

Pequeña dosis de arte: intros de series y vanguardias artísticas

ERICK GARCÍA ARANGUREN

El auge que ha tenido la ficción seriada en los últimos años ha traído como consecuencia que la misma deba reinventarse y, en este proceso, muchas series han logrado superar su condición meramente comercial para ser consideradas obras con altos criterios de calidad artística. Esto se puede evidenciar con tan solo ver la secuencia inicial de los créditos de muchas de ellas. Por ello, hemos querido –a través de este ensayo– indagar cómo algunas vanguardias artísticas y cinematográficas han influido en la sofisticación estilística y narrativa de estas piezas audiovisuales.

A MODO DE INTRODUCCIÓN

Cada medio nuevo conlleva un medio viejo
MARSHALL McLUHAN

Con la finalidad de innovar y renovar el arte, a partir de la primera década del siglo XX y, especialmente luego de la culminación de la Primera Guerra Mundial, surgen variados movimientos artísticos que transformarían y revolucionarían la manera de ver y hacer arte. El desarrollo de estos movimientos tendría como fundamento la experimentación artística, lo cual daría paso a la creación de nuevos lenguajes que nacerían de la exploración de territorios desconocidos y de una mayor libertad creativa de sus artistas.

De este resurgir del arte nacen numerosas vanguardias (cubismo, futurismo, surrealismo, expresionismo, entre muchas otras), las cuales

supieron comprender y representar los profundos cambios que sufría la sociedad moderna.

El arranque del siglo XX acoge un período en el que acontecen fuertes cambios sociales, políticos y económicos, a la par que surgen potentes innovaciones científicas y filosóficas. Paralelamente, la progresión apacible de las artes se trastoca de manera súbita, y la adhesión hasta entonces incuestionable a las mismas es desafiada desde todos los puntos de vista. (Sangro, 2016: 69)

Es decir, no se trata del surgimiento de modas pasajeras, sino de una transformación en la concepción del arte, una transformación que ha sido fundamental para la propia comprensión del arte contemporáneo.

Si bien las vanguardias artísticas (o *avant-garde*) definieron una época y un contexto particular, vale la pena acotar que estas, paradójica-

DOSSIER

mente, parecen estar asociadas no solo con el pasado, sino con el presente y el futuro (Premat, 2013). De allí que –no es descabellado afirmarlo– las mismas han logrado permanecer en los discursos artísticos contemporáneos. La renovación de los discursos pareciera que también pasa por la apropiación y exhibición de “viejas” tendencias. Los artistas son conscientes de cómo la herencia vanguardista se mezcla, se mimetiza y converge en nuevas obras (Baigorri, 1997).

El videoclip, por ejemplo, fue uno de los primeros formatos televisivos en exponer claramente el pastiche propio de los discursos posmodernos y entre ese collage estético-narrativo, las diversas vanguardias artísticas y cinematográficas fueron fundamentales.

Esta tendencia de renovar lo “viejo” para crear algo “nuevo” la podemos apreciar en la pintura, la música, la escultura, la danza, el teatro, el cine, entre otras expresiones artísticas. Pero otros medios, menos apreciados por los defensores de las bellas artes, también han sabido aprovechar esta tendencia artística de la hibridación. Por ejemplo, la televisión actual ha sabido fusionar las vanguardias artísticas con sus diversos formatos, teniendo como antecedentes, también, los aportes ofrecidos por el cine experimental y el videoarte.

El videoclip, por ejemplo, fue uno de los primeros formatos televisivos en exponer claramente el pastiche propio de los discursos posmodernos y entre ese collage estético-narrativo, las diversas vanguardias artísticas y cinematográficas fueron fundamentales.

Tomando en cuenta lo hasta ahora planteado, este ensayo se propone reflexionar sobre cómo algunas vanguardias artísticas y cinematográficas, propias del siglo XX –expresionismo, arte abstracto y surrealismo–, se mantienen presentes en las intros de diversas series contemporáneas, otorgándoles características estéticas y narrativas realmente artísticas a piezas que, en un principio, solo se consideraban pequeños clips para la presentación de los principales involucrados en el desarrollo de la serie y el nombre de la misma.

VANGUARDIAS ARTÍSTICAS Y CINEMATOGRÁFICAS: BREVE CONCEPTO Y DESARROLLO

*Necesitamos la vanguardia: nada
tranquiliza más que una rebelión nombrada*

ROLAND BARTHES

Como ya mencionamos, las vanguardias artísticas surgieron con la finalidad de romper con los aspectos artísticos tradicionales. Pero también nacieron para manifestar el descontento que sentía una sociedad que tuvo que afrontar cambios profundos y abruptos que generaron malestar, miedo y desesperanza. En consecuencia, con la finalidad de dejar atrás los difíciles cambios que produjo el desarrollo industrial y las graves consecuencias políticas y económicas que generó la Primera Guerra Mundial (1914-1918), las vanguardias permitieron vislumbrar el futuro y expresaron ideales de libertad y anarquismo. En este sentido,

Los movimientos sociopolíticos de comienzos del siglo XX, con la burguesía como clase social dominante, dieron lugar a un momento de gran esplendor, y al surgimiento de una corriente de renovación artística que planteaba la necesidad de crear un arte nuevo, moderno, que rompiera con el academicismo imperante en la época. Inventos como la fotografía y el cine y los descubrimientos científicos que cuestionaban la objetividad del mundo que percibimos, como la teoría de la relatividad, el psicoanálisis y la subjetividad del tiempo de Bergson, dieron lugar a que los artistas se alejaran de la concepción del arte como imitación de la realidad, y buscaran nuevas formas de expresión. (Sabeckis, 2015: 50)

Ya que uno de los principales objetivos que motivaban el cambio en estos pequeños grupos de artistas era la lucha por la concreción de un nuevo ideal artístico, desafiando la propia cultura imperante, se les bautizó como vanguardistas, puesto que dicha palabra –vanguardia o *avant-garde*–, es un vocablo militar que “[...] remite a la idea de lucha, de pequeños grupos que se destacan dentro de un conjunto mayor, situándose por delante.” (*Ob. cit.*, p. 51).

Es así como estos artistas –que se situaron por delante– originaron importantes movimientos artísticos tales como el futurismo, el dadaísmo, el surrealismo, el expresionismo, el arte abstracto, entre otras corrientes, a las cuales se le conoce –también– como vanguardias históricas. Vanguardias que, en pocas palabras, demostraron la disconformidad existente hacia las ideas artísticas establecidas, a través de la experimentación con las formas, los colores, la narrativa y otros aspectos que fueron fundamentales para la concreción de un “nuevo” arte (Sabeckis, 2015).

A todo esto, resulta interesante señalar que si bien las vanguardias lograron florecer en diversas ramas del arte, las mismas encontraron en el cine un espacio idóneo para su expansión y fortalecimiento. Tanto así, que dicha unión (cine-vanguardias) le permitió al propio cine alcanzar su categoría de séptimo arte, superando con esto la errónea idea de que este era simplemente un medio comercial, propio de la industria cultural.

El cinematógrafo se convirtió para los artistas vanguardistas en una máquina de producción novedosa, con la cual eran capaces de modificar el tiempo y el espacio, así como aportar nuevas experiencias estéticas y narrativas. Asimismo, otro gran avance para la historia del arte se debió a que, gracias a la intervención del cine, los artistas vieron la posibilidad de masificar sus creaciones, pues un cambio radical consistía en sacar el propio arte de los museos y academias. (García, 2019: 101)

La simbiosis entre cine y vanguardias permitió comprender las posibilidades estético-narrativas que ofrece el medio cinematográfico, más allá de ser una mera imitación de la literatura y el teatro y los modos en que se podía crear arte, mucho más allá del modelo representacional que se estaba imponiendo desde la industria Hollywoodense.

En síntesis, las vanguardias artísticas han dejado huellas en la producción cinematográfica al exponer nuevas ideas en cuanto al movimiento, la acción y el ritmo, la anulación del estilo realista, el uso de imágenes que buscan impactar al espectador, entre muchos otros

aspectos que engrandecieron el lenguaje cinematográfico.

Por ello, no ha de extrañar que los discursos vanguardistas aún se mantengan vigentes en los medios audiovisuales contemporáneos, puesto que estos siguen siendo fuente de inspiración para el desarrollo de ideas innovadoras que logran cautivar al espectador contemporáneo. La industria cultural y creativa es consciente de ello y por esto las intros de las series ficcionales televisivas se han convertido en atractivos espacios que permiten su representación.

La simbiosis entre cine y vanguardias permitió comprender las posibilidades estético-narrativas que ofrece el medio cinematográfico, más allá de ser una mera imitación de la literatura y el teatro y los modos en que se podía crear arte, mucho más allá del modelo representacional que se estaba imponiendo desde la industria Hollywoodense.

EL AURA ARTÍSTICA DE LAS SERIES

En las últimas décadas se ha dado –desde el punto de vista académico– un intenso debate en cuanto al carácter artístico de los medios masivos. Dicha discusión se ha mantenido dividida entre apocalípticos e integrados (en palabras de Umberto Eco), puesto que mientras algunos defienden la posibilidad artística que poseen estos medios, para otros es casi un absurdo considerar los productos transmitidos a través de los medios masivos como una expresión de arte.

Sin embargo, la tendencia a considerarlos artísticos parece ir ganando terreno. Así tenemos estudios que, por ejemplo, han analizado las características artísticas de los videojuegos, de los videoclips y/o las series televisivas¹.

En el caso particular de las series, esta tendencia de apreciarlas como piezas de artes se ha intensificado con el auge de las plataformas *streaming* y, por supuesto, con el crecimiento y consumo de las mismas².

[...] los servicios de VoD son una gran revolución en la provisión de contenidos ficcionales, un gran

DOSSIER

cambio que emancipa el visionado, una importante transformación de los contenidos a partir de la serialización, y un fructífero y atractivo modelo de recreación de la historia y con ella de reinención de las historias de acontecimientos y personajes que han dejado huella en la vida pública de las audiencias. (Orozco, 2020: 14)

Es tanta la cantidad de series que se producen anualmente, que las mismas han tenido que reinventarse con la finalidad de atraer al público, de allí que sus aspectos estéticos y narrativos han evolucionado de tal manera que algunos autores (Huerta, 2018; Sangro, 2018; Muñoz, 2016; Puyal, 2001; entre otros) afirman que estos productos ficcionales, en la actualidad, poseen las mismas características que hacen del cine el séptimo arte.

(...) las intros u *openings* de las series televisivas han pasado de ser meras piezas austeras que solo mostraban el reparto y el nombre de las series, a convertirse en una parte esencial de toda la narración, de todo el corpus (...)

Los antecedentes de las series como obras artísticas se pueden situar en los años 90, cuando el cineasta David Lynch revolucionó la industria televisiva con la incursión de una serie que marcaría un antes y un después en la forma de hacer TV.

La llegada de *Twin Peaks* (1990-2017), una serie extravagante cargada de aspectos inconcebibles para aquel entonces, abrió el camino a la experimentación en un producto tan comercial como la ficción seriada y a partir de entonces, otros importantes creadores comenzarían a realizar series televisivas más arriesgadas y, por qué no, mucho más artísticas. “Lynch y *Twin Peaks* consiguieron acercar los códigos del cine independiente y el posmodernismo cinematográfico a un mayor número de personas, abriendo un nuevo camino por explorar en la ficción televisiva de los 90” (Cortés, 2015: 8).

Otro importante ejemplo lo encontramos con el estreno de *The Sopranos* (1999-2007), serie producida por la cadena HBO, la cual es conside-

rada una de las series que marcó el camino de cómo sería la nueva ficción seriada.

La reputación de las series empieza a crecer de forma revolucionaria y el medio televisivo gana desde entonces un prestigio con escaso parangón en tiempos pretéritos. Desde *Los Soprano* hasta el mismo minuto en el que se escriben estas líneas, la nómina de producciones aceptadas como sinónimo de televisión de calidad –e incluso de obras de arte– no ha parado de crecer para gozo de aficionados, críticos y académicos. (Huerta y Sangro, 2018: 11)

En este sentido, la ficción seriada –aparentemente– ha superado su condición de producto meramente comercial para ser considerado, en algunos casos, un medio artístico, debido a los altos criterios de calidad y sofisticación que han obtenido en los últimos años (Muñoz, 2016). De allí que, aunque no es nuestra intención polemizar sobre la existente o inexistente condición artística de ciertas series televisivas, queremos señalar cómo algunas corrientes artísticas vanguardistas han sido incorporadas y reinterpretadas por las series televisivas con la finalidad de “[...] satisfacer el incansable deseo de la audiencia por una nueva y atractiva imaginaria” (Puyal, 2001: s.p). Las vanguardias artísticas parecen tener un peso importante en la sofisticación estilística y narrativa de las series puesto que las mismas ofrecen “[...] un protocolo o un horizonte de integración posible de otras novedades” (Premat, 2013: 55).

LAS INTROS: CORTOS ARTÍSTICOS Y CREATIVOS

Al inicio, las intros de las series televisivas eran consideradas meras secuencias integradas,

[...] dentro de un discurso mayor, el capítulo, a su vez perteneciente a un producto de entretenimiento audiovisual para televisión estructurado en diferentes entregas, la serie. Con una función en principio eminentemente informativa (comunicar el título de la serie y los nombres y roles del personal implicado en su producción). (Pérez y Jódar, 2018: 32)

Sin embargo, las intros u *openings* de las series televisivas han pasado de ser meras piezas

austeras que solo mostraban el reparto y el nombre de las series, a convertirse en una parte esencial de toda la narración, de todo el corpus, heredando del cine “[...] su voluntad de convertirse en síntesis de la identidad y marca del propio producto, así como la intención de seducir a la audiencia para lograr su atención [...]” (*Ob. cit.*, p. 32).

Pero este hecho no es cosa nueva. En el año 1959 se estrenaba la famosa serie *The twilight zone* (conocida en español como *La dimensión desconocida*), programa de ciencia ficción, fantasía y terror, creado por Rod Serling, cuya intro impondría una nueva mirada a estas piezas audiovisuales.

Uno de los aspectos más llamativos de esta ficción seriada era justamente su introducción. La secuencia inicial original de los créditos (1959), dirigida por Rudy Larriva, consistía en una superposición de imágenes que se iban desenfocando hasta adentrarnos a una cueva que nos invitaba a entrar a un mundo desconocido. Con el pasar de los años la intro fue evolucionando hasta llegar a la más simbólica, la introducción de 1985. En esta hipnótica y surrealista introducción el espectador atravesaba una ventana, la cual se cerraba abruptamente, dejándolo encerrado en un cuarto vacío y oscuro en donde podía ver un mundo lleno de historias asombrosas.

Otro ejemplo digno de nombrar es el *opening* de la serie *Batman* (1966-1968). Esta intro, creada con dibujos animados, no solo mostraba el acercamiento estético que tenía la TV con los comics, sino que la misma se convertiría en una pieza simbólica de la cultura pop. Además, manifestaba la esencia propia del pop art americano e invitaba, en cierta medida, a considerar el espacio televisivo como una ventana idónea para exponer el arte de masas.

De la misma forma, la serie de David Lynch, *Twin Peaks* (1990-2017), también aportaría una nueva identidad a estas piezas audiovisuales, al crear una introducción –de casi tres minutos– cuya música (compuesta por Angelo Badalamenti) y bucólicas imágenes nos adentraban plácidamente al íntimo pueblo de Twin Peaks. En este clip, Lynch utiliza el agua como un elemento recurrente (agregando imágenes de cas-

cadasy ríos), expresando a través de una poética visual la idea de que todo fluye, todo cambia, nada es permanente.

Desde entonces, los *openings* han estado en constante evolución. El acelerado avance tecnológico, además, ha permitido que se sigan creando piezas maravillosas que se convierten en una parte esencial de los programas seriados, ya que muestran la propia identidad de estos y logran, al mismo tiempo, atraer al espectador. Por ello, es importante escudriñar qué hay detrás de esos cambios y descubrir qué elementos (viejos o nuevos) se introducen en ellas para realzar sus aspectos estéticos y narrativos.

Los antecedentes de las series como obras artísticas se pueden situar en los años 90, cuando el cineasta David Lynch revolucionó la industria televisiva con la incursión de una serie que marcaría un antes y un después en la forma de hacer TV.

Para tal fin, nos hemos propuesto en este ensayo abordar tres vanguardias artísticas y cinematográficas: expresionismo alemán, arte abstracto y surrealismo y analizar cómo estas se ven reflejadas en algunas intros de series televisivas ficcionales, producidas entre los últimos cinco años (2015-2020). Aunque sabemos que las vanguardias artísticas van mucho más allá de las tres aquí escogidas, hemos seleccionado estas puesto que sostenemos que las mismas han sido utilizadas con recurrencia en la industria audiovisual y han resistido en estos espacios el paso del tiempo.

EXPRESIONISMO ALEMÁN E INTROS DE SERIES

La vanguardia expresionista nació a principios del siglo XX, luego de que la Primera Guerra Mundial dejara en ruinas al viejo continente. De todos los países involucrados que sufrieron el impacto de esta terrible guerra, Alemania fue uno de los más afectados, económica y socialmente, por ello los sentimientos de sus habitantes estaban inundados de miedo y desesperanza. De allí que el Expresionismo Alemán asumió como principio expresar dichas caracte-

DOSSIER

rísticas, las cuales eran reflejadas a través de historias terroríficas y fantásticas, puesto que estos géneros permitían –subjetivamente– expresar el sufrimiento de la sociedad alemana. Ya sea a través de la pintura, la música, la literatura o el cine, esta vanguardia se caracterizó por reflejar temas que se vinculan con la oscuridad y la muerte, porque esta corriente fue instaurada “[...] para vivir en la noche, en el más allá oscuro de sus negras perspectivas [...]” (Paolella, 1967 en Barreto, 2006: 16).

El horror y lo fantástico han pasado de la literatura al cine y del cine a la televisión y es aquí, en este último, donde en los años recientes se han venido produciendo una gran cantidad de series que exponen dichas temáticas y son consideradas de alta factura.

En el caso particular del cine, su llegada permitió la creación de nuevas historias que tendrían como objetivo común la representación de mundos fantásticos, a partir de personajes excepcionales y complejos que se desenvuelven en un ambiente oscuro, lúgubre y, en cierta medida, desnaturalizado. Todo esto se puede evidenciar en importantes obras cinematográficas. A saber, filmes como *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) de Robert Wiene (1873-1938), *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (1922) de Friedrich Murnau (1888-1931) o *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang (1890-1976), exhibían mundos fantásticos, realidades diversas, la lucha del bien contra mal, los conflictos del hombre con el mundo, la muerte y lo demoníaco. Temas que aún permanecen en nuestros tiempos, tal y como indica Espinós, “[...] gracias a los cineastas expresionistas como Wiene, Murnau o Lang se cambió la forma de ver y hacer el cine. Los temas se volvieron más fantásticos y oscuros con un claro trasfondo social [...]” (2008: 21).

Básicamente, podríamos decir que cualquier película de terror o fantasía puede poseer matices expresionistas. Sin embargo, también es cierto que existen algunas cintas que mantienen con mayor exactitud que otras las características propias del expresionismo cinematográfico, a saber, espacios diseñados de tal manera que

tienden a ser tenebrosos y lúgubres, iluminación muy tenue, decorados angulosos, maquillajes que resaltarán las ojeras y palidez de los personajes y el uso de sombras como expresión narrativa, son aspectos fundamentales.

En el mundo audiovisual lo horroroso y lo fantástico han sido temas recurrentes, sin embargo, la fórmula que da vida a estos géneros parece no agotarse, por el contrario, cada día son más las personas que se dejan cautivar por ellos y siguen siendo muchas las producciones que sobre el tema se realizan. El horror y lo fantástico han pasado de la literatura al cine y del cine a la televisión y es aquí, en este último, donde en los años recientes se han venido produciendo una gran cantidad de series que exponen dichas temáticas y son consideradas de alta factura.

En este sentido, uno de los ejemplos que podemos nombrar es el seriado televisivo ficcional *Penny Dreadful* (2014-2018, Showtime), serie creada por el dramaturgo y guionista John Logan, quien se encargó de desarrollar una obra cuyo tema central sería el encuentro en un mismo relato de personajes monstruosos y sobrenaturales de la literatura clásica, tales como: El Hombre Lobo, Frankenstein y su monstruo, Dorian Gray, Drácula, entre otros.

El *opening* de esta serie –dirigido por Erik Friedman–, cuya estética parece renovar la vanguardia del Expresionismo Alemán a través de una mirada gótica-posmoderna, está cargado de elementos iconográficos propios de esta corriente vanguardista, puesto que en ella nos encontramos –primeramente– con imágenes que nos adentran a una irrealidad aterradora. Se nos presenta como una pesadilla fragmentada cargada de seres perturbadores, acá nos encontramos con primeros planos de arañas, escorpiones, cucarachas, cuerpos rasgados y toscamente cosidos, crucifijos, serpientes, sangre, murciélagos y rostros de los principales personajes, todo esto acompañado de una iluminación difusa, una secuencia representada a través de colores fríos y tonalidades oscuras, en donde los movimientos de cámara suelen ser sutiles, pero en algunos momentos tienden a acelerarse y desacelerarse.



Fig. 1 En estos fotogramas podemos observar que la iluminación en *Penny Dreadful* es utilizada con la intencionalidad de crear espacios lúgubres y resaltar unos elementos sobre otros. Por ejemplo, en la imagen de la izquierda nos percatamos de la utilización de una iluminación que ensombrece gran parte del encuadre, pero destaca la taza mientras se desborda la sangre y en la imagen de la derecha, el uso de una iluminación dura hace que resalte la palidez de Vanessa Ives, uno de los personajes principales.

The ghastly subjects are shown in extreme close-up selective focus, usually only filling a third of the screen—the golden ratio conjuring quality and effectuating an anesthetizing of that which is otherwise gruesome. We are scared...but we want to be scared... so we don't look away. The low-key lighting suggests mystery and evil lurking in the darkness: this is not a show that will explain everything to you (Forever, 2017: s.p).

Además, todas estas imágenes se encuentran superpuestas rítmicamente a una pieza musical que enfatiza la sensación de suspenso y terror. De igual modo, tanto las imágenes como la música parecen dejarnos cierta melancolía romántica hacia el tema de la muerte. Estos primeros minutos mantienen atento al espectador, lo seducen, lo cautivan y le permiten adentrarse en lo que será la trama de cada capítulo, los cuales no se diferencian estéticamente de lo ya mostrado en la intro.

Otra pieza audiovisual digna de ser nombrada en este apartado es el *opening* de la segunda temporada de la popular serie televisiva *American horror story: Asylum* (2012). Esta ficción seriada, creada por Ryan Murphy y Brad Falchuk para la cadena FX, centra su historia en una institución mental llamada “Briarcliff Manos”, un lugar siniestro que oculta tras sus paredes espeluznantes historias, en las que destacan posesiones demoníacas y extraterrestres.

Al igual que el ejemplo anterior, la intro de *American horror story: Asylum*, dirigida por Kyle Cooper, presenta una estética posmoderna, caracterizada por la inmediatez, la cual se aprecia a través de la inclusión de discursos rápidos, caóticos y fragmentados. Un discurso

que no se preocupa por el desorden visual representado—principalmente— por un bombardeo de imágenes aparentemente sin sentido. Es decir, estamos frente a una introducción que se destaca por exhibir “[...] nada de lentitud ni tiempo muerto; en la pantalla electrónica siempre debe estar ocurriendo algo, efectos visuales al máximo, hostigamiento de la vista y el oído, multitud de sucesos y escasa interioridad [...]” (Lipovetsky, 1990: 240).



Fig. 2 En estas dos imágenes del *opening* de *American horror story: Asylum* se puede apreciar—claramente— la importancia que tiene el trabajo de las sombras y el uso del contraluz como estrategia narrativa.

DOSSIER

Asimismo, las imágenes de dicho *opening* exponen un evidente acercamiento con la estética expresionista, puesto que las mismas hacen alarde de escenografías lúgubres y oscuras que transmiten miedo y desesperanza. Observamos pacientes con miradas perdidas, rostros demarcados y fúnebres, así como figuras que parecen salir de las propias tinieblas. Al igual que en el expresionismo cinematográfico, la iluminación juega un papel fundamental, puesto que la misma es utilizada con la finalidad de agregar mayor valor expresivo, en donde el juego de las sombras y el contraluz adquieren un carácter siniestro. Además, todo esto es combinado con espasmos luminosos que funcionan como elementos de transición entre bruscos y rápidos movimientos de cámara, los cuales acentúan –aún más– el carácter sombrío de la obra.

(...) las imágenes de dicho *opening* exponen un evidente acercamiento con la estética expresionista, puesto que las mismas hacen alarde de escenografías lúgubres y oscuras que transmiten miedo y desesperanza.

En resumen, tomando en cuenta las características analizadas en estas dos piezas, podemos decir que son muchos los créditos de apertura que se encuentran inspirados por el expresionismo alemán, pero hemos querido ejemplificar solo con ellas porque consideramos que ambas se acercan estética y narrativamente a dicha vanguardia artística, la cual se mantiene presente en el arte contemporáneo y en la industria cultural y creativa actual.

ARTE ABSTRACTO E INTROS DE SERIES

El arte abstracto surge a partir de 1910 y nace con la intención de superar –o dejar de lado– el arte figurativo, es decir el arte como representación de imágenes realistas. En este sentido, la abstracción no busca hacer referencia a la “realidad”, sino que propone crear una “nueva realidad” a través de lo que sus creadores llamaron “arte puro”. Esta vanguardia, la cual es considerada una de las manifestaciones artísticas más significativas del siglo XX, encuentra su inspiración en otras dos corrientes: el fauvismo y el cubismo; surgiendo del primero un arte abs-

tracto libre y lírico, mientras que el segundo inspiró la creación de obras abstractas rigurosamente geométricas.

Al igual que otras vanguardias, el arte abstracto logró imponerse en diversas expresiones artísticas, pero encontró en el cine un extraordinario aliado que le permitiría llevar al límite sus principales concepciones del arte.

El cine abstracto fue definido en los años veinte como cine “absoluto” por el crítico y teórico alemán Rudolf Kurtz (1884-1960), quien le dio este nombre porque dicha vanguardia tenía como finalidad comunicarse con el espectador única y exclusivamente a través de la expresión visual, a saber, del uso de formas geométricas, líneas y patrones, oponiéndose de esta manera a los modelos narrativos heredados del teatro y la literatura. Es decir, las producciones cinematográficas abstractas no buscan mostrar una realidad concreta, pues, su “belleza” radica en la contemplación de las imágenes, más allá del significado que las mismas puedan tener. Algunos de sus principales exponentes fueron los artistas visuales Viking Eggeling (1880-1925), con su cortometraje *Symphonie Diagonale* (1924) y Hans Richter (1888-1976), con su obra *Rhythmus 21* (1921).

Aunque al principio el cine absoluto se caracterizó por mostrar únicamente figuras geométricas en movimiento, otros artistas comenzarían a incluir nuevos elementos que aportarían nuevas dimensiones a esta corriente. Por ejemplo, los artistas franceses Germaine Dulac (1882-1942) y Man Ray (1890-1976), introdujeron imágenes “reales” retocadas, con la finalidad de presentar al espectador nuevas miradas sobre algún aspecto de la “realidad”, manteniendo –de igual manera– el espíritu de representar “nuevas realidades” con formas y movimientos.

Es tal el atractivo visual que propuso el arte abstracto, que dicha vanguardia ha logrado permanecer a lo largo del tiempo. Por ejemplo, en los años sesenta el videoarte se inspiró en el cine abstracto para sus creaciones, y la misma industria cultural y creativa ha incluido sus características en diversos formatos, entre los que resaltan distintas intros de series televisivas, tales como: *Dark* (2017-2020) y *Vinyl* (2016).

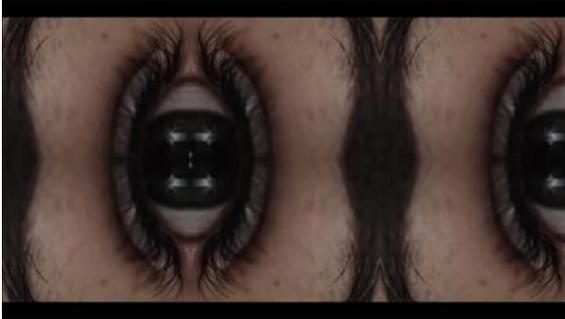


Fig. 3 Las imágenes calidoscópicas permiten crear figuras abstractas que se fragmentan y duplican y su uso en la intro de *Dark* es pertinente porque estas les permiten a sus creadores reflejar—desde lo simbólico— temas tan complejos como la existencia de mundos paralelos.

Dark, primera serie alemana producida por Netflix, es un thriller creado por Baran bo Odar y Jantje Friese, que narra —a lo largo de sus tres temporadas— la historia de cuatro familias que tratan de descubrir la verdad tras la desaparición de dos niños. Tras la búsqueda de dicha “verdad”, descubrirán el vínculo que las unen y, además, enfrentarán una serie de eventos sobrenaturales que los sumergirán en temas tan complejos como viajes en el tiempo, dimensiones alternas, agujeros de gusanos, entre otros tantos eventos inexplicables. Para ello, el bosque de un pequeño pueblo (Winden) se convertirá en el escenario donde el tiempo y la muerte parecen desdoblarse. Como expresa la misma serie, en *Dark* el principio es el final y el final es el principio.

Todos estos planteamientos parecen estar reflejados en su secuencia de apertura, la cual, a través de imágenes abstractas, trata de representar la fragmentación del tiempo y el espacio. Esta intro, diseñada por Lutz Lemke, es un collage de imágenes que nos permiten apreciar recortes de momentos y hechos, cuerpos y formas, que se entremezclan para advertirnos sobre el cruce de realidades y dimensiones alternas. Para tal fin, Lemke apuesta por el uso de imágenes caleidoscópicas, puesto que estas tienen la capacidad de mostrar la “[...] presencia de lo doble o el doble, la animación de objetos sin vida, la repetición de situaciones idénticas (efecto mágico y sobrenatural de *déjà vu*) y la fragmentación [...]” (Vergara, 2018: 85), características claramente presentes en *Dark*.

A través de puertas que se doblan, ojos que parpadean, cuerpos que se fusionan, entre otras imágenes que se muestran hermosamente perturbadoras y siniestras, la intro, también, nos

habla del tiempo, la repetición y la unión entre pasado, presente y futuro. En resumen, cada uno de los elementos presentes en este clip forman una pieza audiovisual abstracta que posee un alto valor estético y simbólico (digno de ser analizado en un estudio mucho más profundo).

Es tal el atractivo visual que propuso el arte abstracto, que dicha vanguardia ha logrado permanecer a lo largo del tiempo. Por ejemplo, en los años sesenta el videoarte se inspiró en el cine abstracto para sus creaciones, y la misma industria cultural y creativa ha incluido sus características en diversos formatos (...)

Por otra parte, tenemos el *opening* de la serie *Vinyl*, en donde el arte abstracto también se hace presente.

Vinyl es una serie dramática, creada por Martin Scorsese, Mick Jagger, Rich Cohen y Terence Winter (y producida por la cadena HBO), cuya historia es ambientada en la turbulenta ciudad de New York de los años setenta. Este drama nos cuenta la decadente historia del ejecutivo discográfico Richie Finestra, un hombre que se viene a menos mientras intenta sacar adelante su disquera: American Century Records, la cual debe competir con el surgimiento de novedosas y poderosas compañías discográficas.

Tras una sola temporada, la serie logró adentrar a sus espectadores en el complejo mundo de la industria musical, a través de una alta dosis de “sexo, drogas y *Rock and Roll*”. Todo este espíritu de rebeldía, adicción y mucha música se

DOSSIER

trató de reflejar en su secuencia de apertura y el resultado fue una exuberante obra experimental, vibrante y disonante que coquetea con el arte abstracto.

Si bien el *opening* no lo podemos considerar cien por ciento abstracto, algunas escenas parecen estar inspiradas en el cine absoluto. Por ejemplo, los creadores de esta pieza: Peter Frankfurt, Alan Williams y Michelle Dougherty, al experimentar con imágenes microscópicas lograron crear elementos gráficos indefinidos que trascienden la mera representación “real” del objeto. Violentas vibraciones de sonidos acompañadas de micro partículas de polvo y la aguja de un tocadiscos que atraviesa violentamente los surcos de un vinilo, otorgan nuevas miradas de la “realidad”. Asimismo, a través del uso del blanco y negro e imágenes granuladas y crudas, que imitan la estética de películas grabadas en Super 8, lograron crear una obra abstracta que activa los sentidos del

espectador, sumergiéndolo en un viaje alucinógeno.

Vale la pena destacar que, algunos elementos de la intro de *Vinyl* nos recuerdan al filme abstracto *Disque 957* (1928), creado por Germaine Dulac, el cual intenta recrear visualmente el Preludio en B bemol de Frédérique Chopin (1810-1849). En esta obra Dulac nos ofrece imágenes de tocadiscos, discos en movimiento que se superponen con otros vinilos, vibraciones de agua, manos que tocan un piano, un reloj oscilante, entre otras imágenes que crean una obra libre y sublime.

Evidentemente, el arte abstracto sigue siendo de gran importancia en las obras artísticas contemporáneas y algunos medios masivos, como la televisión, han sabido apreciar la esencia de la misma y el impacto positivo que esta tiene a la hora de captar la atención de las audiencias.

Fig. 5 Dos fotogramas del cortometraje *Disque 957*, de Germaine Dulac, en los que podemos apreciar un vinilo que rueda y unas ondas de agua superpuestas.

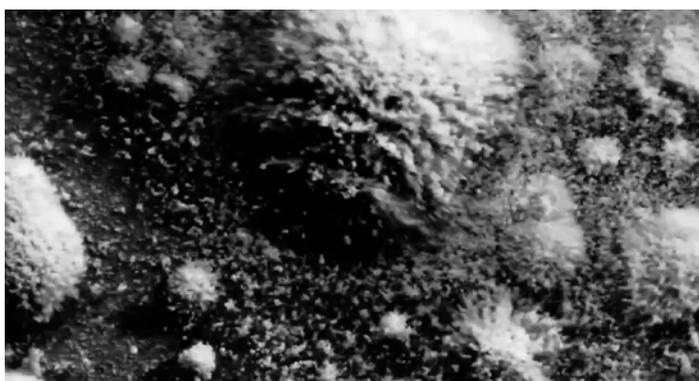


Fig. 4 En estos fotogramas podemos apreciar el uso de dos imágenes microscópicas que fueron utilizadas en la intro de *Vinyl*, en la parte superior vemos una aguja entre los surcos de un vinilo y en la parte inferior percibimos unas partículas de polvo (presuntamente cocaína) que vibran al ritmo de una estridente música.

SURREALISMO E INTROS DE SERIES

Los orígenes del surrealismo se remontan a 1917, cuando el poeta francés Guillaume Apollinaire (1880-1918) afirma que su obra *Les mame-lles de Tirésias* es un drama surrealista. No obstante, su consolidación como corriente artística no se daría sino hasta 1924, cuando el poeta André Breton (1896-1966), escribió el *Manifeste du Surréalisme*, el cual explica las principales características del movimiento.

Al igual que las *avant-garde* citadas anteriormente, el surrealismo surgió como respuesta a los cambios que se estaban generando en el ámbito artístico luego de la Primera Guerra Mundial. Los surrealistas buscaban quebrantar las normas de arte establecidas y para lograrlo comenzaron a cuestionar los modos de reproducción y representación que hasta el momento existían.

Para los surrealistas, lo importante era regresar a la irracionalidad del inconsciente, para separar –definitivamente– el arte de lo lógico y lo racional, siendo esto lo que lograría que el hombre alcanzara su verdadera libertad. Así, encontramos un movimiento artístico cuya estética se fundamenta en lo onírico, la paradoja, el humor, el erotismo y la locura.

Con respecto al cine, esta vanguardia encontró una maravillosa máquina que le permitiría expresar masivamente sus ideas oníricas: el cinematógrafo, y una mujer, Germaine Dulac (1882-1942), sería quien daría vida a una de las primeras obras surrealistas cinematográficas: *La coquille et le clergyman* (1927). A partir de esta obra, el cine comenzaría a experimentar otros tipos de montajes, las imágenes comienzan a ser colocadas de manera arbitraria, ilógica, irracional, reflejando los impulsos del inconsciente.

Otros importantes exponentes de esta corriente fueron los españoles Luis Buñuel (1900-1983) y Salvador Dalí (1904-1989). Ambos lograron crear una película surrealista –inspirada en un sueño del propio Dalí–, que se ha convertido en un filme representativo de esta vanguardia: *Un perro andaluz* (1929).

En resumen, “[...] gracias al surrealismo, el arte encontró mayor espontaneidad, provocación y asumió las contradicciones para así, poder

convertirse en un acto libre, caótico, fugaz y subversivo, que da vida a imágenes insólitas mediante la lógica del inconsciente [...]” (García, 2019: 106).

Tomando en cuenta lo planteado podemos afirmar que esta vanguardia resulta altamente atractiva para la creación de los *openings* de los seriados ficcionales televisivos, puesto que estos –en muchos casos– incluyen temas oníricos, ilógicos y contradictorios.

Una muestra de esto es la secuencia de créditos de *Good Omens* (2019), producida por Amazon Studios y la BBC, miniserie dirigida por Douglas Mackinnon y escrita por Neil Gaiman, la cual sigue las vivencias y extraña amistad de un dúo improbable, un ángel llamado Aziraphale y un demonio de nombre Crowley, quienes tienen que avanzar hacia el *Armagedón* puesto que tienen la tarea de iniciar el fin del mundo. Una tarea que se vuelve complicada para ellos porque luego de vivir en la Tierra por mucho tiempo (desde su creación) le han tomado un gran cariño.



Fig. 6 En ambas imágenes podemos apreciar el carácter surrealista de la obra, en la parte superior vemos una ciudad decorada con un querubín gigante y en la parte inferior distinguimos una procesión mientras al fondo aparece un monstruo demoniaco. También observamos la dualidad del bien y el mal.

DOSSIER

El *opening* no hace más que reforzar el tono surrealista de la serie. A través de la combinación de imágenes 3D y 2D, el trabajo creado por Peter Anderson Studio logró ubicar a los personajes en una apertura que posee un tono delirante y humorístico. La secuencia se nos muestra como una dualidad entre el bien y el mal, de allí que podemos observar diferentes hechos bíblicos e históricos mientras el ángel y el demonio recorren –en un viaje lineal que va de las profundidades del mar al espacio exterior– la Tierra, comenzando desde el principio de los tiempos

Si bien este breve ensayo no buscaba debatir sobre la carencia y/o potencialidad que tienen las series como obras de arte, es evidente que el mismo nos ha permitido –tímidamente– vislumbrar el potencial artístico que poseen algunas de sus intros.



Fig. 7 En la imagen superior aparece Medusa con cables de fibra óptica, en vez de sus simbólicas serpientes, como cabellera y en la inferior se encuentra Buda rodeado de estupefacientes. Asimismo, ambas imágenes denotan, a través de sus colores, el aspecto psicodélico de la obra.

hasta el fin del mundo, mientras otras personas se les van uniendo formado una procesión.

Es tal el tono surrealista de esta intro, que podemos apreciar árboles con ojos que nacen e inmediatamente mueren, enormes querubines de piedra, el Arca de Noé atrapada entre dos enormes edificios, monstruos gigantes, lluvia de peces, naves espaciales y muchas personas que marchan hacia el final de sus días.

Asimismo, con la finalidad de acentuar aún más el carácter surrealista de la obra, se le colocó una pieza musical (compuesta por David Arnold) que se aprecia como un vals que se funde con un canto fúnebre carnavalesco.

Otra pieza audiovisual que parece poseer características como las ya mencionadas, es la intro de la serie *American Gods* (2017, Starz). Esta ficción seriada producida por Bryan Fuller y escrita por Michael Green (basada en la novela homónima de Neil Gaiman), a través de sus dos primeras temporadas, nos cuenta la historia de un exconvicto llamado Shadow Moon, un joven que, tras la repentina muerte de su esposa Laura, acepta ser el guardaespaldas de Mr. Wednesday, un excéntrico hombre que introducirá a Shadow Moon en una batalla que se está gestando entre los viejos dioses y los nuevos.

La intro de la serie, al igual que las ya analizadas, busca adentrarnos en la propia esencia del programa y lo logra a través de una pieza que nos muestra un espectáculo de deidades. Para ello su creador, Patrick Clair, recurre al uso de elementos icónicos y simbólicos, tanto tecnológicos como religiosos, los cuales se mueven en un espacio policromático y surrealista, en donde los colores fucsia, azul, verde y rojo, se entremezclan para transportarnos a un mundo psicodélico, donde los “dioses” antiguos parecen fusionarse con los nuevos; así encontramos, por ejemplo, una Medusa que sustituye su característica cabellera de serpientes por cables de fibra óptica, un Buda sonriente rodeado de estupefacientes, ángeles armados con AK-47 o un astronauta crucificado. En este sentido, esta pieza audiovisual surrealista se convierte –simbólicamente– en una metáfora que expresa cómo la sociedad norteamericana (en este caso particular) ha sustituido a sus ídolos religiosos por la tecnología, el espectáculo y/o las drogas.

Al igual que los créditos iniciales de *Good Omens*, en la secuencia de apertura de *American Gods* la música juega un papel importante. El tema musical de Brian Reitzell, pieza que por momentos nos recuerda a la canción *Immigrant Song* (1970) de la agrupación Led Zeppelin, logra inyectarle fuerza y aporta ritmo a la secuencia, envolviéndonos, a su vez, en una atmósfera mucho más surrealista y psicodélica.

A través de este breve análisis, queda claro que la vanguardia surrealista no solo se ha mantenido a lo largo del tiempo, también se ha convertido en una de las corrientes más influyentes en la producción audiovisual, puesto que su aplicación permite que muchos creadores puedan desplegar su creatividad.

REFLEXIÓN FINAL

Si bien este breve ensayo no buscaba debatir sobre la carencia y/o potencialidad que tienen las series como obras de arte, es evidente que el mismo nos ha permitido—tímidamente—vislumbrar el potencial artístico que poseen algunas de sus intros. En este sentido, creemos en la necesidad de seguir estudiando estas obras audiovisuales y su acercamiento con otras corrientes, para con ello indagar cómo, por ejemplo, el futurismo, el cubismo, el minimalismo, el pop art, entre otros movimientos artísticos, géneros y/o formatos se entremezclan para ofrecernos obras verdaderamente creativas que definen la cultura visual contemporánea.

Además, el estudio de estos medios es relevante, porque nos permite—como ya hemos mencionado—analizar cómo estas piezas se transforman en pequeñas obras de arte que tienen la capacidad de reinventarse con la finalidad de atraer al espectador y llevarlo a una experiencia estética y narrativa mucho más gratificante frente a la pantalla.

Asimismo, para finalizar, es importante destacar el valor de estos formatos como objeto de estudio, puesto que los mismos, a través de la experimentación, han generado nuevas formas de expresión que nos permiten profundizar en lo conceptual, en las configuraciones estético-narrativas y vislumbrar hacia dónde se dirige el entrecruzamiento entre los productos audiovisuales de consumo masivo y el arte.

ERICK GARCÍA ARANGUREN

Licenciado en Comunicación Social y Magister en Comunicación Social. Investigador y docente del Instituto de Investigaciones de la Comunicación (Ininco) de la Universidad Central de Venezuela (UCV) y miembro del Observatorio Iberoamericano de la Ficción Televisiva (Obitel), Capítulo Venezuela.

Referencias

- BAIGORRI, L. (1997): El video y las vanguardias históricas. *Colección Textos Docentes*, N° 95. Universidad de Barcelona. Recuperado de: <https://bit.ly/2GrPBw4>
- CORTÉS, S. (2015): *La influencia de las Artes en David Lynch. La pintura, la literatura, la fotografía y el cine como referentes creativos*. Trabajo fin de Grado. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Zaragoza. Recuperado de: <https://bit.ly/2HPyHrS>
- ESPINÓS, P. (2008): “Tim Burton y el expresionismo”. En: *Frame: Revista de Cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*, N° 3, pp. 2-24. Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla. Recuperado de: <https://bit.ly/2S-jOTDz>
- FOREVER, C. (2017): “Prestige in horror: the semiotics of Penny Dreadful’s intro sequence”. En: *Teevee Club*. Recuperado de: <https://bit.ly/3cRxgo0>
- GARCÍA, E. (2018): “Vanguardias artísticas y videojuegos: retomar el pasado para el mercado futuro”. En: *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, N° 75. Pp. 99-116. Recuperado de: <https://bit.ly/2Sh0bZh>
- HUERTA, M. y SANGROP. (2018): “La estética televisiva en las series contemporáneas”. En: *Tirant Humanidades*. ISBN: 978-84-17203-33-7. Recuperado de: <https://bit.ly/36wSrPQ>
- LIPOVETSKY, G. (1990): *El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Anagrama.
- MUÑOZ, H. (2016): “¿Son arte las series de televisión?”. En: *index.comunicación* 6(2). Pp. 69-82. Recuperado de: <https://bit.ly/3n8sAis>
- OROZCO, G. (2020): *Televisión en tiempos de Netflix. Una nueva oferta mediática*. Universidad de Guadalajara.
- PÉREZ, J. y JÓDAR, J. (2018): “Análisis de la edición, la post-producción y el diseño gráfico en el *opening* de la serie *Narcos* (Netflix): propuesta de microanálisis fílmico para una secuencia de apertura para televisión”. En: *index.comunicación*, 8(1). Pp. 31-55. Recuperado de: <https://bit.ly/33IG9mX>
- PREMAT, J. (2013): “Los relatos de la vanguardia o el retorno de lo nuevo”. En: *Cuadernos de Literatura*, 17(34). Pp. 47-64. Recuperado de: <https://bit.ly/33k8kSZ>
- PRODUCTO (1 de octubre de 2020): “El streaming lidera en pandemia”. En: revista *Producto*. Recuperado de: <https://bit.ly/2SeW9Rc>
- PUYAL, A. (2001): “El lugar de la televisión en las artes visuales”. En: *Nueva Revista de Política, Cultura y Arte*. Recuperado de: <https://bit.ly/3inBXr4>

DOSSIER

SABECKIS, C. (2015): “El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas”. En: *Cuaderno 52: Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*. Cincuenta años de soledad. Aspectos y reflexiones sobre el universo del video arte, N° 52. Pp. 49-69. Argentina. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Recuperado de: <https://bit.ly/36scHgS>

SANGRO, P. (2016): “Las vanguardias artísticas del siglo XX y su contribución teórica en la definición exhibicionista de la naturaleza del cine”. En: *Anagramas: Rumbos y sentidos de la comunicación*, Vol. 14, N° 28, pp. 67-82. Colombia. Facultad de Comunicación. Universidad de Medellín. Recuperado de: <https://bit.ly/3cOgvdo>

VERGARA, M. (2018): “La imagen caleidoscópica como primera forma de abstracción en los inicios del arte moderno”. En: *ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales*, 1(3). Pp. 80-95. Recuperado de: <https://bit.ly/3joyx8z>

Notas

- 1 Por ejemplo, por citar un par de estudios, podemos nombrar el artículo “Transmodernidad, estética y videojuegos” de Ximena Hidalgo y el libro *El A/arte en el videoclip musical* de Raquel Marín Sánchez.
- 2 “[...] en 2019 el streaming en Estados Unidos registró ganancias por 46 mil 400 millones de dólares, pero en lo que va de 2020, y en proyección al 2024, podría duplicarse a 66 mil 800 millones de dólares, según cifras del informe de PWC Global Entertainment & Media Outlook” (*Producto*, 1 de octubre de 2020: s.p).