmas sobre el fragmento fílmico de otro autor.

No sería quien soy ahora sin haber empleado esta técnica más de una vez, tanto por mí mismo como inspirado por otros artista, como por ejemplo los 5 que aquí expongo. Convertir un material de otro en tuyo mediante diferentes procesos es algo realmente mágico, ya que se le aporta un nuevo significado a la obra original, hasta el punto de arrebatarse todo su sentido inicial. Cambiamos el papel de los artistas iniciales de las obras originales para convertirlos en puntos de apoyo para nuestras propias obras.



Alone. Life wastes Andy Hardy (1998) de Martin Arnold

5. 2. 1. Peter Tscherkassky, otra percepción



Nacido el 3 de octubre de 1958 en Viena, Austria, la especialidad de este videoartista es el metraje encontrado, muy especialmente en formato analógico, ya que a excepción de alguno de sus últimos trabajos, es raro ver una obra digital de Tscherkassky.

Estudió ciencias políticas y filosofía en la Universidad de Viena, aunque no es por eso por lo que se le conoce, sino por su filmografía única, en la que la apropiación es el punto clave. Su estilo único le ha llevado a estar en numerosos festivales independientes, hasta que en 2005 llegó a Cannes -"importante festival de Arte Cinematográfico que se celebra cada año en el mes de mayo"⁽³²⁾-, donde no ha dejado de volver.

Como bien resume su obra *Outer space* (2000), en la que empleó imágenes de la película *El ente*⁽³³⁾, Tscherkassky obliga a reflexionar acerca de nuestra percepción acerca del cine y su propia narrativa y significado llevando las imágenes a otros horizontes, convirtiéndolas en algo completamente nuevo, siendo la transformación en blanco y negro solamente el inicio de todo un viaje de metamorfosis que nos hace meditar en la significancia de la imagen mediante diferentes efectos como el espejo y la repetición.

Consiste en darle un nuevo significado a las imágenes o en usarlas para decir algo, como es el caso de su trabajo *L'arrivée* (1998) (la llegada), en el que en dos minutos nos habla de tres llegadas, una detrás de otra: el de la propia película que empieza, el de un tren y el de una mujer. Siempre dejando la estética sucia y desgastada de lo analógico ser la protagonista estética de la película.



Outer space (2000)



L'arrivée (1998)

(32) Festival de Cannes, <http://www.festival-cannes.fr/es/about.html> (09-03-2017)

(33) Película de terror americana de 1982 dirigida por Sidney J. Furie inspirada en los hechos supuestamente reales de una mujer acosada sexualmente por un fantasma.

5. 2. 2. Martin Arnold, jugando con el tiempo



Nació en el 59 en Viena, Austria, y todos sus trabajos tienen en común la deconstrucción temporal de un *found footage*.

Arnold se dedica a tomar fragmentos de películas muy cortos y a convertirlos en cortometrajes mucho más largos, extendiendo el metraje con un juego de montaje soberbio, en el que en ocasiones llega a crear verdaderos ritmos sonoros. Las imágenes, siempre acompañadas por los sonidos que corresponden a éstas, van y vienen una y otra vez, avanzando muy lentamente en la “trama”. Así, en *Pièce touchée* (1989), Arnold usó sólo 18 segundos de la película *The Human Jungle* (1954) de Joseph M. Newman, hasta llegar a los 15 minutos y medio.

Antes de que existiera el “AutoTune” -“Procesador de audio creado por Antares Audio Technologies usado para enmascarar errores que ha permitido a artistas crear grabaciones con una afinación mucho más precisa”⁽³⁴⁾- y los montajes de vídeo musicales de la era Youtube, ya existía Arnold y sus histéricos montajes que, en ocasiones, parecían simular la música electrónica con sus repeticiones sonoras. Un ejemplo muy claro de esto es *Passage à l’acte* (1993), trabajo para el que tomó imágenes de la clásica *Matar a un ruiseñor*⁽³⁵⁾, convirtiendo pocos segundos de la película en minutos de ritmo, haciendo avanzar muy lentamente las imágenes en base a una continua repetición de las mismas, casi aportándoles musicalidad. No juega tanto aquí con la deformación de la realidad como en *Alone. Life Wastes Andy Hardy* (1998), donde podemos ver el canto de una joven Judy Garland⁽³⁶⁾ manipulado, otra vez yendo de adelante hacia atrás y viceversa, de forma casi cómica, y luego un beso de ella con el actor Mickey Rooney⁽³⁷⁾ que vuelve a suceder, y vuelve a suceder, y se vuelven a besar, y vuelta otra vez, y otra vez, en otro montaje histórico y brillante cuya mejor descripción vendría a ser hipnotizante.

Un auténtico experimentador y jugador del tiempo en el mundo del videoarte.



Pièce touchée (1989)



Passage à l’acte (1993)

(34) <https://es.wikipedia.org/wiki/Auto-Tune> (09-03-2017)

(35) Película americana de 1962 dirigida por Rober Mulligan que trata el tema del racismo basada en la novela homónima de Harper Lee.

(36) 10 de junio de 1922 - Londres, 22 de junio de 1969, actriz y cantante estadounidense conocida por, entre otros, su papel protagonista en la película de Victor Fleming *El mago de Oz* de 1932.

(37) 23 de septiembre de 1920 - 6 de abril de 2014, reconocido actor y animador estadounidense de cine, televisión y teatro.

5. 2. 3. Matthias Müller, un nuevo significado



Nacido en Alemania en 1961, se trata de otro videoartista que recoloca inteligentemente las imágenes que selecciona de otros creadores. Pero Müller no se limita a manipular las imágenes ni a jugar con ellas en el montaje, sino que les aporta un significado nuevo, una nueva narrativa, una nueva crítica, una nueva historia, una nueva lectura.

Así, por ejemplo, en *Hide* (2006), compuesto esencialmente por imágenes veloces y elegantes de anuncios televisivos de jóvenes aplicándose productos de belleza con gestos de auténtico placer, estas imágenes se convierten en crítica cuando se ven convirtiendo en producto audiovisual desgastado y cada vez más desechable, al mezclarse con el propio desgastamiento del celuloide, hasta que, poco a poco, no tenemos nada más que ver que el propio color blanco de la imagen completamente quemada.

Otro buen ejemplo es *Home stories* (1998), realizado junto con la música de Dirk Schaefer⁽³⁸⁾, donde diferentes mujeres de numerosas películas del periodo post-clásico de Hollywood comparten el mismo comportamiento: se levantan preocupadas de la cama, parece que algo las persigue, parecen estar compartiando la misma historia y la misma paranoia. Se ha hablado de este corto como una crítica a la vida perfecta americana de aquel entonces, pero lo cierto es que tiene múltiples lecturas. Aquí Tippi Hedren⁽³⁹⁾ ya no huye de unos pájaros, sino de algo que no sabemos qué es, pero tantas otras actrices inolvidables también huyen de lo mismo.

Müller ha sido galardonado con numerosos premios en diversos festivales a lo largo y ancho del mundo, incluyendo el festival de Gijón. Su trabajo ha sido presentado en muchas instituciones, tanto individuales como colectivas, y aunque su trabajo es complicado de encontrar por la red, vale la pena indagar un poco.



Hide (2006)

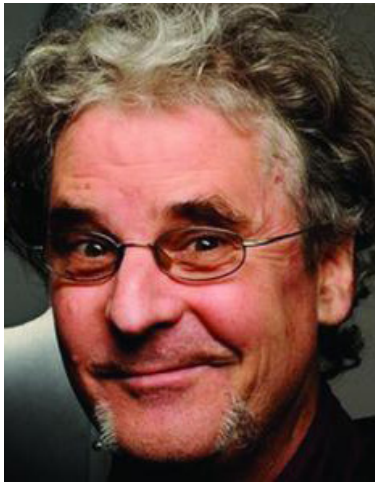


Home stories (1998)

(38) 25 de noviembre de 1874 - Amsterdam, 16 de febrero de 1931, compositor y pianista de los Países Bajos.

(39) 19 de enero de 1930, actriz favorita de Alfred Hitchcock, conocida especialmente por ser la protagonista de la película de 1963 *Los Pájaros*.

5. 2. 4. Craig Baldwin, la vuelta a la tortilla



El más atrevido hasta ahora de los que me inspiran en el mundo del metraje encontrado es un californiano nacido en Oakland en 1952, interesado en el vídeo collage desde que estudiaba en la Universidad de California.

Si Müller se dedica a aportar un nuevo significado a las imágenes de las que se apropia, Craig Baldwin va un paso más allá porque no solo hace eso, sino que lo hace adueñándose de, absolutamente, material de todo tipo, sin hacerle ascos a nada: documentales, películas comerciales y no comerciales, material de archivo... y no solo eso, sino que lo que sale de ahí en ocasiones son auténticas películas, como su obra más conocida, el mediometraje *Tribulation 99: Alien Anomalies Under America* (1992), un falso documental sobre la invasión alien que parodia la paranoia que existe sobre este tema. La voz en off va narrando el desastre, por ejemplo, que ha provocado “el abominable hombre de las nieves”, como reza el rótulo, mientras vemos las imágenes de un documental sobre la nieve. Los rótulos se van sucediendo hasta del número 1 al 99, y dicen cosas como “estos son los tiempos del fin”, o “desaparecen las montañas y las islas”, a medida que se acerca el final.

Otro ejemplo brillantísimo del trabajo de Baldwin es *Wild Gunman* (1978), que deconstruye la imagen del hombre de Marlboro⁽⁴⁰⁾ y del cowboy en general mezclándolo cada vez más con otras imágenes pop, juegos de arcade, la imagen de un gato con electrodos en la cabeza, visiones de hambruna, y más tarde, guerras. Todo termina siendo un caos y un ejercicio de montaje verdaderamente increíble que consigue su propósito.

Baldwin ha probado también a jugar con la percepción del espectador en vídeos experimentales como *Communique for the cube*, donde se le pide a éste que cruce los ojos. Podría decirse que, dentro del mundo del *found footage* y de las dos dimensiones, ha dejado poco sin abarcar.



Tribulation 99: Alien Anomalies Under America (1992)



Wild Gunman (1978)

(40) Campaña publicitaria de los cigarrillos Marlboro, originaria de Estados Unidos. La imagen consistía en un cowboy solo con un cigarrillo con filtro, que antes de esta campaña se consideraban femeninos.

5. 2. 5. Dusan Makavejev, la polémica yugoslava



El 13 de octubre de 1932 nació en Belgrado, en la antigua Yugoslavia (ahora Serbia), uno de los pocos creadores de aquellas piezas únicas que solo existen muy de vez en cuando en la vida de uno.

Existe un motivo por el que incluyo a Dusan Makavejev, un singular y altamente polémico director de cine, entre los videoartistas especializados en la apropiación, y el motivo se titula *W.R.: Los misterios del organismo* (1971), su obra magna junto con la vagamente inferior *Sweet Movie*⁽⁴¹⁾.

Y es que *Los misterios del organismo* es una inclasificable película hecha después del mayo de 1968 y que mezcla un documental sobre la vida y obra del psiquiatra Wilhelm Reich⁽⁴²⁾ y su teoría sobre la energía orgásmica; la historia de ficción de dos muchachas comunistas, una que no deja de experimentar sexualmente con su cuerpo y otra que lanza mensajes de libertad sexual al mundo, que conocen a un bailarín, también comunista, con el que discuten sobre política y sexo; imágenes de corte documental sobre un transexual que vive en los Estados Unidos; el cómo se hace la escultura de un falo... y entre otras cosas más, found footage.

W.R.: Los misterios del organismo es parte de una de las películas que más me ha inspirado en mi vida, en especial por la inteligencia de su montaje, dándole ese atractivo único al collage que forma. De las imágenes que Makavejev tomó podemos encontrar fragmentos manipulados de Stalin, imágenes de otras películas, e incluso podemos ver una sesión real de electroshocks, como podemos ver en la captura de abajo. Ésta formaba parte de un material de archivo que Makavejev decidió incluir en su película con toda la mala baba del mundo. También podemos ver lo que parecen ser imágenes caseras de sexo antiguas, manipuladas en forma de caleidoscopio. Casi de todo cupió en este collage acerca de sexo y política con un final inteligentísimo que todo cinéfilo que se precie debería ver, mínimo, una vez.



W.R.: Los misterios del organismo (1971)



W.R.: Los misterios del organismo (1971)

(41) Polémica película de producción canadiense en 1974 que explora temas como el sexo y la política. Censurada en numerosos países.

(42) 24 de marzo de 1897 - 3 de noviembre de 1957, inventor, médico, psiquiatra y psicoanalista austriaco de origen judío.

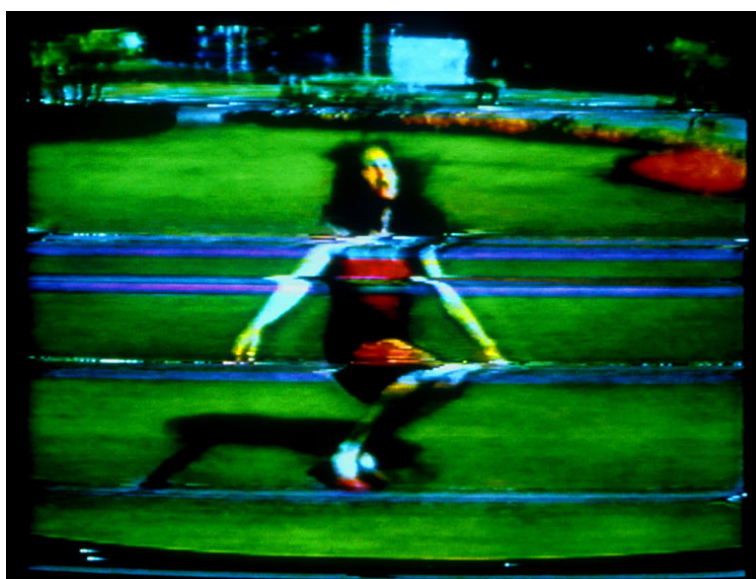
5. 3. ERROR

Mi trabajo, mis obras del día a día, no serían nada de no haber descubierto el mundo del glitch-art, el mundo del error como herramienta de trabajo.

Aunque este género de arte comenzó gracias al género de música electrónica del que fueron pioneros algunos como Alva Noto o Aphex Twin, allá por los 90, muchos años antes los videoartistas experimentaron el “hacerle daño” al celuloide antes de la era digital: fueron unos auténticos adelantados a su tiempo. Es por eso que no puedo sentir más que admiración por su trabajo e incluirlos aquí, dentro de los artistas que más me han inspirado en el mundo del error como forma de expresión.

Ha sido una selección complicada, pero ha habido lugar tanto para artistas contemporáneos como para aquellos que se adelantaron en el arte del error, en una época en la que ni siquiera estaba éste catalogado como tal. No hace falta más que ver que algunos de ellos no tenían intención de hacer un error tal cual hoy en día lo conocemos, sino que al ver su trabajo hoy en día, lo que vemos es una simulación del mismo, nos da la impresión de que lo es. Pero sin estos pioneros seguramente el mundo del glitch-art hoy no sería lo mismo, su evolución habría derivado en otra cosa.

Se trata, probablemente, de la técnica más importante para mí, y que autores como Julien Ottavi o la genial Pipilotti Rist han sabido explotar de una manera majestuosa, como a continuación veremos. No son los únicos 5 los que suponen una inspiración para mí, pero hemos decidido incluir este quinteto por la importancia que suponen en la historia del error y por lo que supusieron a la hora de llevarlo al público y hacerlo más conocido. Y es que, aunque hoy en día podría decirse que se haya puesto de moda -especialmente en el ámbito de las redes sociales y de los nuevos medios- no era popular en el mundo del videoarte, y ellos colaboraron en que lo fuera un poquito más. Es por ello que les debemos un agradecimiento y un puesto en esta lista de referentes esenciales en el trabajo del que escribe.



(Entlastungen) Pipilotti Fehler (1988) de Pipilotti Rist

5. 3. 1. Pipilotti Rist, el error analógico de índole feminista



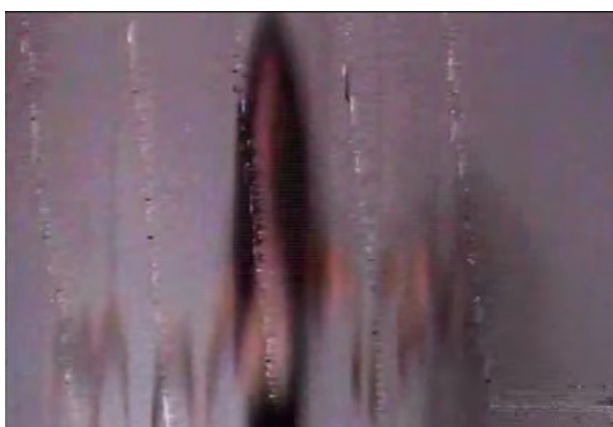
Esta suiza nacida en 1962 es una de las más influyentes figuras del mundo del videoarte, en especial del universo del arte glitch, aún incluso cuando éste no tenía un nombre asignado como tal. Feminista y especialista en lo que se refiere al cuerpo humano, a pesar de haber tocado otras disciplinas como la música, es toda una experta en el arte del error analógico, deformando los cuerpos -especialmente el de ella misma- gracias a los fallos mismos de la cámara y de la cinta de cassette. Tomó su nombre artístico del personaje infantil Pippi Langstrump⁽⁴³⁾, debido a su faceta rebelde y descarada, con la que Rist siempre se ha identificado.

Desde los años 80 hasta el día de hoy, Rist tiene una larga lista de vídeos y videoinstalaciones a tener en consideración. Se hizo conocida gracias a obras como *I'm not the girl who misses so much* (1986), en la que sale ella repitiendo estas palabras con la voz disorsionada, de forma casi histérica, mientras los errores analógicos van sucediendo por encima de su borroso cuerpo. Pero fue gracias a *Pickelporno* (1992) que dio el definitivo salto a la fama. Con este vídeo "el objetivo era visualizar la excitación sexual. Se utilizó una pequeña cámara de vigilancia. La cámara se une al tallo de una flor y ésta a los cuerpos de una pareja que parece estar haciendo el amor. La pareja es vista desnuda en unas sábanas blancas y luego aparecen una serie de imágenes que evocan el orgasmo. La cuestión de si esta película es pornográfica parecía trivial para Pipilotti, ya que el aspecto principal de la película era la pura invención visual."⁽⁴⁴⁾

(*Entlastungen*) *Pipilottis Fehler* (1988) o *I'm a victim of this song* (1995) son otros ejemplos en los que Rist no deja de lado ni su obsesión por el cuerpo humano, ni la distorsión tanto del sonido como de la imagen analógica. Muy especialmente en el primero, podemos ver a la propia Pipilotti siendo víctima de su propia distorsión, cayendo una y otra vez sobre un campo y mirando su propio rostro siendo resquebrajado por los errores que la propia cámara proporciona, dano así un mensaje sobre el papel que la mujer hoy en día tiene que soportar en ocasiones y el lugar en el que queda la imagen de ésta.



I'm a victim of this song (1995)



I'm not the girl who misses so much (1986)

(43) Personaje televisivo infantil creado por la escritora sueca Astrid Lindgren.

(44) Videoarte de Pipilotti Rist, <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=00002270&lg=GBR> (15-03-2017)

5. 3. 2. Peter Kubelka, la película como protagonista



“El cine de Kubelka es como una pieza de cristal, o como otro objeto de la naturaleza: no parece que esté hecho por el hombre; uno podría fácilmente imaginar que fue recogido de entre los tesoros orgánicos de la naturaleza.”⁽⁴⁵⁾ Son palabras de Jonas Mekas, amigo de Kubelka. Y podemos entender perfectamente sus palabras cuando observamos una película de Peter, de este polifacético creador que no sólo hacía vídeo experimental, sino que e entregó a distintas facetas del arte.

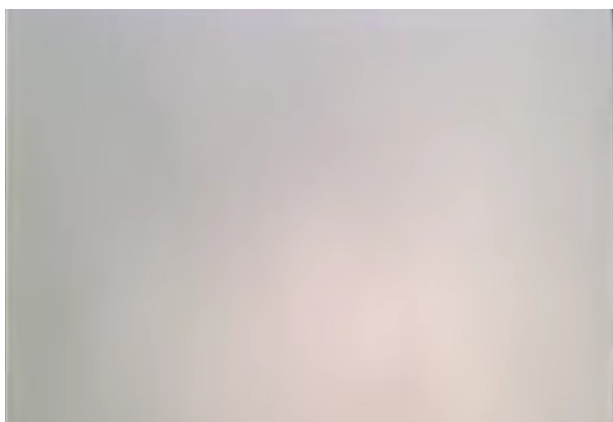
En palabras del propio artista nacido el 23 de marzo de 1934 en Viena, lo que hace su cine es golpear la pantalla, hace funcionar el proyector vacío para que podamos escuchar su ritmo, hace que no veamos ninguna película para que la propia película sea el propio punto de partida. Se considera a sí mismo un pionero en este modo de hacer vídeo experimental, y a fe que lo es.

Cristalinas imágenes en negativo se mezclan entre sí con un juego de sonido histriónico que nos hablan del propio cine en sí mismo. Un ejemplo muy claro de esto son tres de sus obras más reconocidas: *Adebar* (1957), en la que apenas podemos distinguir las siluetas de un grupo de personas bailando, *Schwechater* (1958), en la que el protagonista único es el propio rollo de película, presente en todo momento -en pantalla se nos presentan los errores típicos de las bobinas de la época, como las numeraciones de éstas, o los principios y finales de los rollos de cintas-, y *Arnulf Rainer* (1960), donde permanentemente vemos una pantalla en blanco parpadente a la vez que escuchamos interferencias sonoras casi al compás.

Pero Kubelka no sólo jugó con las imágenes en negativo, con el error de las bobinas y con atreverse a que el film fuera el epicentro de su obra. Un ejemplo es su obra *Unsere Afrika Reise* (1966), un montaje dinámico y estrepitoso de las imágenes que recopiló de un viaje que hizo a África, meclando éstas sin ningún tipo de orden narrativo, así como el sonido tampoco lo tiene, intercalándolas con voces, música al azar y también errores analógicos de los rollos de cintas de película.



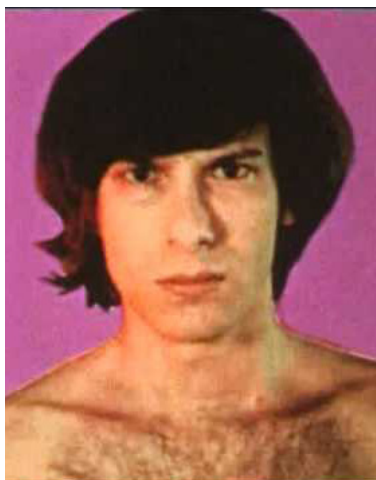
Schwechater (1958)



Arnulf Rainer (1960)

(45) El cine de Peter Kubelka, <https://intermediodvd.wordpress.com/2012/11/26/el-cine-metrico-por-peter-kubelka/> (16-03-2017)

5. 3. 3. Paul Sharits, la repetición como simulación del error



Nacido el 7 de febrero de 1943 en Denver, Colorado, este artista visual es especialmente conocido por sus epilépticos trabajos audiovisuales. De hecho, un buen ejemplo para saber a qué nos referimos con esto es el título de uno de sus vídeos, *Epileptic Seizure Comparison* (1976), una de sus pocas obras monocromáticas que consiste en un video de más de media hora en la que se nos muestra a dos hombres teniendo un ataque epiléptico -primero uno y después otro- en imágenes parpadeantes hasta el punto en que el espectador llega a sentirse incómodo. Las imágenes de los hombres se repiten una y otra vez hasta la saciedad, siempre como si estuvieran apagando y encendiendo la luz compulsivamente, dando así la impresión de error, de que la película está plagada de glitches.

Pero si de apariencia de glitch tenemos que hablar, los mejores ejemplos son otros trabajos suyos como *T,O,U,C,H,I,N,G* o *N:O:T:H:I:N:G*, ambos vídeos del año 68. En el primero, un vídeo estructuralista, vemos la repetitiva imagen del propio Sharits en un primer plano mientras los colores van cambiando rápidamente sobre sí, a la vez que oímos la palabra “destroy” continuamente hasta el punto en que la palabra pierde su significado. La sucesiva repetición de las imágenes y de los colores dan la sensación de error, ya que también juega con las imágenes negativas, alternándolas con las positivas y con imágenes de la pantalla llena de colores al completo. En el segundo vídeo hace lo mismo, solo que sin autorretrato. Los colores llenan la pantalla y van alternándose de forma epiléptica mientras que las palabras que completan la palabra “Nothing” van apareciendo” sorpresivamente”.

Sus videoinstalaciones van por el mismo camino. La mayoría de ellas se tratan de juegos de colores que van sucediéndose unos a otros a gran velocidad acompañados por sonidos incómodos que dan la sensación de error, como si estuviéramos delante de un ordenador roto. Un ejemplo de ello es la videoinstalación titulada *Shutter Interface* (1975).

No es un videoartista que usara el error propiamente dicho, pero en la mayoría de sus obras nos da la sensación de que así lo pareciera, creando un efecto muy semejante.



T,O,U,C,H,I,N,G (1968)



Epileptic Seizure Comparison (1976)

5. 3. 4. Isidore Isou, arañando la película



Rumano nacido en 1925 y esencialmente poeta y creador del movimiento letrista⁽⁴⁶⁾, el cual llevó al cine y al vídeo, empleándolo como banda sonora.

Estamos ante un polifacético artista que, aunque las letras fueron su principal fuente de inspiración y trabajo, también depositó su tiempo en el mundo del videoarte, y lo hizo experimentando y siendo uno de los principales percursores del error en pantalla, machacando el film y dejando ver este machaque en la pantalla grande, a base de arañazos, rasgaduras, pinceladas... Llegó a crear más de veinte películas, entre ellas pequeños vídeos experimentales en los que, tal y como hacía Kubelka, ponía al propio rollo de cinta como protagonista, lo que podríamos considerar uno de los primeros glitches fílmicos de la historia. Un ejemplo de esto es un vídeo que ronda por la web titulado *Chisel*, que es una mezcla de las imágenes de un paraguas negro, una mujer, sonidos aleatorios, y la visión del rollo fílmico vacío.

Pero si hay una obra que caracteriza el trabajo cinematográfico de Isou es la película *Traité de bave et d'éternité* (1951), en el que el artista experimenta lo más que puede. Solo el trailer de la película ya es una pequeña obra de arte. Durante el film de dos horas de duración, totalmente desestructurado y sin ningún tipo de lógica narrativa, se nos presentan numerosos poemas letristas a la vez que podemos ver imágenes impregnadas de arañazos y demás "atrocidades" hechas al rollo de película, que bailan como dibujos abstractos sobre los personajes de la misma. Pero este no es el único motivo por el que se le podría considerar un pionero en el arte de convertir una película en un oleaje de errores sino que, además, esta obra está llena de desajustes entre el sonido y la imagen, lo que podríamos llamar un montaje discrepante. Sin duda, de haberse decidido a hacer cine narrativo, estaríamos hablando de uno de los grandes del movimiento Nouvelle Vague.

La película fue respondida con auténtico odio por parte de la crítica y del público, lo que Isou procuró no tomarse nunca demasiado en serio. Y es que se trataba de una pieza absolutamente adelantada a su tiempo, tanto por llevar su ocurrencia del letrismo a una escala tan grande como por su simulación del error en un film de dos horas de duración.



Traité de bave et d'éternité (1951)



Chisel

(46) Se conoce como Letrismo al movimiento vanguardista de la poesía que da importancia al valor estético de las palabras, creando construcciones sonoras cercanas a la música.

5. 3. 5. Julien Ottavi, la distorsión y el ruido



Nació el 8 de agosto de 1977 en Marsella, Francia, y se trata de un artista multidisciplinar y sumamente experimental que compone música, escribe poesía y realiza películas tanto en vivo como no. Una palabra que podría definir bien el trabajo de Julien Ottavi es la distorsión, en todos los ámbitos del arte que toca. Estamos hablando de un artista que empezó a trabajar a finales del siglo XX, por lo que su obra es producto de la digitalización por ordenador, experimentando de todas las formas habidas y por haber. Y aunque es el audio su mayor ámbito de trabajo, no se queda corto cuando hablamos del vídeo, donde además, integra el audio de una manera espectacular. Él no se identifica como un artista glitch, pero hemos decidido incluirlo aquí ya que sus vídeos, acompañado de esos audios distorsionados, están repletos de bellos

errores.

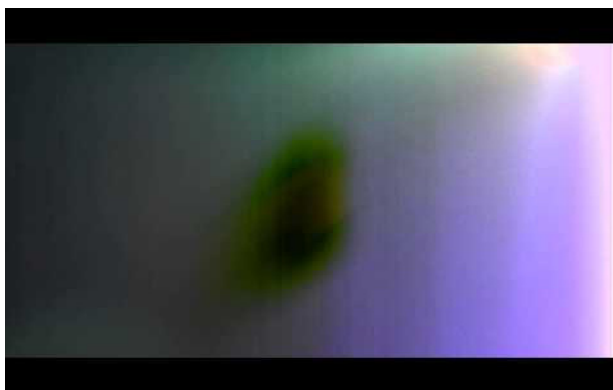
El ejemplo más evidente es su pieza *Raining sunshine* (2010), donde al principio vemos la imagen distorsionada de un hombre sentado a la mesa que luego se levanta. La imagen es parpadeante, lo que nos recuerda a los vídeos de Paul Sharits. Después la pantalla se torna en negro para dar paso a una extraña composición en la que vemos a un hombre junto a un monitor de TV, imagen manchada por ruido de TV que nos evoca a los vídeos de errores analógicos de Pipilotti Rist. Todo el vídeo está envuelto en una música ambiental dominada por el ruido.

Volviendo a recordarnos a los vídeos de Sharits por el uso del color, nos encontramos con la obra *Film for solar return* (2013), de más de 40 minutos de duración. Una obra abstracta y muda en la que reina la solarización y en la que las formas y colores van cambiando poco a poco, interrumpidos de vez en cuando por lo que parecen ser interferencias. Los últimos 10 minutos del vídeo lo ocupa el negro en toda la pantalla.

Otros tantos vídeos de él también tienen elementos como la interferencia tanto visual como sonora, como por ejemplo *Plectum #1* (2012), hecho en colaboración con la artista Jenny Picket. Aquí vemos lo que parecen ser unas ramas de árboles secas en apariencia grabadas en VHS mientras el ruido blanco les da el disfraz de ser meros errores de grabación.



Traité de bave et d'éternité (1951)



Plectum #1 (2012)

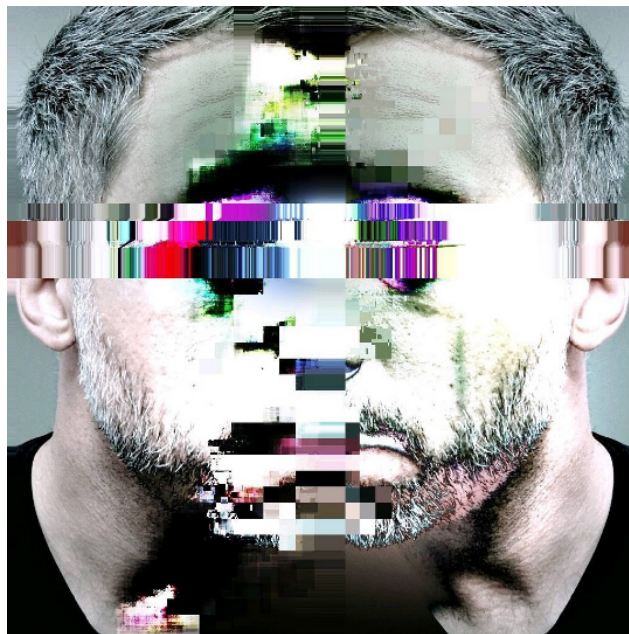
5. 4. NUEVOS ARTISTAS DE LA ERA DIGITAL

Tenía que haber aquí un hueco para aquellos artistas emergentes que aún no son conocidos por la masa pero que, en opinión de uno, o deberían serlo, o el tiempo pondrá las cosas en su sitio.

Rodeados como estamos hoy en día de redes sociales como Instagram, Facebook o Tumblr, hay miles y miles de artistas que intentan hacerse un hueco en este competitivo mundo exponiendo sus trabajos al mundo. Hay quien tiene más suerte y quien consigue hacerse ver antes y hay quien tiene menos suerte. Nosotros hemos descubierto una serie de artistas que si bien tienen su pequeño grupo de seguidores, no es para nada lo que ellos se merecen, por eso les ehmos hecho un hueco aquí, ya que han llegado a ser una verdadera inspiración para muchos de mis trabajos.

Además, por el simple hecho de que son artistas mucho más a pie de calle, como quien dice, es más fácil tener un contacto más cercano con ellos y poder preguntarles acerca de sus inquietudes y de su forma de trabajar. ¡Incluso colaborar con ellos en algunos trabajos! Instagram, por ejemplo, es una buena herramienta para ello, ya que, al contrario de lo que muchos se piensan, no es una aplicación que se limita a las selfies y a las fotos de gente yéndose de fiesta, sino que es un auténtico mar de artistas en auge que están empezando y que tienen mucho, muchísimo que dar al mundo.

Por eso aquí he dejado ver algunos de mis artistas de la red actuales favoritos, los que más me han impactado e inspirado, los que más he considerado que su trabajo se asemeja al mío y con los que más me he sentido identificado. De hecho, he aquí un dato: no tenía ni idea de que el arte glitch estuviera tan en auge hasta que no me puse a explorar las redes, al igual que con el horror-art. Hay demasiados artistas ahí fuera por descubrir que eson inmereciblemente desconocidos, y aquí les hemos querido hacer un pequeño hueco como algunos de los artistas referentes más importantes para mí, a los que, con orgullo, no escatimo en felicitar personalmente cada vez que puedo por sus obras expuestas en la red.



mehr sehen (2016) de David Turner

5. 4. 1. David Turner, glitches inspirados en la música



Mister_Glitch es su nombre en Instagram. No sabemos mucho acerca de su vida, solo que es estadounidense y que tiene una cuenta en Streamcloud donde sube trabajos de música electrónica glitch y que Aphex Twin es su principal inspiración. Se describe como un “glitchy dude”, y es que ha hecho del error su principal herramienta de trabajo. Y aunque la música es su mayor pasión, es un verdadero artista creando imágenes inspiradas en este tipo de música. No olvidemos que el glitch-art como tal surgió de este género de música. Turner no ha olvidado esta esencia, y directamente de la música procede su inspiración para crear las imágenes que crea y comparte en la red. También de vez en cuando sube algún vídeo corto empleando las mismas técnicas. La gran mayoría de sus imágenes son autorretratos, los cuales manipula

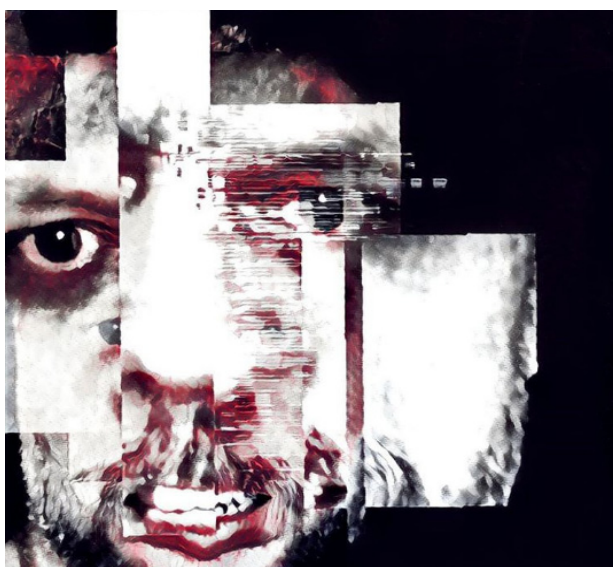
a placer, deformando partes de la cara, pixelando otras, arañando otras, depositando en recuadros otras para empequeñecerlas o agrandarlas dándoles así la apariencia de monstruos. Monstruos que en ocasiones nos recuerdan a los que crea Chris Cunningham⁽⁴⁷⁾, a quien él reconoce que admira y quien ha dirigido varios de los videoclips de Aphex Twin.

En ocasiones sube trabajos tan simples como recortarse a sí mismo los ojos y darles a estos un efecto de error, mientras que en otras los efectos de error son tantos y tan variados que crea una verdadera sensación de horror al vacío.

Mister_Glitch utiliza tanto el photoshop como aplicaciones para móvil específicamente destinadas a crear imágenes glitch, tales como “Glitch!”, la más popular de todas. Al contrario de lo que suele suceder con usuarios que tienen su centro en otro tipo de arte (en este caso la música), David Turner (que no facilita su verdadero nombre por las redes y siempre funciona con pseudónimos) sube imágenes a Instagram casi todos los días para el deleite de los que admiramos su trabajo y los que pensamos que se trata de un artista que debería estar más allá de donde se encuentra ahora, con apenas un millar de seguidores a sus espaldas.



Hunt (2016)



E-Blitzkrieg (2017)

(47) Reconocido videoartista famoso por sus videoclips y su grotesca imaginación. Sus vídeos suelen estar plagados de un gran trabajo de maquillaje, efectos especiales y personajes bizarros, en el sentido anglosajón de la palabra.

5. 4. 2. Sparklete Gore, deformando la realidad



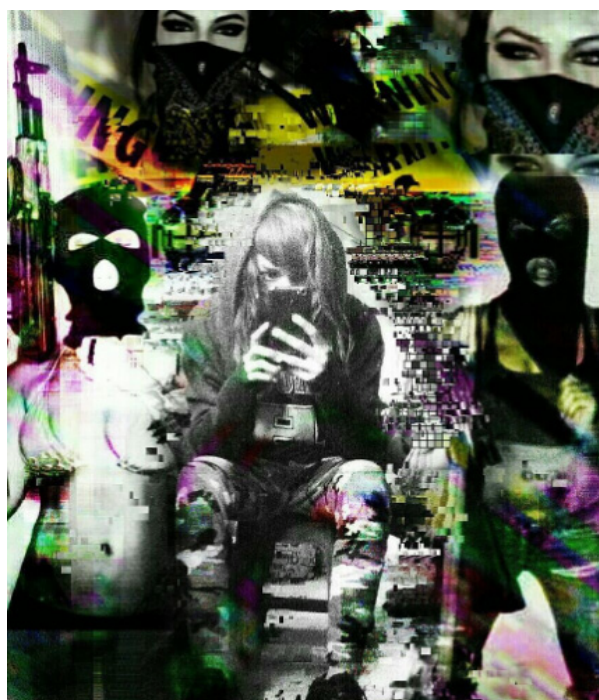
Esta chica de México no nos ha querido decir su verdadero nombre y tampoco su edad, aunque debe rondar por los 25. El único defecto de su cuenta de Instagram es que acostumbra a borrar las imágenes de las que se cansa -incluyendo la que era mi preferida-.

Dada principalmente a los autorretratos, se dedica a distorsionarse, a rodearse de glitches de todo tipo, incluso a veces de pantallazos de Windows que se repiten y vuelan a su alrededor. Pone figuras fantasmagóricas también, se distorsiona la cara, no deja ver qué hay verdaderamente a su alrededor. Se ayuda con programas como el ya mencionado “Glitch!” y con otros programas de edición.

Afirma que hace cuatro años que está interesada por el arte glitch y que lo que más le gusta es distorsionarlo todo. Poco más podemos decir de ella con la poca información que tenemos, solo que está dispuesta a colaborar con otros artistas de la red en hacer “edits” y que en la amplia mayoría de sus obras domina un evidente horror vacui, rellenando todos los espacios de píxeles, de colores y de multitud de cosas que se le pasan por la cabeza. Su pose más habitual es sentarse delante del espejo y tomarse una foto, luego a partir de ahí, trabaja. Y son trabajos de pasarse bastante tiempo editando, no son simples ediciones de estar un pequeño rato. Cuida mucho su estética, que resulta sucia, eléctrica, gamberra y muy poco sutil. Sin duda, su trabajo es delicioso, y aunque repetitivo, siempre resulta sorprendente, siempre innova con nuevos efectos, con nuevas ideas a pesar de ser casi siempre ella la modelo. Se rodea de una orgía de figuras, colores y errores que no tiene comparación a ningún otro usuario de la red social. Nos presenta su propia realidad y lo hace deformando su entorno hasta el más puro extremo. Sin duda, a muchos les gustaría tener un retrato de Sparklete Gore, una chica misteriosa, con un estilo muy personal y que no deja indiferente a nadie.



Un nudo atado, valora es la mejor hora (2017)



La armonía de las armas no depende del parentesco de los cuerpos (2017)

5. 4. 3. Reignny Joseph, el glitchy-dude amistoso de Instagram

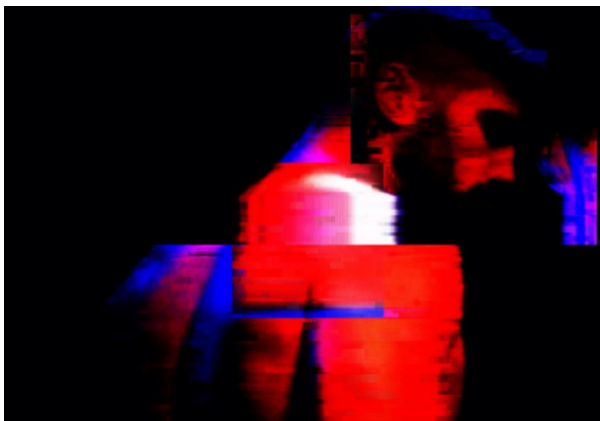


Conocido en Instagram por ser el artista glitch más simpático de la red social. El nombre de su cuenta es friendliest_reignndrop y es una de las cuentas glitch más prolíficas de Instagram. Sube imágenes todos los días, y no solo una o dos, sino a veces hasta diez. Además, sus glitches varían inagotablemente, la mayoría parecen ser analógicos, pero el muchacho no da pistas acerca de cómo los hace. Algunos parecen ser de esa índole, otros digitales.

Comenzó haciendo imágenes completamente azules, al principio no subía otra cosa, hasta que poco a poco empezó a experimentar con otros colores. Ahora, aunque la mayoría de sus imágenes siguen siendo de ese color, se nota un crecimiento exponencial en sus obras, cada vez más interesantes y más diferentes entre sí. Pero todas tienen algo en común, y es que transforma las imágenes en figuras fantasmagóricas y borrosas, como salidas de una cinta de VHS estropeada a las que él luego ha pintado de color.

En la mayoría de sus imágenes hay personas, son retratos distorsionados de sus series y películas favoritas, también de sus amigos y de sus familiares. No suele titular nunca sus imágenes, pero las repleta de hashtags como #ILoveMyLifeInVHS. De vez en cuando sube algún vídeo, pero lo que más prolifera en su cuenta son las imágenes. Chicos y chicas distorsionados y coloreados invaden su cuenta para placer de todos los que admiramos su trabajo. Va creciendo muy rápidamente y es un trabajador del glitch sin descanso. Este americano utiliza todo lo que cae en su mano para crear nuevos efectos, pero insisto en que lo más seguro es que lo que más utilice sea el VHS. También utiliza de vez en cuando programas sencillos de edición, pero no se queda ahí: tiene un estilo muy personal, como hemos dicho, y casi toda su cuenta está plagada de retratos fantasmagóricos y los consigue de cualquier manera.

Tiende a dedicar sus creaciones a otros usuarios y a añadir agradecimientos, es por eso que está considerado como el glitchy-dude más simpático. Su obra no para de crecer y de crecer y de variar, añadiendo cada vez nuevos colores a sus trabajos, nuevas distorsiones y nuevas experimentaciones. Sin duda, uno de los artistas glitch de la red poco conocidos que más tiene que aportar. No podríamos haber dicho lo mismo de él hace un año, cuando sus obras se limitaban a piezas azules, casi todas iguales, pero, como hemos dicho, está evolucionando muy velozmente.



(2017)



(2017)

5. 4. 4. Jack Torrance, terror en Super-8



Bajo el pseudónimo del protagonista de *El Resplandor*, en Youtube se esconde uno de los canales más oscuros habidos y por haber. Todo comienza con la leyenda urbana que lo sustenta: dice ser un hombre que se encontró en una caja un montón de cintas de Super-8, las cuales va subiendo al canal poco a poco -hace más de cinco años de la primera vez que subió uno.

Si uno hace caso de la leyenda urbana, el terror funciona de maravilla, ya que las películas, que no suelen durar más de un minuto, son verdaderamente terroríficas. Pero estableciéndonos en la realidad, se tratan de inteligentísimas producciones hechas por una mente que domina muy bien el arte del horror. Las películas, que o bien están grabadas con auténticas cámaras de Super-8 o tienen una post-producción impresionante, son pequeñas piezas

en las que, por lo general, no pasa nada, pero el suspense está servido. Esa estética sucia, esa ambientación inquietante, todo en general, está tan bien conseguido que me cuesta creer que Jack Torrance siga en el anonimato para no haber recibido ya su premio al mejor canal de terror -de existir tal cosa-.

En uno de los vídeos, vemos por ejemplo, una puerta. Alguien la golpea con furia desde el otro lado y no pasa nada. Siguen golpeándola. El espectador está en tensión, el celuloide falla de vez en cuando. Pasado un rato, por debajo de la puerta, vemos aparecer un charco de sangre, y el vídeo se detiene. En otro, solo vemos a un hombre acurrucando al bebé, no pasa nada más. Lo inquietante es el bebé, que tiene cara de demonio, y no parece un muñeco, sino que parece completamente real. En otro, una niña que parece tapada con un saco juega dando saltos por el bosque, mientras que de fondo escuchamos unas risas. Poco a poco la niña se va cansando hasta que cae rendida al suelo. De pronto, una mano fantasmagórica y negra aparece por su lado derecho como dispuesta a agarrarla, y el vídeo se detiene. Otros vídeos son simples muestras del grabador caminando en una ambientación oscura y tétrica, en la que el espectador esta continuamente esperando que pase algo, pero el video tyermina y no pasa nada.

Se trata de un proyecto de terror que ha funcionado muy bien en la red y que ya se ha convertido en una leyenda de los amantes del terror y de las historias de miedo. Quien ha decidido creerse la historia, lo tiene como un canal maldito, quienes lo vemos como un ejercicio muy bien hecho de horror y de cinematografía inquietante, tenemos a Jack Torrance por un genio en potencia del cine de terror que nos encantaría conocer.



Found Footage Super 8 Reel 36.2356.36: Fragment 6l (2012)



Found Footage Super 8 Reel 97.16521.61: Fragment 5s (2012)

5. 4. 5. Memory Hole, VHS bizarro



Así como Jack Torrance, tenemos otro creador de vídeos bizarros que no tenemos ni idea de dónde ha salido. No sabemos su nombre, ni siquiera de si se trata de una sola persona o de un grupo. La segunda opción no sería un disparate, puesto que se trata de un trabajo muy trabajado, con una cantidad de imágenes tan dispares y tan variadas y numerosas que sería difícil imaginar que una sola persona se ha dedicado a recopilarlas.

Se ha convertido en una eminencia en lo que se ha pasado a llamar la “zona rara de Youtube” y sus vídeos han trascendido esta red social, apropiándose otros usuarios de ellos para realizar sus creaciones.

Es difícil comentar de lo que se trata. Memory Hole es una colección de vídeos en VHS que mezcla diferentes imágenes que en muchas ocasiones no tienen nada que ver entre sí -con excepciones como en el vídeo *Skeletons*, en el que vemos diferentes escenas en las que aparecen esqueletos- que a veces van acompañadas de sustos y casi siempre de escenas absurdas y siempre de un ambiente de malas vibraciones, como si estuviéramos visitando los vídeos de un canal maldito. Sea como sea, el montaje resulta brillante, y uno siempre se pregunta de dónde han podido sacar todas esas imágenes macabras en VHS y quién puede tener una imaginación tan brillantemente oscura para mezclarlas de esa manera.

Todos los vídeos sorprenden de una forma u otra. Podemos ver a una persona corriendo por la playa para ser interrumpido de pronto por un glitch al que sustituye alguien gritando a la cámara para después encontrarnos con una escena perturbadoramente silenciosa. Imágenes de vídeos caseros se mezclan con lo que parecen ser performances bien preparadas. Todo es un batiburrillo de imágenes sin ningún sentido aparente más que el de perturbar y confundir al espectador, con el único nexo en común entre todos los vídeos que el de su estética.

Este usuario de Youtube, a día de hoy, sigue subiendo vídeos. Nadie sabe de dónde los saca, si los graba él mismo o ella misma o si son metrajés encontrados, pero es, a fin de cuentas, una exquisitez para los amantes de lo oscuro y de lo extraño, para los sedientos de lo perturbador. Memory Hole sigue sorprendiendo con novedosas ideas de montaje e imágenes que no dejan lugar a la indiferencia y es, para muchos, un verdadero artista anónimo que, al igual que Jack Torrance, a muchos nos gustaría que saliera a la luz para poder conocerlo o conocerla.



Shaving Cream Torture (2014)



Skeletons (2016)

6. “T33N”: UN EJERCICIO DE VIDEOARTE (APROPIACIONISMO Y GLITCH-ART)

6. 1. PREPRODUCCIÓN

Estaba claro que iba a tratarse de un trabajo de videoarte que iba a compartir dos técnicas: el apropiacionismo y el glitch-art. Tampoco quería que fuese un vídeo demasiado largo, como mucho quince minutos o diez. Había barajado varias temáticas como hacer una recopilación de escenas de películas de terror, u otra de primeros planos de películas. Pero la tercera fue la que me convenció al instante: hablaría sobre la adolescencia: la retrataría desde un punto de vista pesimista, ayudándome de los glitches para ello. También tendría que elegir bien las imágenes.

Lo primero era tener claro lo que querría transmitir: la adolescencia es difícil, para mí no fue agradable y no me interesa transmitir lo constrario. Mis trabajos no suelen ser divertidos ni optimistas y éste no iba a ser un caso contrario. Utilizaría imágenes de adolescentes de diferentes películas, todas ellas a color, para transmitir el mensaje.

Con lo cual, lo siguiente era seleccionar las películas que mejor me convenían a esa idea. Tenían que ser películas en las que se mostraran escenas en las que los adolescentes se mostraran de vez en cuando felices, pero ante todo tristes, sumidos en las drogas, en la tristeza, con ganas de volar, besándose y teniendo sexo entre ellos, en situaciones incómodas y demás. Así que quise hacer una lista de más o menos unas 15 películas. La primera que se me vino a la cabeza fue *Kids* de Larry Clark (1995), y no porque me gustase especialmente, sino porque transmitía muy bien la idea que yo quería transmitir. Así que fue la primera de mi lista, que terminó siendo de 13 películas.

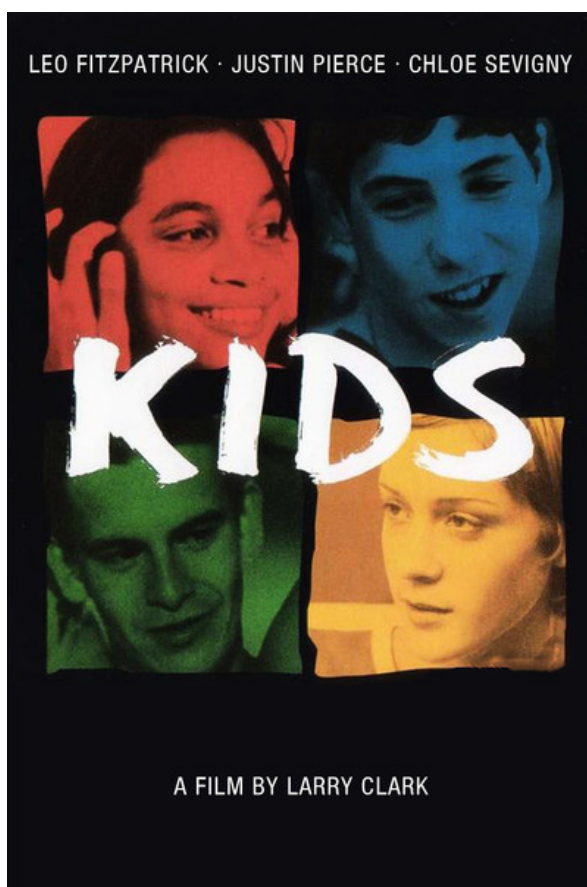
Así pues, terminé elaborando la siguiente lista:

- Kids* (Larry Clark, 1995)
- Ken Park* (Larry Clark, 2002)
- La vida de Adèle* (Abdellatif Kechiche, 2013)
- Elephant* (Gus Van Sant, 2003)
- Paranoid Park* (Gus Van Sant, 2007)
- Klass* (Ilmar Raag, 2007)
- Criaturas celestiales* (Peter Jackson, 1993)
- Soñadores* (Bernardo Bertolucci, 2003)
- Fucking Amal* (Lukas Moodysson, 1998)
- Spring Breakers* (Harmony Korine, 2012)
- Ghost World* (Terry Zwigoff, 2001)
- Bienvenidos a la casa de muñecas* (Todd Solondz, 1995)
- Yo, Cristina F.* (Uli Edel, 1981)

Teniendo ya la lista de películas comencé a pensar en la forma de proceder. Había otra cosa que tenía también muy clara: utilizaría una cámara de VHS-C de los 90 medio estropeada que tengo para obtener los vídeos, grabando las escenas seleccionadas directamente de la pantalla, para que

el efecto de error fuera mayor. Tengo el equipo necesario para pasar estas imágenes a digital, por lo que en ese aspecto no tendría problema alguno. Sabía que tampoco lo tendría en el momento de la postproducción, ya que la improvisación a la hora de montar un ejercicio de videoarte es siempre lo que mejores resultados me ha dado. Así que no planifiqué gran cosa respecto a este punto.

Estuve observando las películas que había seleccionado, y elegí unos cuantos momentos clave: los muchachos andando en monopatín en círculo en *Paranoid Park*, el chico masturbándose en *Ken Park*, las dos chicas peleándose en *La vida de Adèle*, las dos protagonistas llorando por teléfono en *Criaturas Celestiales*, la escena introductoria de *Spring Breakers*, el intento de suicidio de la protagonista en *Fucking Amal*, la sensual forma de desnudarse de Eva Green en *Soñadores*, el desmayo a causa de la heroína de la protagonista en *Yo, Cristina F...*, etc. Apunté en qué momento de la película se encontraban cada uno de esos momentos. Muchos de los otros momentos fueron improvisados.



Cartel de *Kids* de Larry Clark

Ya lo tenía todo listo. El siguiente paso era coger la cámara y grabar.

6. 2. PRODUCCIÓN

La cámara que poseo es una Panasonic RX11 de los años 90 estropeada que graba en cintas VHS-C. De por sí, graba aportando algunos glitches analógicos, insuficientes para el trabajo, pero buenos para empezar. Cuando la cámara lleva un rato encendida, los glitches se acrecentan, pero sigue siendo lo suficiente fidedigna a la grabación como para no necesitar de más trabajo.



La cámara analógica Panasonic RX11

Fui siguiendo la lista de películas seleccionadas y a ponerlas en la pantalla del ordenador, dejando toda mi ambientación a oscuras, para que no hubiera interferencias lumínicas en la pantalla, y empecé a grabar. En muchas ocasiones, acercaba mucho el objetivo a la pantalla, para que los píxeles también formaran parte del trabajo. Rellené una cinta entera de media hora con imágenes de películas tomadas. También usaba el zoom y de vez en cuando grababa oblicuamente. Fui experimentando en la forma de grabar las imágenes, y los resultados resultaron ser más que satisfactorios.

Gracias a que tengo un adaptador de VHS-C a VHS y un reproductor de éstos conectado al ordenador para digitalizar cintas, pude rápidamente pasar los resultados al ordenador. Esta operación la hice dos veces: una sin manipular nada, pasando las imágenes tal cual, y otra manipulando el euroconector, de forma que conseguía efectos glitch mucho mayores. Esto consistía en mover el euroconector muy sutilmente mientras las imágenes se digitalizaban, de modo que la imagen se distorsionaba. Es una técnica que descubrí por accidente hace tiempo y que me ha dado buenos resultados en muchas ocasiones, y esta vez no sería diferente.



Comparación de la imagen original de la película Criaturas celestiales y de cómo se ve grabada con la cámara Panasonic

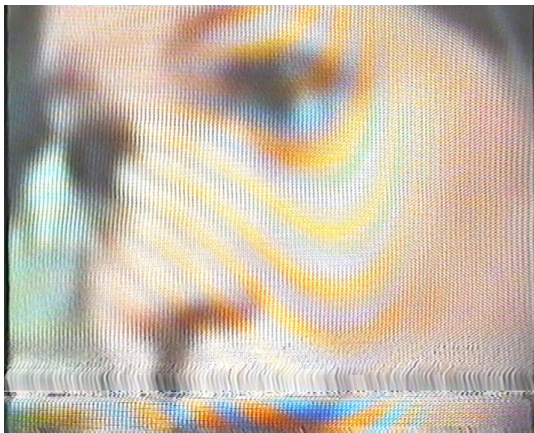


Comparación de la anterior imagen grabada con la cámara, sin manipular, y de la misma imagen de la cinta, manipulando el euroconector.

Así pues, terminé con una hora completa de imágenes para los diez o quince minutos de vídeo máximo que quería para mi vídeo. Tenía material de sobra.

Ya tenía las imágenes. Había llegado el momento de pensar en el audio. Lo primero que pensé fue en una continua “canción” noise de interferencias, pero pensé que sería demasiado desagradable para el espectador. Así que me puse a buscar en mis creaciones musicales. Encontré una melodía triste que titulé en su momento “Bubble city” que también tenía toques de glitch y que pensé que sería bastante acertada y que duraba casi 9 minutos. La dejé en el tintero para, en postproducción, ver cómo quedaba. Decidí que haría el montaje sin sonido.

Revisé una y otra vez las imágenes que había recopilado y las recorté, quedándome con las que más me interesaban y descartando las que no.



Ejemplo de grabación con la cámara acercándola mucho a la pantalla. Pixelación.



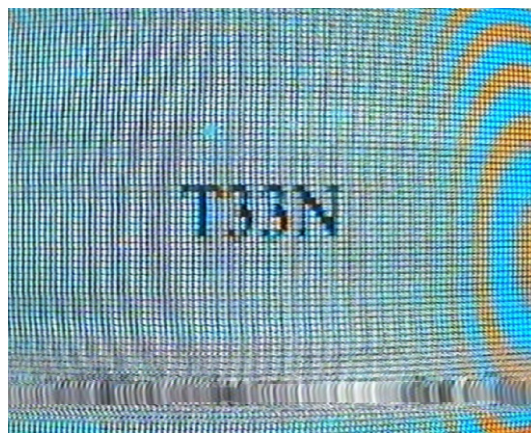
Ejemplo de grabación con la cámara grabando de forma oblicua

Decidí que sería un vídeo claramente para adultos, por lo que no escatimé en imágenes explícitas como la escena de la masturbación o un par de momentos de autolesión. La temática lo merecía, ya lo había decidido en la preproducción. Quería que fuera un vídeo, si no transgresor, que fuera impactante, incluso incómodo. Así que en la selección de escenas fui muy exquisito, quise recopilar lo peor de la adolescencia, todo lo que estas películas me podían ofrecer. Ya con las imágenes seleccionadas, estaba preparado para el montaje.

6. 3. POSTPRODUCCIÓN

Ésta fue la parte más compleja del trabajo. Decidir el tema, grabar las imágenes y demás fue relativamente sencillo, pero el montaje se complicó un poco. Decidí improvisar bastante, y que fuera un montaje abierto. Es decir, que no hubiera nada de narración de por medio, que las imágenes fueran salteadas, que mandara la arbitrariedad. Pensé que eso le daría atractivo y que jugaría un papel importante el factor sorpresa.

La primera imagen que utilicé fue la del protagonista de *Elephant* caminando por los pasillos, no sin antes poner el título, también grabado con la cámara y glitcheado, con ruido de fondo. Pensé que sería una buena presentación para lo que sería el resto del vídeo, aunque después hubiese música.



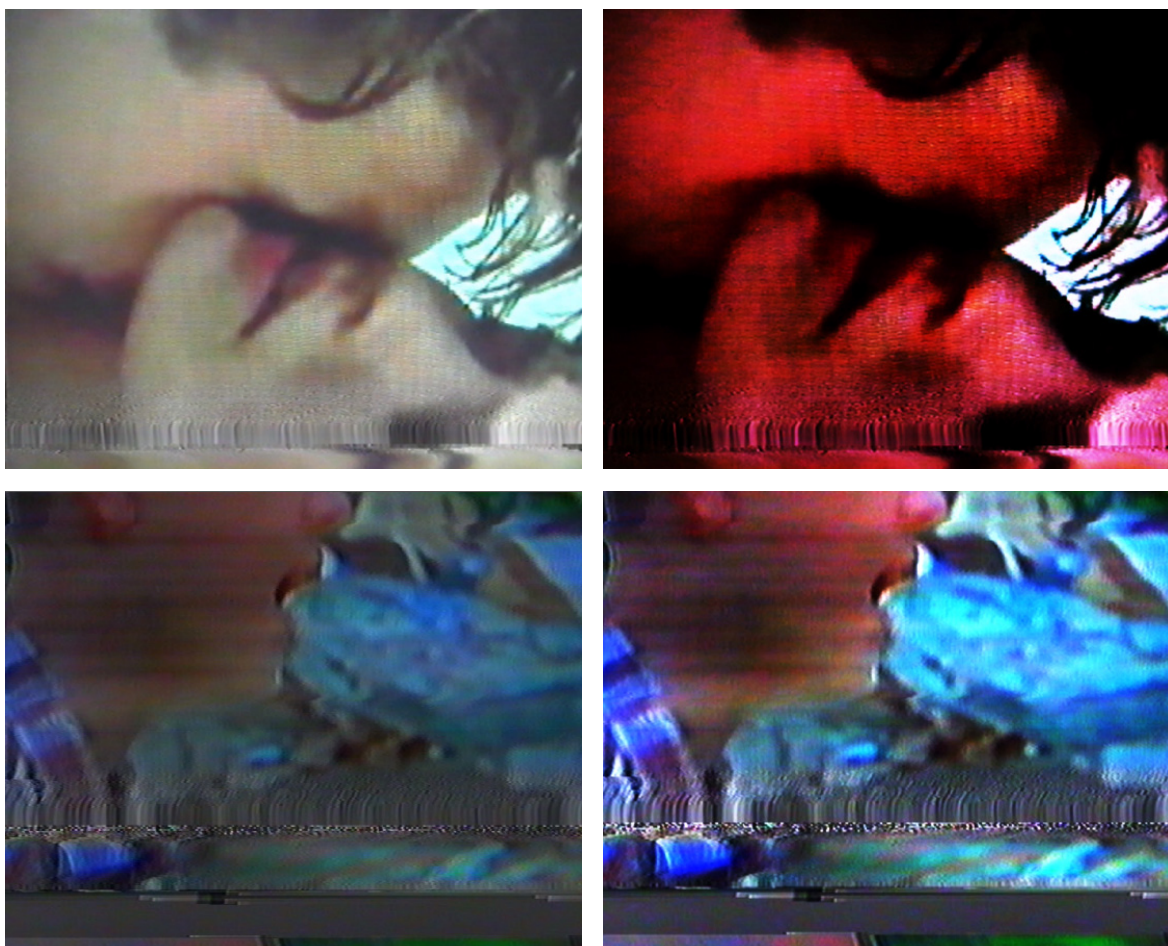
Título inicial del vídeo.

Comencé a combinar ambos pares de vídeos de media hora que tenía: los manipulados moviendo el euroconector y los que no, pero utilicé más los que sí. Traté que coincidieran los momentos, por lo menos más o menos, en que terminaba un momento del vídeo sin manipular y comenzaba el momento del vídeo manipulado. Como fuere, a ambos dos les manipulé el color, a algunos fragmentos más que a otros. Había imágenes que lo pedían a gritos, mientras que otras parecían estar bastante bien como estaban.

Procuré que las películas no estuvieran muy cerca tratándose de la misma, es decir, que dos escenas de la misma película no se tocasen, pero que si alguna vez ocurría tampoco darle demasiada importancia, dándole más juego a la arbitrariedad.

Como he comentado antes, todo el montaje lo hice sin utilizar sonido. Modifiqué muchas veces los fragmentos de sitio, poniéndolos aquí y allá, burlándome un poco del principio de la arbitrariedad porque no siempre quedaba bien. Pero antes de lo que me esperaba conseguí un montaje que me resultó más que satisfactorio, por lo menos en silencio. Luego tendría que comprobar cómo quedaría con la música que había seleccionado.

Pero antes había llegado la hora del retoque de color, al que reduje a un radical movimiento de curvas. Fui fragmento a fragmento, algunos, literalmente, los coloreé, mientras que a otros, simplemente les aumenté el contraste para que brillasen más los colores, que ya de por sí eran muy bellos.



Algunos ejemplos de retoque de color. Como ya se ha apuntado, en ocasiones el retoque sólo consistía en mover la curva de contraste, mientras que en otras ocasiones tocaba todas las curvas de colores hasta pintar entero el fotograma. Todo dependía de lo que pidiera en ese momento el vídeo, teniendo en cuenta los fragmentos que tuviese a su lado y el estado original del fragmento, ya que a veces era lo suficientemente bello como para no necesitar un retoque demasiado profundo.

Las dos primeras imágenes, correspondientes a la película *Soñadores*, son de las imágenes sacadas directamente de la cámara, sin manipulación del euroconector, y pedían más retoque de color, por lo que insistí con la curva de los rojos y reduje el verde mucho.

Las dos segundas imágenes, de la película *Bienvenidos a la casa de muñecas*, son de las imágenes manipuladas con el euroconector, y estaban ya lo suficientemente manipuladas como para no necesitar más que un poco de contraste y de saturación.

Hubo una ocasión en la que se me ocurrió añadir glitches digitales con efectos del programa como “waves” pero resultó ser un error. No quedaba nada bien mezclar los glitches analógicos con glitches artificiales, era falso, era estropear el proyecto, de modo que lo dejé tal y como estaba: un proyecto de glitches totalmente analógicos. También pensé en descargarme glitches gratuitos de internet e intercalarlos en las imágenes con capas, pero también fue otro error, quedaba igual de mal, y estropeaba la esencia del vídeo. Lo dejé tal y como estaba.

El montaje ya estaba hecho, solo quedaba ver cómo encajaba la música, de modo que cogí mi composición musical y la acoplé al proyecto. Increíblemente, encajaba exactamente a la perfección, ni un segundo más ni un segundo menos, había hecho el montaje perfecto para esa canción, fue una sensación mágica. Lo único que tuve que hacer fue cambiar de sitio algún que otro fragmento para que quedara mejor con la música, pero yo no quería hacer un videoclip, así que tampoco cambié muchas cosas de sitio. Podría decirse que esa canción estaba esperando a ese vídeo.



Mi proyecto de Premiere

Como momento final, elegí a la protagonista de *Yo, Cristina F.* desmayada en el suelo a causa de las drogas, momento que encaja a la perfección con el final de la canción, que es una sucesión de ruidos y glitches auditivos que se van apagando poco a poco.

Después puse los créditos finales, detallando todas y cada una de las películas que había tomado, el título de mi canción y la fecha y lugar donde se había realizado el vídeo. Resultó un trabajo de 8 minutos y 59 segundos.



Fotograma del final del vídeo

6. 4. ALGUNAS REFLEXIONES

Puede que haya resultado uno de los vídeos de los que más orgulloso me siento. Es la primera vez que pruebo en un vídeo de esta duración la técnica de grabar directamente de la pantalla. Ya había combinado antes las técnicas del apropiacionismo y del glitch-art, pero nunca concentrándome tanto en ellas.

Considero que he tenido en cuenta mis referentes artísticos más que nunca, por ejemplo, la estética de Pipilotti Rist, el desparpajo de Gaspar Noé en mostrar imágenes explícitas, el misterio de Dusan Makavejev... pero sobre todo me he sido fiel a mí mismo. He hablado de lo que quería hablar y de paso he sacado a relucir unos cuantos fantasmas.

Mostraré al público con orgullo este trabajo y puede que sea el primero de un proyecto futuro en el que seguiré combinando el apropiacionismo con el arte glitch. No sé si seguiré exactamente con la misma técnica, pero sin duda será muy semejante, porque lo he disfrutado y el resultado me ha parecido más que bueno.

Siempre quise hacer algo relacionado con la adolescencia, sacar el lado oscuro de ella de alguna forma, y por fin he encontrado la manera, utilizando el medio artístico que más amo, que es el cine, él me lo ha ofrecido y yo lo he cogido y lo he deformado, que es lo que más me gusta hacer con las cosas de las que me apropio.

El arte glitch no ha muerto, si estuviera muerto, yo no me sentiría tan vivo al realizar proyectos como éste, y si estuviera muerto, yo no me habría negado en rotundo a no hacerlo de otra manera que no fuera con glitches analógicos, en su forma más pura, como se hacía hace décadas y como otros muchos artistas siguen haciéndolo hoy en día. El arte glitch está más vivo que nunca. Y los artistas glitch debemos seguir haciendo proyectos como éste y cada vez mejores, superarnos a nosotros mismos. Los apropiacionistas también, apropiarnos de cosas aunque no nos dejen, para demostrar que podemos aportarle un nuevo significado a las cosas. Yo quería expresar lo que significaba la adolescencia para mí y el cine me ha ayudado. Cada una de esas escenas de por sí sola no significaba gran cosa, pero en su conjunto quieren decir lo que yo quería decir. Podría decirse que lo he conseguido y que estoy ampliamente satisfecho. Y eso se lo debo a mis referentes, al cine y a mí mismo, por tratar de superarme y por seguir cultivándome, descubriendo cada día nuevos artistas que me aportan diariamente algo nuevo y más ganas de seguir aprendiendo.

7. CONCLUSIONES

El objetivo fundamental de esta investigación era dar a conocer la importancia de la temática del error digital y del metraje encontrado dentro de las producciones del cine experimental y el videoarte, y su trascendencia en la sociedad actual. Para ello procedimos en primer lugar a investigar el tema para hacernos una idea de su posible importancia en nuestros días. Todo esto ha quedado ampliamente reflejado en la parte Apropiacionismo de esta investigación. Para ello hemos compilado y organizado la mayor parte de la información acerca de la temática dicha a lo largo de su historia destacando sus autores más importantes, desde sus comienzos hasta el día de hoy.

Después hemos hecho lo mismo con la historia del error digital y analógico en el formato audiovisual y hemos analizado la importancia de la temática del error en el discurso mediático del arte interdisciplinar: video, performance, cine experimental, arte sonoro, etc.

También mediante la compilación de datos y abriendo fichas de autor testimoniamos como numerosos artistas han trabajado con el concepto y con la estética del error desde comienzos de 1920-1930 hasta nuestros días. Nombres de la importancia de Len Lye, David O'Reilly, Michel Snow o Pipilotti Rist avalan nuestra investigación. Como se demuestra ampliamente en la parte Glitch-art de este proyecto final de grado.

Hemos evidenciado cómo el lenguaje del vídeo y el concepto del error ha evolucionado hacia las nuevas tecnologías y como tienen una alta incidencia en el panorama audiovisual actual: cine, T.V., videoarte, video-publicitario, pero también en las redes sociales, cómo se deriva de la selección de jóvenes autores nóveles procedentes de las redes sociales y que aparecen reflejados en la parte de Glitch-art y en la de Referentes Artísticos.

Con todo ello hemos demostrado que el error y el metraje encontrado son conceptos que pueden ser usados como herramientas de expresión artística en el contexto social y audiovisual contemporáneo, para deconstruir y cuestionar la imagen normalizada. Ello queda testimoniado mediante la existencia y el auge de muchos festivales que en la actualidad trabajan en esta modalidad artística, en el ámbito nacional e internacional.

He aquí algunos ejemplos de festivales que acogen el arte glitch como parte de su panorama:

1. L.E.V 2016 – X Aniversario del festival internacional de creación audiovisual de Gijón (Asturias)

<http://www.animatek.net/2016/04/l-e-v-2016-x-aniversario-del-festival-internacional-de-creacion-audiovisual-de-gijon-asturias/>

DOMINGO, Día 01 de MAYO MORITZ SIMON GEIST : Sonic Robots” presentan “Glitch robots“
Glitch robots es una performance en la que toda la música será creada en directo por robots, donde se exploran los márgenes entre el ruido robótico, los entresijos de su mecánica y la robotic bass music.

**2. (2016) IVAHM 2016 Programs | IVAHM ivahm.com/3065-2/
<http://ivahm.com/3065-2/>**

5 may. 2016 - International Videoart Festival Madrid Festival Internacional de Videoarte de Madrid New Media ... El Festival se realizará íntegramente en el Museo Centro de Artes de Vanguardia La ... Damian Lintell-Smith – Blip glitch (UK).

3. Glitch Festival 2017 MALTA , is back on the 7 & 8 September. Join us at the House and Techno fortress for a 2-day sonic adventure on the island of Malta.

<https://www.glitchfestival.com/>

4. @MetadatosFest busca VideoArte y #Glitchart // Convocatoria Abierta de Glitch y Computer Art

www.metadatos.mx

<http://www.dessignare.com/2017/05/convocatoria-metadatosfest-busca.html>

Las obras seleccionadas serán exhibidas como parte de la clausura de * Festival Metadatos, la exposición se montará por una noche para exponer a los artistas y sus proyectos el día 22 de junio en Tuxtla Gutiérrez, México.

// CATEGORÍAS: Cualquier cosa que se pueda proyectar

- Glitch Art
- Imágenes en Movimiento (GIF, videoarte)
- Código y Software

Para terminar, el objetivo fundamental del vídeo, que era transmitir una visión pesimista de la adolescencia a través del error, también ha sido conseguido. La distorsión consigue ese objetivo con creces, aumentando la sensación de angustia y de desconcierto, convirtiendo las imágenes en algo todavía más confuso y melancólico. Se quería hablar de la adolescencia como de una fase de la vida rota, y el glitch ha ayudado a eso, rompiendo con brutalidad los rostros de los personajes, sus actos y sus expresiones. El acompañamiento musical ha sido el adecuado: una música triste, también de aire glitch, melancólica y acorde a las imágenes. El vídeo experimental *T33N* dice exactamente lo que se quería decir.

8. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- AA.VV. *Fluxus y fluxfilms: 1962-2002. Un recorrido por el cine y video fluxus*. Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 2002.
- BAIGORRI, Laura: *Vídeo: Primera Etapa*. Brumaria. Madrid 2005.
- BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*, traducción de Jesús Aguirre, Taurus, Madrid 1973.
- BREA, Jose Luis, *Las auras frías*, Barcelona 1991.
- BOURRIAUD, Nicolas, *Postproducción*, Buenos Aires 2009.
- DEBORD, Guy, *La sociedad del espectáculo, Pre-textos*, Valencia, 2005.
- FAJARDO, Jose Luis, *Arte y cultura digital*, Madrid 2012
- GARCÍA ANDÚJAR, Daniel, *Apología de la apropiación legítima*, Exit Express. n. 38, octubre 2008.
- KUSPIT, Donald. *Arte digital y videoarte: transgrediendo los límites*. Pensamiento, Madrid, 2006.
- MARTIN, Sylvia. *Videoarte*. Taschen, Madrid, 2006.
- MARZO, Jorge Luis: *Me, Mycell and I. Tecnología, Movilidad y Vida Social*. Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, 2003.
- SERRANO VIDAL, Alicia, *Apropiacionismo, remezcla y postproducción: el Found Footage en el siglo XXI. Estéticas del Media Art*, José L. Crespo Fajardo (Coord.), Grupo de investigación Eumed.net (SEJ 309), Universidad de Málaga (España), 2013.
- MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Paidós, Barcelona, 2008.
- MARTÍN PRADA, J.: *La apropiación postmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la postmodernidad*, Fundamentos, Madrid 2001.
- RUSH, Michael. *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*. Ediciones Destino, Barcelona, 2002.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*. Paidós, Barcelona, 2004.
- VV.AA, *Desmontaje: film, vídeo / apropiación, reciclaje, concepto*: Eugeni Bonet; coordinación: Juan Guardiola, IVAM, Centro Julio González, Valencia, 1993.
- VV.AA, *Manual de la guerrilla de la Comunicación*, Edit. Virus, Barcelona 2000.

TESIS

- El Collage y El Lenguaje Audiovisual. análisis de las relaciones entre la técnica artística, sus principios estéticos y la imagen en movimiento*. Por Hermida Congosto, Alberto. Departamento: Comunicación audiovisual, publicidad y literatura. Universidad de Sevilla. de Sevilla, 2014.
- La Imagen Fílmica en el Arte Contemporáneo. Una Revisión Estética: Entre la Imagen Fílmica y la Imagen Materia*. Por Ceballos Silva, Eduardo. Directores: Moral Martin, Francisco Javier y Vilar Roca, Gerard. Año: 2016. BBAA, UPV.
- Apropiacionismo: autoría y género en el discurso artístico postmoderno*. Cabello Moreno, Helena. Universidad de Vigo. Núñez Jiménez, Marina (Director). Departamento: Pintura. 25/06/2012.
- El videoarte expandido. Espacio de confluencia entre la Cinematografía y la Escultura*. Por Juan Martínez Villegas. Tesis doctoral dirigida por Miquel Planas i Rosselló (dir. tes.), Josep Roy Dolcet (dir. tes.), Josep María Jori Gomila (dir. tes.). Universitat de Barcelona (2015).

CATÁLOGOS

- Bill Viola: Going Forth By Day*. Berlin: Deutsche Bank; New York: Solomon R. Guggenheim Foundation, 2002.
- Len Lye: A Biography* Versión Kindle de Roger Horrocks (Autor). Editor: Auckland University Press (1 de octubre de 2013). Idioma: Inglés. ASIN: B00FD3MUAC
- Movie Journal (Film and Culture Series)*. (Inglés). Fecha 19 abr 2016. de Jonas Mekas (Autor). Editor: University Press Group Ltd; Edición: 2nd edition (19 de abril de 2016). Colección: Film and Culture Series. Idioma: Inglés. ISBN-10: 0231175574. ISBN-13: 978-0231175579
- Nam June Paik the late style*. 7 oct 2016. Editor: Gagosian/Rizzoli; Edición: 01 (7 de octubre de 2016). Idioma: Inglés. ISBN-10: 0847847667. ISBN-13: 978-0847847662.
- Off-Screen Cinema: Isidore Isou and the Lettrist Avant-Garde* (Inglés) Tapa blanda – 21 ene 2015 de Kaira M. Cabanas (Autor). Editor: Univ of Chicago Pr (21 de enero de 2015). Idioma: Inglés. ISBN-10: 022617459X. ISBN-13: 978-0226174594.
- Pipilotti Rist: Du Wirst Sorglos Sein* (Alemán) Tapa blanda – 1 sep 2015 de Henri Dietz (Autor), Christina Vegh (Redactor) . Editor: Verlag fur Moderne Kunst (1 de septiembre de 2015). Idioma: Alemán, Inglés. ISBN-10: 3903004308. ISBN-13: 978-3903004306.
- Pipilotti Rist. Pixel Forest* (Arte) (Inglés) Tapa dura – 27 oct 2016. Editor: PHAIDON; Edición: 01 (27 de octubre de 2016). Colección: Arte. Idioma: Inglés. ISBN-10: 0714872768. ISBN-13: 978-0714872766.
- V.V.A.A. *Máquinas y almas. Arte digital y nuevos medios*. Ed. Museo Nacional de Arte Reina Sofia, Madrid, 2008.
- V.V.A.A. *Broken Screen. 26 Conversations with Doug Aitken. Expanding the image. Breking the narrative*. Ed. D.A.P. New York, 2006.
- V.V.A.A. *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Ed. By Jeffrey Shaw and Peter Weibel, ZKM, 2003.

Artículos de prensa

- Bill Viola: Going Forth By Day*. Berlin: Deutsche Bank; New York: Solomon R. Guggenheim Foundation, 2002.
- Duguet, Anne-Marie. "Les vidéos de Bill Viola: une poétique de l'espace-temps."* Parachute. N. 45 (diciembre 1986–febrero 1987); pp. 10–15.
- Noudelmann, François. "Le corps négatif"*. Trafic. N. 33 (primavera 2000); pp. 73-77.
- Pierrad, Jean "La passion selon Viola"*. Le Point. (12 diciembre 2003).

Artículos de Internet

- Furió, Dolores. (2014). *Apropiacionismo de imágenes, found footage*. Departamento de Escultura, Universitat Politècnica de València. UPV. (Consultado:07-03-2017). Publicado en <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/37019/APROPIACIONISMO.pdf?sequence=1>
- Brea, J.L. (2017). *Transformaciones contemporáneas de la imagen movimiento*. (Consultado: 09-01-2017). Publicado en <http://www.accpar.org/numero5/imagen.htm>
- Pardo, Rebeca. (2015). *After... Walker Evans, Sherrie Levine, Michael Mandiberg: apropiacionismo en serie*. En *la retaguardia: Imagen, Identidad y memoria*. Editado en Barcelona. ISSN 2385-7374. (Consultado: 22-02-2017). Publicado en <https://rebecapardo.wordpress.com/2012/04/17/after-walker-evans-sherrie-levine-michael-mandiberg-apropiacionismo-en-serie/>
- Yoldi, Mónica. (2015). *Apropiacionismo y citación en el arte de los años ochenta: Mike Bidlo, Louise Lawler, Sherrie Levine, Sigmar Polke, Richard Prince, David Salle y Cindy Sherman*. En DIALNET. Editores: Universitat de Barcelona. Año de publicación: 2000. País: España. Idioma: español. ISBN: 84-475-2362-4.
- Serrano, Alicia. (2013). *Apropiacionismo, remezcla y postproducción: el Found Footage en el*

siglo XXI. Localización: Estéticas del Media Art / coord. por José Luis Crespo Fajardo. En DIALNET, 2013. ISBN:978-84-15774-75-4, págs. 15-36. Idioma: español. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4339270>

Webs

- Las nuevas miradas del videoarte español. (Consultado:03-05-2017). <http://www.20minutos.es/noticia/682627/0/nuevo/videoarte/espanol/>
- Cine Reciclado o Recycled Cinema. El Documentalista Audiovisual. (Consultado: 16-02-2017). <https://eldocumentalistaaudiovisual.com/2017/02/06/cine-reciclado-o-recycled-cinema/>
- artesonoro.org. Portal Colaborativo para la difusión del arte sonoro. (Consultado: 05-05-2017). <http://www.artesonoro.org/archives/category/apropiacionismo>
- Apropiacionismo y found footage. Por: Carmen Caro . (Consultado: 14-04-2017). <https://carmen-mariacarowordpress.com/2016/04/14/apropiacionismo-y-found-footage/>
- El cine estructuralista, (Consultado: 16-02-2017) <http://www.upv.es/laboluz/2222/temas/estructu.htm>
- Historia del videoarte, (Consultado: 08-02-2017) <https://delvideoartealnetart.wordpress.com/el-video-como-expresion-artistica/>
- Arte de apropiación. Análisis de artistas apropiacionistas, (Consultado: 10-06-17) <https://b1mod.wordpress.com/2013/04/13/inicios-del-arte-de-apropiacion-y-obra-de-sherrie-levine-10-06-17>
- Richard Prince, (Consultado: 10-06-17) <http://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/348-richard-prince-biografia-obras-y-exposiciones>
- Pierre Huyghe, (Consultado: 12-06-17) <http://www.macba.cat/es/expo-pierre-huyghe/1/exposiciones/expo>
- Manuel J. Lombardo. Archivos para el tag “apropiacionismo”. La memoria sin dueño, 2012. (Consultado: 15-06-17) <http://blogs.grupojoly.com/cine-y-otras-catastrofes/tag/apropiacionismo>
- Página web de Jonas Mekas, (Consultado: 01-04-2017) <http://jonasmekas.com/diary/>
- Godfrey Reggio, (Consultado: 29-02-2017) <http://azureazure.com/cultura/godfrey-reggio-cine-con-mensaje>
- Festival de Cannes, (Consultado: 09-03-17) <http://www.festival-cannes.fr/es/about.html>
- Videoarte de Pipilotti Rist, (Consultado: 15-03-17) <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=00002270&lg=GBR>
- El cine de Peter Kubelka, (Consultado: 16-03-17) <https://intermediodvd.wordpress.com/2012/11/26/el-cine-metrico-por-peter-kubelka/>

9. LISTADO DE IMÁGENES

- Página 4: Fotograma de T33N
- Página 7: *El jardín de Roundhay* (1888), la película más antigua conservada (fotograma)
- Página 8: *El ballet mecánico* (1923) de Fernard Léger (fotograma)
- Página 8: *Un perro andaluz* (1929) de Luis Buñuel y Salvador Dalí (fotograma)
- Página 9: *1/57 Versuch mit Synthetischem Tom* (1957) de Kurt Kren (fotograma)
- Página 9: *Wavelength* (1967) de Michael Snow (fotograma)
- Página 10: *Vivir su vida* (1962) de Jean-Luc Godard (fotograma)
- Página 11: *Fuego en Castilla* (1960) de José Val del Omar (fotograma)
- Página 12: *Emergence* (2002) de Bill Viola (fotograma)
- Página 15: *Technology, Transformation: Wonder Woman* (1978) de Dara Birnbaum (fotograma)
- Página 15: *24h Psycho* (1993) de Douglas Gordon (fotograma)
- Página 16: *Queen (A portrait of Madonna)* (2005) de Candice Breitz
- Página 16: *Hunt Symphony* (1998) de Vicente Ortiz Sausor
- Página 17: *Duty-Free Art* (2015) de Hito Steyerl
- Página 18: *After Walker Evans* (1980) de Sherrie Levine
- Página 18: *Untitled (four women looking in the same direction)* De Richard Prince
- Página 19: *Be first of your friends* (2015) de Cory Arcangel
- Página 20: *The host and the cloud* (2014) de Pierre Huyghe (fotograma)
- Página 22: *TTTT (Technologies to the People)* (1994) de Daniel Andújar (fotograma)
- Página 23: *Adventure Time: A glitch is a glitch* (2013) de David O' Reilly (fotograma)
- Página 24: *Trade Tattoo* (1935) de Len Lye (fotograma)
- Página 25: *HelpAphexTwin 4.0* de V/VM, portada del álbum.
- Página 26: Captura de la app para móvil "Glitch!"
- Página 27: *Feelings of Loneliness* de Roberto Malano
- Página 28: *Healthy sex* (2016) de J-Ángel Gomis (fotograma)
- Página 28: *(Entlastungen) Pipilottis Fehler* (1988) de Pipilotti Rist (fotograma)
- Página 30: *As I was moving ahead occasionally I saw brief glimpses of beauty* (2000) de Jonas Mekas (fotograma)
- Página 31: Retrato de Jonas Mekas
- Página 31: *As I was moving ahead occasionally I saw brief glimpses of beauty* (2000) de Jonas Mekas (fotograma)
- Página 31: *Walden: diaries, notes and sketches* (1969) de Jonas Mekas (fotograma)
- Página 32: Retrato de Godfrey Reggio
- Página 32: *Koyaanisqatsi* (1982) de Godfrey Reggio (fotograma)
- Página 32: *Naqoyqatsi* (2002) de Godfrey Reggio (fotograma)
- Página 33: Retrato de David Lynch
- Página 33: *La abuela* (1970) de David Lynch (fotograma)
- Página 33: *El alfabeto* (1968) de David Lynch (fotograma)
- Página 34: Retrato de E. Elias Merhige
- Página 34: *Begotten* (1991) de E. Elias Merhige (fotograma)
- Página 34: *Begotten* (1991) de E. Elias Merhige (fotograma)
- Página 35: Retrato de Gaspar Noé
- Página 35: *Enter the void* (2009) de Gaspar Noé (fotograma)
- Página 35: *Eva* (2005) de Gaspar Noé (fotograma)

- Página 36: *Alone. Life wastes Andy Hardy* (1998) de Martin Arnold (fotograma)
- Página 37: Retrato de Peter Tscherkassky
- Página 37: *Outer space* (2000) de Peter Tscherkassky (fotograma)
- Página 37: *L'arrivée* (1998)
- Página 38: Retrato de Martin Arnold
- Página 38: *Pièce touchée* (1989) de Martin Arnold (fotograma)
- Página 38: *Passage à l'acte* (1993) de Martin Arnold (fotograma)
- Página 39: Retrato de Mathias Müller
- Página 39: *Hide* (2006) de Mathias Müller (fotograma)
- Página 39: *Home stories* (1998) de Mathias Müller (fotograma)
- Página 40: Retrato de Craig Baldwin
- Página 40: *Tribulation 99: Alien Anomalies Under America* (1992) de Craig Baldwin (fotograma)
- Página 40: *Wild Gunman* (1978) de Craig Baldwin (fotograma)
- Página 41: Retrato de Dusan Makavejev
- Página 41: *W.R.: Los misterios del organismo* (1971) de Dusan Makavejev (fotograma)
- Página 41: *W.R.: Los misterios del organismo* (1971) de Dusan Makavejev (fotograma)
- Página 42: *(Entlastungen) Pipilottis Fehler* (1988) de Pipilotti Rist (fotograma)
- Página 43: Retrato de Pipilotti Rist
- Página 43: *I'm a victim of this song* (1995) de Pipilotti Rist (fotograma)
- Página 43: *I'm not the girl who misses so much* (1986) de Pipilotti Rist (fotograma)
- Página 44: Retrato de Peter Kubelka
- Página 44: *Schwechater* (1958) de Peter Kubelka (fotograma)
- Página 44: *Arnulf Rainer* (1960) de Peter Kubelka (fotograma)
- Página 45: Retrato de Paul Sharits
- Página 45: *T,O,U,C,H,I,N,G* (1968) de Paul Sharits (fotograma)
- Página 45: *Epileptic Seizure Comparison* (1976) de Paul Sharits (fotograma)
- Página 46: Retrato de Isidore Isou
- Página 46: *Traité de bave et d'éternité* (1951) de Isidore Isou (fotograma)
- Página 46: *Chisel* de Isidore Isou (fotograma)
- Página 47: Retrato de Julien Ottavi
- Página 47: *Traité de bave et d'éternité* (1951) de Julien Ottavi (fotograma)
- Página 47: *Plectum #1* (2012) de Julien Ottavi (fotograma)
- Página 48: *mehr sehen* (2016) de David Turner
- Página 49: Retrato de David Turner
- Página 49: *Hunt* (2016) de David Turner
- Página 49: *E-Blitzkrieg* (2017) de David Turner
- Página 50: Retrato de Sparklete Gore
- Página 50: *Un nudo atado, valora es la mejor hora* (2017) de Sparklete Gore
- Página 50: *La armonía de las armas no depende del parentesco de los cuerpos* (2017) de Sparklete Gore
- Página 51: Retrato de Reignny Joseph
- Página 51: Obra sin título de Reignny Joseph (2017)
- Página 51: Obra sin título de Reignny Joseph (2017)
- Página 52: *Found Footage Super 8 Reel 36.2356.36: Fragment 6l* (2012) de Jack Torrance (fotograma)
- Página 52: *Found Footage Super 8 Reel 97.16521.61: Fragment 5s* (2012) de Jack Torrance (fotograma)
- Página 53: *Shaving Cream Torture* (2014) de Memory Hole (fotograma)

- Página 53: *Skeletons* (2016) de Memory Hole (fotograma)
- Página 55: Cartel de la película *Kids* de Larry Clark
- Página 56: La cámara analógica Panasonic RX11
- Página 56: Fotograma de la película *Criaturas celestiales* (1994) de Peter Jackson
- Página 56: Fotograma de la película *Criaturas celestiales* (1994) de Peter Jackson grabado con cámara analógica estropeada.
- Página 57: Fotograma de la película *Criaturas celestiales* (1994) de Peter Jackson grabado con cámara analógica estropeada.
- Página 57: Fotograma de la película *Criaturas celestiales* (1994) de Peter Jackson grabado con cámara analógica estropeada y con manipulación del euroconector.
- Página 57: Fotograma de la película *Fucking Amal* (1998) grabado con cámara analógica estropeada.
- Página 57: Fotograma de la película *Yo, Cristina F.* (1998) grabado con cámara analógica estropeada.
- Página 58: Título inicial del vídeo *T33N* (fotograma)
- Página 59: Fotograma de la película *Soñadores* (2003) grabado con cámara analógica estropeada.
- Página 59: Fotograma de la película *Soñadores* (2003) grabado con cámara analógica estropeada y con el color retocado en postproducción.
- Página 59: Fotograma de la película *Bienvenidos a la casa de muñecas* (1995) grabado con cámara analógica estropeada y con manipulación del euroconector.
- Página 59: Fotograma de la película *Bienvenidos a la casa de muñecas* (1995) grabado con cámara analógica estropeada y con manipulación del euroconector y con el color retocado en postproducción.
- Página 60: Captura de pantalla de mi proyecto de Premiere para *T33N*.
- Página 60: Fotograma del final del vídeo *T33N*.

