

Índice

13-18	Presentación
19-45	I. CONCEPTO Y ORÍGENES
21-26	1. Imagen plástica e imagen tecnológica
27-40	2. La irrupción de nuevos medios de creación y propagación de imágenes
41-45	Cronología (1789-1847)
47-99	II. LA ERA DE LA IMAGEN FOTOGRÁFICA
49-62	3. El impacto de la fotografía en el Realismo
63-76	4. Fotografía, instantánea e Impresionismo
77-90	5. La reacción antinaturalista y antifotográfica
91-99	Cronología (1848-1903)
101-170	III. LA ERA DE LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA
103-120	6. Cuarta dimensión, <i>collage</i> y cinematografía
121-137	7. Maquinismo, <i>ready made</i> y fotomontaje
139-149	8. Nueva realidad, «Nueva Visión»
151-162	9. Azar, tecnología y plástica surrealista
163-170	Cronología (1904-1940)
171-224	IV. LA ERA DE LA IMAGEN TELEVISIVA
173-182	10. Automatismo y cinética
183-192	11. La impronta de los medios de masas
193-203	12. La desmaterialización del arte y su plasmación tecnológica

205-217	13. Creatividad y <i>détournement</i> : el videoarte
218-224	Cronología (1941-1974)
225-263	V. LA ERA DIGITAL
227-244	14. El arte en la cultura digital
245-257	15. <i>net.art</i> : participación, provocación y juego en la red
258-263	Cronología (1975-2015)
265-278	EPÍLOGO. LA TECNOLOGÍA DE LA IMAGEN EN EL ARTE MODERNO
279-284	BIBLIOGRAFÍA
285-290	ÍNDICE ONOMÁSTICO

Presentación

La época contemporánea es la era de la imagen. A través de lo visual –de la pintura o de la escultura, del grabado, del cartel, del cómic, de la fotografía, del cine, de la televisión, de la publicidad, de internet– el ser humano contemporáneo recibe mil impresiones diarias como nunca hasta ese momento se había producido en la historia de la humanidad, con un predominio cada vez más destacado de la imagen tecnológica.

El objetivo de este libro es mostrar un panorama global del arte moderno a partir del binomio imagen plástica/imagen tecnológica. En otras palabras, en cómo el arte plástico ha quedado afectado por la aparición de las sucesivas técnicas de creación de imágenes, de la fotografía, del cine, de la televisión y de la imagen digital. Parto de la hipótesis de que el arte moderno se ha ido fraguando y construyendo a través de los sucesivos impulsos que ha recibido de esta imagen tecnológica.

El objetivo es hablar de las artes visuales, especialmente de la pintura, por lo que tienen de tradición de siglos en la creación de imágenes y de las innovaciones radicales que protagonizan en estos dos últimos siglos. En ellas centraremos nuestro interés pero resaltando el reto que han supuesto los nuevos procedimientos técnicos de creación de imágenes para las artes visuales, obligándolas en muchos casos, o al menos impulsándolas, a buscar nuevos derroteros, cuando no a abandonar la pintura de caballete y a asumir nuevos soportes y lenguajes.

En este sentido, no me propongo hacer una historia de la cultura visual, incluyendo en ella la fotografía, el cine y la televisión. Tampoco me interesa analizar cómo la pintura ha afectado a la fotografía y al cine; sobre estos aspectos hay ya estudios suficientemente pormenorizados, a través de la corriente pictoralista de la fotografía o, en el cine, buscando encuadres o iluminaciones pictóricas en los fotogramas o realizando «citas» de obras pictóricas famosas, y me temo que, en el fondo, con ello se sigue buscando la sacralización artística de los procedimien-

tos mecánicos de creación de imágenes, tarea un tanto anacrónica y, en el fondo, inútil cuando nadie ha sido capaz de definir el concepto «arte», y creo sinceramente que tampoco lo necesitamos. Lo que sí pretendo es partir de una panorámica de la plástica moderna incidiendo en los impulsos que ésta recibe de las tecnologías de la imagen y del contexto histórico. Creo que solo desde una perspectiva global podremos comprender los importantes influjos de la imagen tecnológica en el arte de nuestro tiempo. Pero esta perspectiva en nuestro caso es unidireccional, de la imagen tecnológica a la imagen plástica, no en el sentido inverso.

De las múltiples telas que conforman el mosaico de impulsos del arte moderno, optamos por tres motivaciones fundamentales que, en mi opinión, explican su génesis y desarrollo; la primera radica en la reivindicación de la libertad temática, pues el artista moderno reclama que todo puede tener cabida en la esfera del arte; la segunda reside en la meditación sobre la creación de la imagen, en pensar simplemente en la propia mecánica creativa sin tentaciones imitativas; y, la tercera, se halla en los sucesivos impactos de la imagen tecnológica en la cultura visual, de la que el arte forma parte. Estos tres principios están interrelacionados pues la libertad en el tema y la meditación sobre la creación están directamente afectadas por las nuevas imágenes que surgen del aparato fotográfico, cinematográfico, televisivo o informático.

En última instancia, la modernidad radica en asumir la nueva cultura visual que crea la sociedad tecnificada. La importancia de la cultura visual dominante en el arte de nuestra era no solo se manifiesta en su perspectiva estética sino en su potencial extraordinario de generación de formas de representación, en los condicionamientos en las formas de ver, en la vida social de las imágenes.



1. Francesco di Giorgio Martini: *La ciudad ideal*, 1490-1500, Galleria Nazionale delle Marche, Urbino.

Lo que plantea el arte moderno es un cambio en el sistema visual. Podemos decir que el sistema visual renacentista, que se ha mantenido en pie desde el siglo XV, es cuestionado e integrado por un nuevo sistema visual

moderno. En el Renacimiento se implantaron dos principios incuestionables que se mantuvieron a lo largo de más de cuatro siglos: que la función del arte radica en la plasmación del mundo tal como lo vemos y que la visión de ese mundo, a partir de la implantación de la perspectiva matemática del espacio, es monofocal y estática. La visión renacentista encuentra un ejemplo emblemático en la obra de Francesco di Giorgio Martini llamada *La ciudad ideal*, 1490-1500, marcada por el estatismo de la mirada y la monofocalidad.

Esta mirada estática y monofocal no impide que, durante siglos, los artistas más inquietos busquen la manera de problematizar la perspectiva de la imagen. Pienso, por ejemplo, en Lorenzo Lotto, que en su *Retrato triple de orfebre* (C. 1525-1535) capta al modelo desde tres puntos de vista, creando una sorprendente visión casi circular del modelo¹.



2. Lorenzo Lotto: *Retrato triple de orfebre* (¿Bartolomeo Carpan?), C. 1525-1535, Kunsthistorisches Museum, Gemäldegalerie, Viena.

Pero hay que llegar a la modernidad, para que una vez que el arte ha rechazado la vieja noción de mimesis y ha sometido la recreación del espacio tridimensional a la superficie plana del lienzo, se instaure un nuevo sistema visual. A este nuevo sistema visual lo podemos calificar de multidimensio-

¹ Parece ser que esta obra fue realizada como modelo para un escultor.

nal y móvil, afectado el artista por los nuevos medios técnicos de creación de imágenes². Se trataba de poner en pie unos nuevos parámetros de representación, acordes con el hombre moderno. Es la mirada multidimensional de la cámara cinematográfica, tal como la definió Walter Benjamin (1936), «troceada en partes que se juntan según una ley nueva». La fotografía inaugura esa mirada múltiple con la búsqueda del encuadre y la perspectiva desde la que se capta la imagen, que se intensificará y movilizará con la cronofotografía y con el cine, proceso que culminará con la televisión y la imagen digital.

Este estudio viene apoyado en la reproducción de numerosas obras del arte moderno de destacados artistas. A la vez, he procurado analizar en recuadro aparte y con mayor profundidad algunas de estas obras por ser especialmente significativas. Tanto unas como otras podrían ser intercambiables, a la vez que sustituidas por otras muchas, dada la riqueza del arte en la modernidad. Y seguramente podrían ser otros los artistas y otras las obras, pero estos son los ejemplos que he seleccionado, buscando referentes o señales, para mejor ilustrar el hilo argumental. De igual manera, me he limitado a recoger aquellos artistas, movimientos y corrientes artísticas que en mi opinión más se han visto afectados por la aparición de las nuevas tecnologías, como puede ser Salvador Dalí, que siempre manifestó una curiosidad ilimitada por las tecnologías de la imagen, como muestra en su obra *Rapsodia moderna. Las siete artes*, que aquí se reproduce. Sin embargo, para completar esta elección, al final de cada uno de los apartados del libro, he incluido un eje cronológico donde se incluyen otros acontecimientos e innovaciones artísticas con una perspectiva más globalizadora. A su vez, este eje cronológico, como instrumento contextualizador, viene a mostrar la importancia de los elementos que acompañan al arte: los sucesos históricos, sociales e intelectuales, entre los que, además de los principales hechos políticos, artísticos y culturales, se incluyen también los aportes científicos, los descubrimientos de la imagen tecnológica y las innovaciones en los medios de masas que se producen en el período.

² Juan Antonio Ramírez, uno de los pocos autores en destacar la importancia del impacto de los nuevos medios como la fotografía, el cine, o el cómic, califica la mirada moderna de «panóptica» por lo que ésta tiene de circular. Vid. *El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno*, Akal, Madrid, 2009.



3. Dalí: *Rapsodia moderna. Las siete artes*, 1957. Colección particular.

Las perspectivas del libro vienen determinadas por mi propia práctica docente. Por un lado, la necesidad didáctica de hacer accesible lo complejo. Por otro, mi docencia en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid me hace tender a buscar esa imbricación con la imagen tecnológica. En mis asignaturas de «Arte Contemporáneo» y «Arte Español Contemporáneo» me dirijo esencialmente a alumnos de los campos del audiovisual y de la publicidad, vinculados a los medios tecnológicos de comunicación. Un objetivo fundamental de mis clases es que el alumno comprenda que la pintura, el grabado y la escultura están directamente vinculados a la fotografía, al cine, a la televisión o a lo digital, que todos estos procedimientos de creación de imágenes están interrelacionados y forman parte del mismo universo de la cultura visual de nuestra era.

Quisiera agradecer a mis amigos y colegas Javier Marzal Felici, de la Universitat Jaume I de Castellón y experto en fotografía, y Juan Martín Prada, de la Universidad de Cadiz y experto en arte digital, ambos catedráticos de Comunicación Audiovisual y Publicidad, por su ayuda y consejos en la elaboración de este libro.

Lo expuesto aquí ha sido previamente impartido a mis alumnos durante los cursos 2010 a 2018, así como en un seminario en la Escuela Complutense de Verano, dedicado a «Arte, creatividad y tecnología. Interconexiones estéticas en el arte contemporáneo». Tengo que agradecer a las diversas intervenciones de los alumnos en los seminarios de debate y puesta en común la necesaria clarificación de muchos de los conceptos que aquí vertimos. Soy un convencido de que la investigación debe encontrar su correlato en la docencia directa. Son muchas veces los estudiantes, con sus intervenciones y cuestiones los que nos hacen descender al campo de lo real, a la clarificación necesaria de los conceptos. Aprendemos e investigamos enseñando.