

VANGUARDIAS: Generalidades:

También se pueden denominar ismos (movimientos).

La palabra vanguardia procede del francés de un término bélico que es avant-garde (los que van delante de la guardia _ los más osados que van delante, los que mueren).

Vanguardias es, un conjunto de movimientos artísticos que surgen en Europa en el periodo de entreguerras mundiales (desde 1912 hasta los años 30).

Contexto: vienen precedidas por el intento de renovación artística, al acabar la guerra mundial, estos intentos de renovación tienen un gran apoyo popular, y esto es único en la historia. El artista siempre ha estado ajeno a la comunidad, pero al terminar la guerra se desarrolla un sentimiento de goce, de renovación,... Este apoyo popular no es tanto artístico como vitalista, es un sentimiento de euforia, de energía, de intento de reconstrucción, de goce, es una cierta indiferencia vital, de apego a lo superficial y esto ofrece un espíritu abierto a cualquier iniciativa.

CARACTERÍSTICAS: (los 20-30)

- La vanguardia es rupturista, pero la ruptura es muy violenta, muy brusca, no se trata sólo de cambiar de lo antiguo, sino de machacarlo...
- Las vanguardias son creaciones colectivas. Salvo en España, la vanguardia es fruto de un grupo. La expresión de la colectividad son los **manifiestos**. Un manifiesto es una declaración de identidad, generalmente en tono exaltado, donde se exponen los principios ideológicos o las actitudes vitales de un grupo.
- La autodestrucción. Toda vanguardia lleva en sí implícita, su propia anulación, su destrucción. Esta es una característica del **dinamismo**, todo lo que establece como creación vanguardista, puede ser sustituida por otra creación más vanguardista.
- Fusión de las artes. Los límites entre artes o entre géneros, se anulan. Nada es nada y todo puedes ser todo.
- Nacimiento de nuevas formas de expresión artística. Nacidas sobretodo de las visuales (cine, fotografía): publicidad, cómics,...
- Ludismo. Sensación de superficialidad, de que todo es juego, nada es profundo porque nada enlaza con la realidad. **Arte por el arte**. Es un arte sutil, que no se implica y no se arraiga.
- Provocación. El arte debe ofender, en el sentido de atacar la sensibilidad de otro.
- Unión o relación con realidades ocultas. Por ejemplo, el subconsciente, el sueño (para acceder a ellos se utilizan medios alucinógenos: escriben borrachos, en orgias...). Para esto tendrá mucha influencia el psicoanálisis de Sigmund Freud, el psicoanálisis es un medio de acceder al subconsciente.
- Artificialidad. Vanguardias relacionadas con el mundo urbano, los inventos. Se desprecian los grandes temas de todos los tiempos: naturaleza, amor, sentimiento,.....

PRINCIPALES VANGUARDIAS:

Vanguardias previas: desde mediados del siglo XIX hasta principios del siglo XX.

Son vanguardias pictóricas la gran mayoría, y se engloban en las tendencias siguientes:

- Postimpresionismo: es el arte de las sugerencias, es una pintura irrealista, pero con colores muy tenues, cierta difuminación y en lo que todo está más insinuado que evidente: Renoir, Degas
- Expresionismo: persigue lo mismo que la anterior pero por el método opuesto. La impresión ahora la debe dar el cuadro, evidenciando ante el espectador. Colores exagerados, líneas distorsionadas y

planos un poco deformes Van Gogh y Toulouse Lautrec.

- **Cubismo:** Cézanne, y el máximo representante es Picasso. Se dice que el cubismo es la anulación de las curvas, las ondas porque son consideradas como la expresión del movimiento y por tanto es símbolo de vida. El recurso del cubismo es la concepción de que los objetos son transparentes; no hace fondos ni perspectivas, sin que todo está siempre en el mismo plano, al mismo nivel. El 1º que tiene trascendencia literaria es Apollinaire Alcools es lo que se llama poesía cubista.

VANGUARDIAS DE LA GUERRA:

Una vanguardia pictórica es el **Fauvismo** (Fauve=salvaje, bestia). Un grupo de pintores influidos por Paul Gauguin que buscaban la provocación a través de la pintura usando colores muy chillones y motivos que implicaban la ruptura de la civilización. Por ejemplo, las pinturas tribales: indígenas; esto no tiene trascendencia literaria, pero promueve la actitud provocadora característica de todas las vanguardias.

1ª VANGUARDIA LITERARIA:

Surge en Italia en 1909. El máximo representante fue **Filippo Tommaso di Marinetti** y esto se denominó **Futurismo**. El futurismo influye después en dos artes: la pintura y el cine. Como, por ejemplo, en la película: Metrópoli.

El futurismo es la exaltación de la modernidad, el mundo industrial, las máquinas, la ciudad, lo artificial, lo material, la explotación del hombre... Todo lo artificial, todo lo creado por el hombre es futurismo.

Es una vanguardia agresiva y defiende como ELAN VITAL (principio vital, origen de todo) la velocidad. Velocidad entendida como desenfreno, vivir a tope, como jugarse la vida en ese sentido.

Otra Vanguardia. DADÁ o DADAÍSMO:

Surge en Berlín en 1918. su más representante es **Tristán Tzara**, era un refugiado polaco, de origen rumano que acaba en Alemania. El dadaísmo nace por un grupo de personajes, sobretudo literarios. Proviene de la expresión DA-DÁ, la cual surge del balbuceo infantil, los primeros sonidos que diría una persona que está aprendiendo a hablar, el dadaísmo es un nuevo origen, un nacimiento.

Es un movimiento nihilista (proviene de la nada): es un movimiento más superficial, y más lúdico, insustancial. Es destructivo porque exalta la destrucción, es decir, su alternativa es la nada. Se basa en el absurdo; la creación según ellos es fruto del azar, de la suerte. Es algo irracional. Así, la creación depende de la irracionalidad y la inconsciencia. Creaban estando borrachos, alucinados (bajo efectos alucinógenos) o bajo una situación de éxtasis sexual.

El absurdo es la lógica absoluta. Es un movimiento muy fugaz, con menor trascendencia en el arte pictórico y literario. Prácticamente no hay obras dadá aparte de los manifiestos; pero tendrá mucha importancia por ser el origen del surrealismo.

3ª Vanguardia Literaria: SURREALISMO:

este movimiento nace en Francia con el nombre de Surréalisme (sù = por encima). Por eso algunos lo traducen como superrealismo. Nace en París en 1924 de la mano de **André Breton**, el cual era colega de Tristán Tzara, pero es un desertor del Dadá y busca nuevas formas y temas de inspiración junto con otros autores. Se dan cuenta de la escasez temática que queda, coincide que un médico austriaco Sigmund Freud, revolucionaba la medicina con sus teorías sobre el psicoanálisis (el hombre no sólo es físico, sino mente, lo cual también se puede curar con esto, con el psicoanálisis). Acaban proponiendo que la única fuente posible de arte, ha de ser el modelo interior: buscar en lo más profundo del hombre, en aquello que nos resulta desconocido. Esta es la

gran revolución del surrealismo.

Pero, ¿cómo llegar a lo más profundo?:

Freud había planteado una serie de **Técnicas de Acceso al subconsciente**, como la **hipnosis**, y el **onirismo** (estudio e interpretación de los sueños), **alucinógenos** (enajenantes), **esquizofrenia**, **trastornos** (enfermedades psíquicas).

Los surrealistas plantean **técnicas**:

- **Automatismo**: conjunto de recursos para acceder al subconsciente a través del consciente. Para conseguirlo utilizaban: juegos de azar, escritura automática (consiste en que la mano va más deprisa que el cerebro).
- **Obras colectivas**: se reúnan y entre todos bajo los efectos de alucinógenos, desbordaban su imaginación y su libertad.
- **Alucinógenos**: drogas.
- **Polisemias**: (interpretaciones múltiples): creaciones que aparentan un significado pero luego tienen otro u otros muchos. En literatura sería la metáfora.
- **En pintura el método más brillante es el método PARANOICO-CRÍTICO.**

VANGUARDIA ESPAÑOLA:

En España no hay una auténtica vanguardia literaria, al menos colectiva, sin embargo la pictórica va a dominar el mundo.

Al conjunto de todos los intentos de renovación vanguardista en España se le denomina **Ultraísmo**. El ultraísmo no es, por tanto, una vanguardia, sino su conjunto. Los intentos son:

- **El creacionismo**: procede de Hispanoamérica que es de Vicente Huidobro, que crea esta vanguardia, la cual influye en la poesía de Gerardo Diego y consiste en la **idea de que las palabras se generan solas**.
- **Los Ultras**: grupo de escritores, pintores, escultores... relacionados con la revista Ultra. Conjunto de poetas, pintores, escultores que sirven de nexo con las vanguardias europeas e intentan imitarlas.

VANGUARDIA CATALANA:

Els Quatre Gats: se llamaba así el grupo. Pero no se difunden, por hablar catalán, en castellano.

El único autor vanguardista.

Los intentos vanguardistas se convertirán en recursos o medios que se aplican en otras obras y otras trascendencias. Ejemplo_ las imágenes surrealistas serán metáforas con los del 27. El dadá figura en algunas pinturas, pero no existe una obra significativa de ninguna de ellas.

CONTEXTO SOCIAL DE LA VANGUARDIA ESPAÑOLA:

Ambiente o actitud social que las provoca, aunque no hay una auténtica producción.

En múltiples núcleos culturales se vive un espíritu de renovación, un afán por transformar el arte y por vivir y disfrutar de ello.

Estos núcleos son las vías de difusión de la producción artística de vanguardias. Éstas son:

- Revistas: gran medio de comunicación artística. Caracterizadas por:

- Dar a conocer a autores noveles.
- Eran muy estéticas, muy cuidadas.
- Su vida es muy fugaz.
- Son muy tolerantes, sin censura.
- Cosmopolitas.
- Tertulias: coloquio en torno a un café, lugar agradable para hablar. Reunión de personas más o menos fijas donde uno de los personajes era el líder o cabecilla de la reunión. Tenían público, incluso. Tertulias famosas fueron:
 - ♦ Pombo: Gómez de la Serna.
 - ♦ Cocomiatiai: Rafael Cansinos Asséns.
 - ♦ El Parnasillo: Galdós.
- Foros Públicos: un foro es cualquier lugar desde el cual se puede exponer a unos espectadores. Podían ser salas de conferencias, clubs, ateneos, teatros, la residencia de estudiantes...
- Instituciones Oficiales: universidad, periódicos, senado, cortes...
- Entorno Popular: en la calle, plazas, verbenas, ferias... porque la vanguardia es lúdica, superficial.

La vanguardia española se nutre de dos grandes fuentes:

- ♦ Las corrientes vanguardistas europeas: cubismo, futurismo, dadaísmo, etc.
- ♦ La tradición popular.

Nació en 1888 y murió en 1963, y desde muy joven estuvo ligado al periodismo. Era un hombre muy vitalista: optimista, con ganas de triunfar en la vida, etc. Con gran fe en el hombre, en el progreso, en la máquina. Tenía mucho carisma. Practicaba el fonambulismo, etc.

Concepción Vital: se basa en la anulación del dolor. Su lema era Evitar el daño a toda costa.

Obra de Ramón Gómez de la Serna:

Escribe mucho y en todos los géneros.

Como **ENSAYISTA**, está muy ligado al periodismo por lo que sus ensayos son más bien artículos periodísticos con una excepción, un ensayo titulado Ismos, que es un libro de consulta sobre las principales vanguardias y aún hoy en día se considera el libro básico para estudiar las vanguardias.

Como **NOVELISTA**, sus novelas casi todas tienen que ver con la modernidad, por ejemplo escribe: Cinelandia, La Nardo; también cultiva un género que es el **RELATO BREVE**: El Torero Caracho.

En **BIOGRAFÍA**, elige un anecdótico, escoge aspectos curiosos para formar un retrato humano. La más importante es la de Valle-Inclán, se hace también su propia biografía llamada Automoribundia.

En **LÍRICA**, no se le conoce pero es también uno de los grandes renovadores del **TEATRO** (varía la concepción del espectáculo). Toda su renovación está en el montaje, los decorados, los personajes, etc. Uno de sus inventos fue el fundido negro (es una teoría de confusión y entre lo vivo y lo pasivo). La obra más importante en este sentido es Los Medios Seres, es la metáfora de la incompreensión.

Las **GREGUERÍAS** son un género especial. La greguería es la expresión breve, que corresponde a un pensamiento espontáneo irracional que parte de una intención humorística y algún juego de significado. Decía Gómez de la Serna que la greguería responde a esta fórmula: METÁFORA + HUMOR.

Mecanismo de la Greguería:

Todas parten de un juego lingüístico y todas superan la lógica.

- Combinación Fónica: es un juego de sonidos.
 - ◆ Las más frecuentes son las **aliteraciones**.
 - ◆ **Paronomasia**: explicación (falsa) de la palabra por medio de otras con las que tiene semejanza de sonidos.
 - ◆ **Retruécano**: es una paronomasia algo obscena que provoca el sentido morboso.
 - ◆ Dilogía: varias acepciones de la palabra o expresión en el mismo mensaje.
 - ◆ Juegos de Lenguaje o Greguerías Lingüísticas:
 - ◇ **Deformación de estereotipos**: cambia refranes, frases hechas, etc.
 - ◇ **Abantivas**: cualquier greguería tiene algún estilo directo, estilo literal, frase reproducida, diálogo...
 - ◇ **Léxicas o Lexicográficas**: greguerías con estructura de definición. Habitualmente es una palabra, dos puntos y una explicación, pero también puede ser un enunciado (a modo de diccionario).
 - ◇ **Alfabéticas y numéricas**: con cada letra del alfabeto y con cifras construyen greguerías.
 - ◇ **Explicativas**: comentario u opinión, pequeña explicación sobre cualquier elemento.
 - ◇ **Reflexivas**: aquellas que encierran una reflexión, las que son más profundas ideológicamente. (Ej- 30, 28, 51).
 - ◇ **Humorísticas**: aquellas que provocan la jocosidad. (Ej-49).
 - ◆ Iconografía (icónicas): es la comparación de algo con una asociación de imágenes. Algo se define por su color, su forma, su tamaño. (Ej- 3, 4, 6, 7, 8, 12, 16, 18, 20, 23).
 - ◆ Poéticas: aquellas que provocan la estética, la belleza, el placer estético. Son finas, sensibles. (Ej- 26, 45).
 - ◆ Gollerías: es una clase de greguerías pero que da lugar a un género. Es un brevísimo relato que surge a raíz de un encadenamiento de greguerías o un diálogo a base de greguerías. (Ej- 2).