

HACIA UNA ESTÉTICA DE LA CIBERCULTURA

Carlos Fajardo Fajardo

*En el corazón de esta videocultura
siempre hay una pantalla, pero no hay forzosamente una mirada.*

Jean Baudrillard



Sin título. Litografía

Este ensayo pretende demostrar la forma como los autopistas de la información están cambiando las percepciones espacio-temporales y la sensibilidad, haciendo que los artistas trabajen hoy de forma diferente e imponiendo que se realicen propuestas para recontextualizar, redefinir y resemantizar los universos estéticos.

Así pues, se tratarán de evaluar las categorías estéticas, sus figuraciones estructurales y las manifestaciones en el arte de finales del siglo XX, como también las resistencias críticas resemantizadoras, deconstructoras, que algunos artistas y pensadores han propuesto para su estudio.

La tecnocultura: Nuevas sensibilidades artísticas

La revolución micro-electrónica se ha globalizado tanto que está generando en los distintos ámbitos, sobre todo en las producciones estéticas, una CIBERCULTURA. Viajeros y paseantes por ella, los hombres finiseculares la vemos cada día crecer y generarse en nuestras ciudades. Nos dirigimos hacia una sociedad construida, controlada por la mediatización: una Telépolis transnacional. Así, el internet y las grandes superautopistas de la información, la multimedia, están cambiando nuestras percepciones espacio-temporales, la sensibilidad y la visión que hasta ahora teníamos de la ciudad, transformando nuestra noción de relación personal, lanzándonos a una imagen de interlocutores virtuales, simulados. Cibernautas, internautas, los artistas trabajan hoy con procesamientos diferentes a los de hace veinte años. La era post-industrial afecta y afectará cada vez más aquella noción de trabajo estético que todavía en la industrialización existía.

¿Cuáles deben ser, entonces, las propuestas para encontrar, en medio de esta masiva afluencia de modernización tecno-científica, la gratificante presencia de ilusión, ensoñación, de magia, maravilla en los imaginarios simbólicos de la obra artística?

Se impone de manera total una propuesta de efecto resemantizador de los universos estéticos. Recontextualizar, redefinir, reutilizar y deconstruir sus estructuras es el reto a que nos enfrentamos. Bricollage e hibridación semántica deben operar para

comprender en medio de estas presencias supremas, la constitución de las nuevas sensibilidades artísticas.

Ya en distintos campos del arte (las artes plásticas y el teatro y el cine, por ejemplo) desde hace algunos años se han llevado a cabo estas operaciones. Grupos de artistas tratan de reutilizar fragmentos culturales y las microexpresiones que ha dejado ese desboronamiento de los macrorelatos de la modernidad (la idea de racionalidad teleológica, las ideas de progreso, futuro, desarrollo, la idea de emancipación, de vanguardia, las ideas de pertenencia y participación, de Estado Nacional, la ideas de democracia liberal, etc.) y han propuesto una redefinición crítica para romper con el logocentrismo Occidental estético. El gran auge de los fragmentos micros está produciendo la ruptura con la legitimación autoritaria de los géneros. Se impone ahora la multiplicidad de collages estéticos. En las artes plásticas se observan performances, instalaciones que combinan, sin ningún trauma moral, sin "delito", materiales tradicionales, incluso orgánicos, con aquellos provenientes de la telemática y la cibercultura; se desea de esta manera un arte de multimedia, que conserve lo que la tardo modernidad produce junto a los remanentes de la cultura no moderna.

Las hiperrealidades de las redes y sus hiperespacios están generando una nueva sensibilidad apenas vislumbrada por nosotros, y no sabemos aún cuáles serán sus dimensiones. Se hará necesario construir nuevas brújulas y nuevas cartografías para caminar por los espacios globales que nos esperan. Tendremos que estar preparados para asumir de forma más vital y profunda las

nuevas categorías que el arte está presentando y presentará en las próximas décadas. Las nociones de **heterogeneidad, discontinuidad, de fragmentación, simultaneidad, diferenciación, simulación, de pastiche, bricollage** y de lo **aleatorio**, se irán acentuando cada día más entre las producciones estéticas, ante lo cual debemos poseer una actitud despierta para observar tanto sus debilidades como sus grandezas.

Arte de la tercera etapa del capitalismo o de la Era transnacional, con sus máquinas electrónicas, elaboradas para la representación y reproducción de imágenes más que para su producción (etapa que pasa del motor a propulsión al motor cinemático); máquinas simuladoras de poder global a través de la virtualidad, con nuevas formas de aprehender el contexto social desde una perspectiva **video-cultural**.

Estamos ante un cambio tecno-cultural que modifica " las nociones de 'arte', de 'ciencia', de 'técnica', de 'hombre', de 'espacio', de 'tiempo', de 'materia', de 'cuerpo', de 'realidad', etc... abriéndolas a significaciones profundamente renovadas". (A. Renauld, 1996, 17). Nuevas imágenes-pixel; nuevos imaginarios pantallizados que generan una visualidad cultural distinta a la tradicional y que modifican lo axiológico, lo epistemológico y lo estético." No hay duda de que las nuevas imágenes expresan al mismo tiempo estas dos dimensiones de existencia: tecnificación, industrialización de lo imaginario por una parte pero también, al mismo tiempo, *imaginario tecno-*

cultural activo, creativo, capaz de hablar culturalmente (y no sólo manipular técnicamente) las técnicas y los procedimientos del momento, de abrir nuevos espacios/tiempos para una nueva era de lo sensible...” (25).

Viajeros por redes y audiovisuales, cambiamos el vehículo tradicional del siglo XX (el automóvil) por el vehículo ciber audiovisual, donde , según Paul Virilio “ todo llega sin que sea necesario partir. A la llegada limitada de vehículos dinámicos, móviles, después automóviles, sucede bruscamente la llegada generalizada de las imágenes y de los sonidos en los vehículos estáticos del audiovisual” (1996,41). Así, este “vehículo estático”, el audiovisual, es un “sustituto de nuestros desplazamientos físicos y prolongación de la inercia domiciliaria que verá, al final, el tiempo del sedentarismo, esta vez de un sedentarismo definitivo” (39). Y es a partir de él que poseemos una tele-globalidad donde la visión se amplía a costa de reducir nuestro movimiento físico, llevándonos a una inercia domiciliaria, logrando eso sí tener la sensación de vivir en todas partes y en ninguna, con una panorámica virtual a través del escaparate electrónico que nos asegura un simulacro de viajeros internacionales por museos, paisajes, arquitecturas de países que visitamos como ciber-turistas, ciber-viajeros. El tiempo extensivo de nuestros abuelos se ha ido transformando en un tiempo intensivo instantáneo gracias al nuevo vehículo ciber audiovisual. Triunfo de la velocidad sobre el tiempo. Se impone, de esta manera, la distancia-velocidad sobre la tradicional distancia-tiempo (41) captada en el escaparate catódico, motor

cinemático, desde una silla, una cama o un sofá donde somos soñados sin soñar y circulamos sin circular. (cf. Virilio,45).

Arte digital: El ciberarte

Nuevos paradigmas están dando razón a la secularización y a la pérdida del aura en el arte tradicional moderno. Si es cierto que la perspectiva renacentista nos brindó una analítica del espacio; la fotografía decimonónica una familiarización con lo hiperreal, y el cine una analítica del movimiento, lo digital y lo computacional nos brindan una analítica de las relaciones abstractas virtuales. (Piscitelli,127). Esto genera un desafío para emplear nuevas técnicas artísticas. Los ciberartes, por ejemplo, abren nuevas “ventanas utópicas” donde se pueden realizar collages electrónicos que pulverizan de una vez por todas los géneros artísticos tradicionales. Mezclas de sonidos, textos, imágenes elaborando una **cibermirada**, visiones digitales. Herramientas tecno-artísticas tales como los lápices gráficos, los scanners, sintetizadores, impresoras laser a color, libros electrónicos con hipertextos, archivos, cursores, programación de menús, bases de datos, etc., cambian el proceso artístico y de alfabetización. Entramos, de este modo, a la escritura computacional donde la velocidad del programa y de la impresora supera a la pluma y a la máquina de escribir, borra la firma, la subjetividad creadora, se pasa de la palabra escrita con sangre a la letra electrónica. Con una amalgama tan grande de posibilidades, lo computacional va haciendo desaparecer el concepto moderno del Yo Creador individual, transformando también la relación espectador-arte, pues éste puede a la vez crear la obra, programarla,

desfigurarla a su antojo. Con ello desaparece la era de la interpretación y se entra a la era de la programación, subordinando el lenguaje al cálculo, a los modelos numéricos proteiformes.

Pareciera que conceptos modernos tales como sublimidad, angustia, aislamiento, autenticidad, no pertenecieran al arte Ciber y que una superficie de ideas frágiles cobijaran la profundidad de reflexiones generadas por el espíritu crítico. Es como si se entrara a la “muerte del sujeto”, a la glorificación sin gloria de un individualismo hueco, banal. Fin del estilo llamado personal, de la “pincelada individual distintiva” (Jameson,1995,39). Democratización de un simulacro: todos podemos desde ahora ser creadores.

De allí que, en este final del siglo XX, surja la constante búsqueda del reencauche o la llamada “*moda retro*” que genera una rapiña sin consideración de todas las producciones del pasado, convirtiendo al arte sólo en una alacena de recursos muertos, revivido con un singular estilo de collages e hibridaciones permanentes, modificando a la vez las nociones de historia y de memoria. El pasado es sólo un archivo, un armario de antigüedades que sirven sobre todo para crear “**pastiches**” estéticos, “objetos espectáculos” provocativos, excitantes y simulados.

En la elaboración de estos objetos estéticos frágiles, eclécticos, complacientes, sin proyecto utópico, hechos al azar, y con una crisis total de los conceptos de *aventura* y de *experimentación* proclamados por los artistas de la Vanguardia, se encuentra en el fondo una moda de la nostalgia y una pérdida de la subjetividad que



Sin título. Litografía

impide experimentar la historia como un organismo vivo, activo, transformador. Lo posmoderno-ciber se “inspira” (para utilizar un término moderno romántico) en lo trans-utópico, en una “colección de fragmentos”, concibiendo al arte como museo, con un fin conformista y conciliador.

Junto a la apertura del texto electrónico y del simulacro digital, se va perdiendo también la privacidad de la lectura. Se imponen entonces nuevas formas de escritura, de lectura y de sentidos. El archipiélago hipertextual organiza a un lector collage, sin fronteras, cuyas hibridaciones constituyen una amalgama de lecturas por saltos, y no secuenciales -paso a paso- como en la tradición lecto-escritural. Se entra a una sensibilidad de redes en línea (correos electrónicos, internets). El zapping será el deber ser del lector electrónico. Se abre una gran posibilidad para escoger diversos

caminos, rompiendo con la estructura cerrada del libro y “fomentando estilos inéditos de narrar y de referir”. (Piscitelli, 145).

Arte más que de objetos artísticos de procesos multimediáticos (palabra, sonido, expresión, movimiento, duración) sin un polo legitimador, unitario, de tal forma que nos lleva a la fragmentación de los regímenes estéticos tradicionales tanto clásicos (objetuales) como modernos (subjetivos) pues, el proceso predomina sobre el objeto y el sujeto, importando no los contenidos estéticos, sino el trabajo desarrollado sobre las imágenes. (cf. Mario Perniola, 1996, 104). Fragmentaciones que desaparecen de forma casi total las ideas de creador individual, generando la idea de autor colectivo integrado al programador. El artista puede ahora hacer uso de cualquier MEDIO para llevar a cabo su obra. Del oficio autónomo artístico, se pasa al de

generador del Zapping. De tal manera que, hoy por hoy, la obra de arte, como bien lo ha escrito Marcelo Walter Bruno, “no puede esperar ser una obra acabada (cerrada) ni mucho menos pulida; ésta es siempre ‘infinita’, un análisis ‘exterminado’ en oposición a un ‘terminado’.” (1996, 164). No existirá original de la obra, ni copia. Cualquier imagen artística será programada, modificada, obtendrá su valor por el hecho de ser procesada y transformada cuantas veces se desee. Secularización tecnomediática y colectiva donde el aura de lo personal y lo original del arte, en la época de la reproductividad tecnológica, va desapareciendo paulatinamente. Arte global y globalización del arte, peligrosa o milagrosamente masivo, tejido y prisionero en la red de redes y sus sistemas.

Junto a la apertura del texto electrónico y del simulacro digital, se va perdiendo también la privacidad de la lectura. Se imponen entonces nuevas formas de escritura, de lectura y de sentidos.

Todas estas transformaciones paradigmáticas imponen a los estudiosos realizar una fenomenología de la experiencia electrónica, un estudio de los impactos que nos deja y nos dejará la tecno-estética y su tecno-imaginación. Sin embargo, ante semejante desafío, y ante la ya casi probable y sentida inundación de la cibercultura; frente a tanta basura informal y excremencias que nos lanzan los medios y la red de redes, debemos aguardar, con firmeza

crítica, las nuevas sensibilidades manifestadas en una estética neobarroca ciber, donde el gusto literario por lo monstruoso, la fascinación de los laberintos y las entropías, el culto al héroe de la fuerza, la excitación por la alta fidelidad, son los platos a degustar todos los días. Como **jockeys informáticos**, sus consumidores navegan sobre el ciberespacio con una actitud del rebusque virtual; devoradores de imágenes visuales, mas no mentales; de lo residual, de lo desechable, de la banalización ligh, espectacular, lumínica, de la basuralización de la cultura.

Atravesados por esta racionalidad modernizadora, los latinoamericanos, como “mayoría silenciosa”, consumimos las nuevas tecnologías sin propuestas pensantes. Vivimos el drama post-industrial, lo sufrimos. Son ámbulos, entramos digitando como operarios ciegos el nuevo siglo ciber; funcionarios analfabetas que aprendemos rápido sus procedimientos, pero sin haber participado en su elaboración.

Un nuevo paradigma digital: La ciber-ontología

Estamos ante una nueva gramática que reelabora otra racionalización y sensibilidad artística; una **gramática digital** que cambia lentamente el paradigma sobre lo real, “desaparece” lo real físico poniendo en su lugar lo real virtual, conllevando a la sistemática desacralización de la realidad concreta como única fuente de conocimiento. Cambio de gnoseología. Hacia la simulación total, donde la realidad virtual hace creíble su espacio, su movimiento y su tiempo.

Inundados de prótesis tecnológicas, queremos adaptar el mundo a nuestro tamaño y ponerlo a nuestro alcance, violar las leyes del espacio y del tiempo, la tridimensionalidad que nos limita y habita. Igual a un laboratorio metafísico (Piscitelli, 1995, 107) este paradigma digital deconstruye la realidad del ser y el estar : a través de el soy y estoy donde deseo estar, soy lo múltiple: múltiples identidades cuantas veces quiera ser, generando así una lógica del simulacro, una **ciber-identidad**, una **ciber-ontología**. Por lo pronto, la simulación es la escenografía de una ilusión, incluso de una suposición de orden y de poder cuyo slogan sería “tomad vuestros deseos por la realidad” (Baudrillard, 1993, 51). Como prolongación metafísica del deseo se pretende con ella producir y controlar la realidad física, realizar hiperrealismos los más parecidos a lo

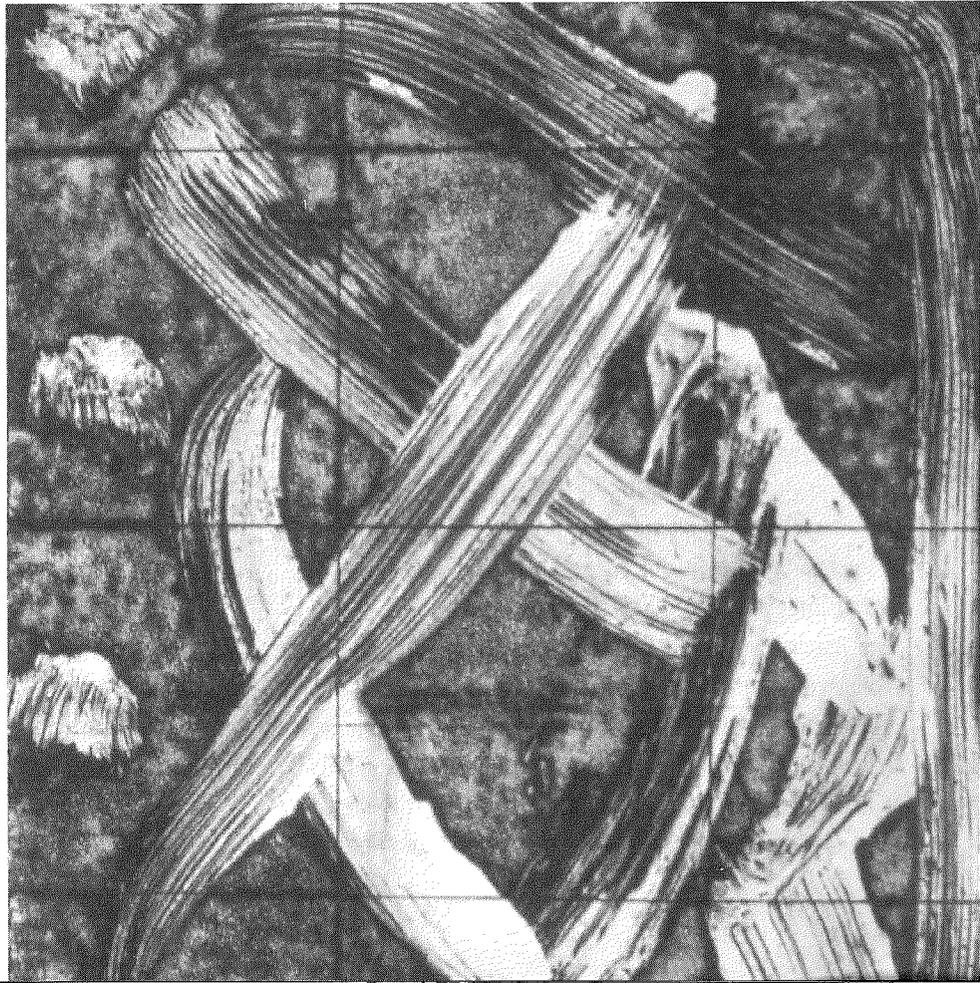
que está allí viviendo cotidianamente.

Expuestos a esta nueva ontología de ordenadores y de las llamadas “*tecnologías de la disolución*”, nuestra percepción del mundo se ha ido transformando lentamente: entramos a una crisis del realismo tradicional, a la pérdida del referente real, pues ya no se tiene, sobre todo en las producciones artísticas, una visión del objeto (lo visual-objetual), sino del simulacro (lo visual-virtual).

¿Serán estos los precios que debemos pagar los habitantes de finales del siglo XX y los del próximo? ¿Hacer desaparecer tanta historia cotidiana detrás de una pantalla?

Puesto que en la *ciber-identidad* las transacciones no se dan entre personas, sino entre simulacros, entonces “los

Sin título. Litografía



objetos reales se desmaterializan convertidos en flujos de píxeles en pantallas de computadoras” (Piscitelli, 109). No sabremos ya qué es estar ni dónde es aquí. Así, no habrá interdependencia humana directa, y la soledad, la angustia de incomunicación con los demás serán causadas por las realidades virtuales.

Dentro de estas dimensiones ciberespaciales, podemos estar disolviendo los conceptos modernos de pertenencia y participación. Pertenencia a un sitio, a una ciudad, a una nación, vinculándonos a las redes virtuales mundiales que contribuyen a crear un simulacro geopolítico, una **cibergeopolítica** donde las fronteras se borran. El espacio electrónico se constituye también en un espacio virtual político, en un buen conductor de las normas, signos y sentidos que nos lanza la cibercultura. Los sujetos activos desaparecen imponiéndose en su lugar una objetividad simulada, masiva, devoradora de mensajes globales. No hay autonomía moderna en su naturaleza de masa, ni razón crítica autoconsciente, autogestionable.

De este modo, sin resistencia crítica, la masa digital pasa a ser sólo público, no comprometido ni política ni históricamente de un modo consciente. Al espectador y programador ciberespacial, tal como ente masivo y masificado, se le ha despolitizado y situado en una situación transpolítica y, más aún, translingüística. Pasa -tal es la hipótesis de Baudrillard- de la resistencia al hiperconformismo. Espectacularidad, fascinación, éxtasis, manipulación son los órdenes que cumple a cabalidad. De la aventura moderna del siglo XX, la cual impuso una razón crítica que ayudó a la

exploración, la experimentación y a la utopía de un arte lleno de sentido, parece que entráramos a la época del relax, dejando a un lado el estadio *analítico* moderno y penetrando a la fase *sintética* postmoderna, condición de pérdida en el laberinto epocal.

Estructuras, figuras y categorías en el arte de fin de siglo

Ese monstruo de la belleza no es eterno
Guillaume Apollinaire

En 1913, Guillaume Apollinaire escribía en sus *Meditaciones Estéticas*: “Ante todo los artistas son hombres que quieren volverse inhumanos. Buscan penosamente las huellas de la inhumanidad, huellas que no se encuentran por ninguna parte en la naturaleza” (1994, 16). Se proponía una valoración del gusto para las Vanguardias y un juicio estético distinto a la concepción clásica del arte, lo que impactaría en las producciones artísticas de principios del siglo XX, prolongando su halo hasta finales del mismo.

Hoy, la obra de arte, como bien lo ha escrito Marcelo Walter Bruno, “no puede esperar ser una obra acabada (cerrada) ni mucho menos pulida; ésta es siempre ‘infinita’, un análisis ‘exterminado’ en oposición a un ‘terminado’.

Experimentaciones vanguardistas se impusieron generar “nuevas” miradas a la realidad; desearon subvertir la lógica del orden de la naturaleza e impulsar un caos en la sensibilidad y en la racionalidad. De allí que se les llamara “degeneradores” del arte, deshumanizadores del gusto. El

Futurismo, por ejemplo, invitaba a utilizar “todos los sonidos brutales, todos los gritos expresivos de la vida que nos rodea”; hacer corajudamente el “feo” y matar como sea la solemnidad. Es necesario, escribe Marinetti el 11 de mayo de 1912, “escupir todos los días sobre el *altar del arte*. Nosotros entramos en los dominios ilimitados de la intuición libre...” (Manifiesto Técnico a la literatura futurista). Esta reclamación en contra de “la pátina y la veladura de los falsos antiguos”, va a tomar fuerza en el Dadaísmo, sobre todo en el manifiesto escrito en 1918 por Tristan Tzara donde se invita a odiar la objetividad grasa y a la armonía, “esa ciencia que encuentra que todo está en orden”, pues “la lógica siempre es falsa. Ella tira de los hilos de las nociones, palabras, en su exterior formal, hacia objetivos y centros ilusorios”. De la misma manera, Tzara pide “que grite cada hombre: hay un gran trabajo destructivo, negativo, por cumplir. Barrer, asear. La limpieza del individuo se afirma después del estado de locura agresiva, completa, de un mundo dejado en manos de bandidos que desgarran y destruyen los siglos” (1994, 24).

Por su parte, y como buen visionario, Apollinaire observó en los pintores cubistas un cambio en la concepción y en la percepción de la imagen, la belleza y la realidad. El cubismo modificó profundamente las categorías clásicas del arte, su objetividad, los conceptos de armonía, orden, límite, la racionalidad proporcional, e impulsó (ya elaborada claro está por algunos de sus antecesores) una visualidad simultánea que ponía en juego las categorías de la mirada artística, produciéndose una ruptura radical con la naturaleza, los sistemas morfológicos tradicionales y la

mimesis plástica: “Se puede pintar con lo que se quiera, decía Apollinaire, con pipas, con sellos de correos, con postales, con naipes, con candelabros, con trozos de hule, con cuellos postizos, con papel pintado, con periódico...” Y Tristan Tzara argumentaba: “ El pintor nuevo crea un mundo, cuyos elementos son también los medios, una obra sobria y definida, sin argumento. El artista nuevo protesta: ya no pinta (reproducción simbólica e ilusionista) sino que crea directamente en piedra, madera, fierro, estaño, organismos locomotores a los que puede voltear a cualquier lado el viento límpido de la sensación momentánea”(1994,16) lo que da como resultado el collage, el caos que nos manifiesta y proyecta tal como somos.

Estamos ante una gramática digital que cambia lentamente el paradigma sobre lo real, "desaparece" lo real físico poniendo en su lugar lo real virtual, conllevando a la sistemática desacralización de la realidad concreta como única fuente de conocimiento.

Apollinaire invitaba, hacia 1913, a producir un colapso sobre todo en el tríptico platónico Belleza, Bondad, Verdad, sepultando la noción de realidad tridimensional, abriéndose a la modernidad del caos y a la cuarta dimensión, es decir, al espacio mismo, a la dimensión del infinito, la que, según este poeta, dota a los objetos de plasticidad. Al proponerse generar una ruptura con las dimensiones euclidianas surgen las dimensiones problemáticas, “degeneradoras” de los géneros e impulsoras de la repulsión y del desvío del gusto. Eventos posteriores llevarían al Surrealismo a profundizar sobre la

concepción de realidad y sobre los múltiples subjetivismos estéticos dentro de las vanguardias. Después de esto el arte no volvió a ser el mismo.

Entre las ideas del orden y del caos se balanceará entonces la estética moderna del siglo XX. Desde las artes plásticas, junto a la literatura, la música, el teatro y desembocando en la fotografía, el cine y la microelectrónica, se han ido manifestando conceptos que surgen de las nociones de lo informe, de lo inestable, la fragmentación, etc. Son modelos insinuados y desarrollados desde hace algunos años, pero masificados en la órbita cultural del presente.

Categorías, estructuras y figuras que sorprenden por la forma como son consumidas- no asimiladas- yuxtapuestas y generadas en la sociedad de crisis moderna actual. Las múltiples formas de manifestarse van desde el arte llamado de elite o culto, pasando por el popular y llegando al gusto *kitsch* de la masificada cultura *light*.

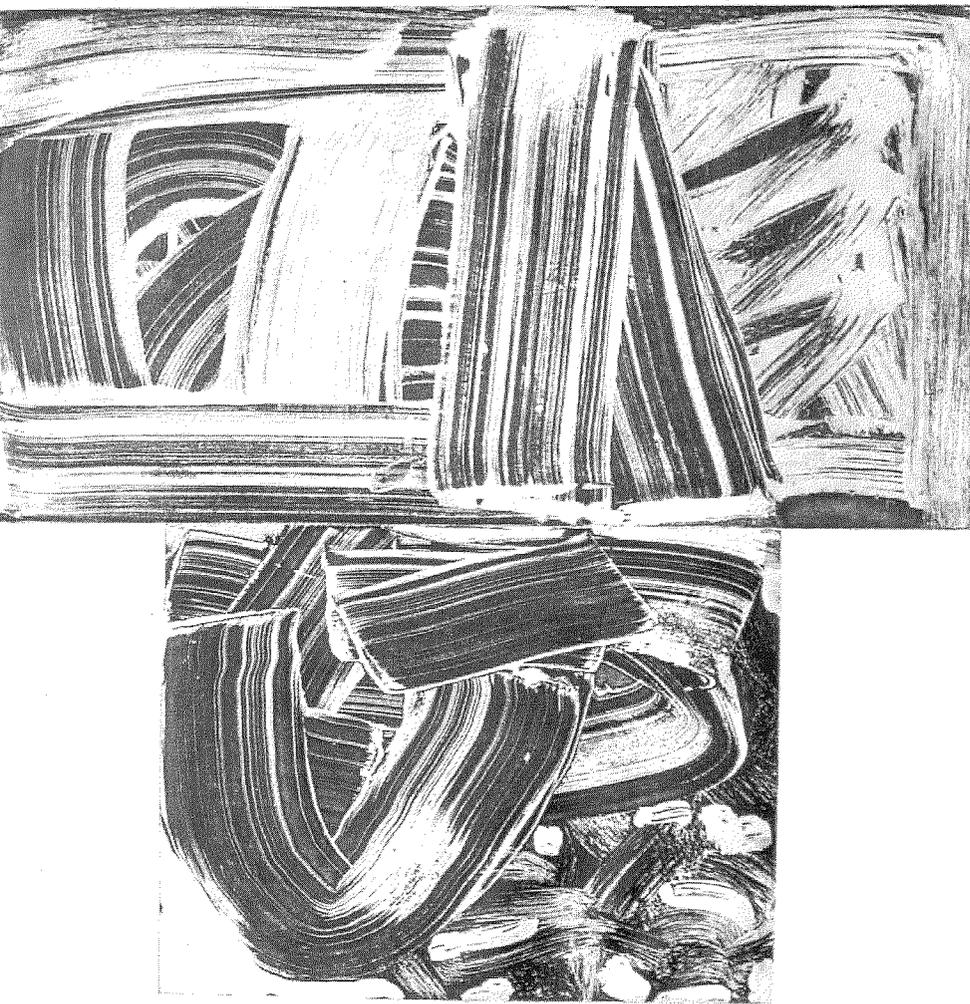
Ya en las vanguardias se gestaban artes con sistemas de referencia que experimentaban con estas figuras y estructuras mencionadas: el Cubismo, el Dadaísmo, el Surrealismo, por ejemplo, creaban, desde la concepción del caos y lo monstruoso, un arte multimediático en el sentido amplio y real del término, es decir, como totalidad y multiplicidad de visiones. Para estas estéticas, lo no racional y lo ilógico, lo surreal, el sueño, el inconsciente, la imaginación, la intuición, la consagración del instante, lo inefable, la locura, el misterio, el vitalismo, se oponen a ese sistema normativo de uniformidad y homogeneidad que engrana a los individuos en una escala de valoración social, donde todo lo que no encuadre

con el orden es denominado abyecto, deforme, anormal, malvado. De allí que en el arte de las vanguardias existan los conceptos de subversión y transgresión, la potencia utópica del desadaptado, la mitificación del vagabundo romántico que inflige las leyes sociales, políticas, estéticas, religiosas, morales, proponiendo, a lo nietzscheano, nuevas tablas de valores. “Estoy contra los sistemas, escribe Tzara, el más aceptable de los sistemas es no tener, por principio, ninguno” (20).

Sin embargo, las rebeldías vanguardistas, que se dirigían contra el sueño de la razón, fueron digeridas en las últimas cuatro décadas por las manifestaciones mediáticas. Cine, televisión, vídeo, computación, están atiborrados de monstruos creados por una tecno imaginación especializada en producir simulacros y seducciones. Lo importante aquí es visualizar cómo estos factores tecno-culturales han proyectado sobre el gusto y la sensibilidad, tanto de artistas como de consumidores, sus imágenes que actúan con base en una estructura estética que, como ya mencionamos, proviene y pertenece a la etapa de la modernidad analítica y de aventura vanguardista.

Hemos pasado de la figura del pensador de Rodin, en actitud de tensión y a punto de hacer saltar una idea, a la pose de Homero Simpson, relajado frente a la televisión. En otras palabras, se ha masificado y entronizado la distensión improductiva y el consumismo.

Así pues, trataremos de evaluar las categorías estéticas, sus figuraciones



Sin título. Litografía

estructurales y las manifestaciones en el arte de finales del siglo XX, como también las resistencias críticas resemantizadoras, deconstructoras, que algunos artistas y pensadores han propuesto para su estudio.

En tiempos de relajación cultural, el consumismo es nuestra máxima garantía de sueño. La seducción de los objetos y su simulación, alimentada por el mercado, producen un campo de encantamiento y de hechizo colectivo que se traduce en la espectacularidad del obtener. Hemos pasado de la figura del pensador de Rodin, en actitud de tensión y a punto de hacer saltar una idea, a la pose de Homero Simpson, relajado frente a la televisión o en el gimnasio postmoderno, con *jacuzzi*, a punto de dormir. En otras palabras, se ha masificado y entronizado la distensión improductiva y el consumismo. De igual manera, la estandarización de los objetos va imponiendo, en la sensibilidad y

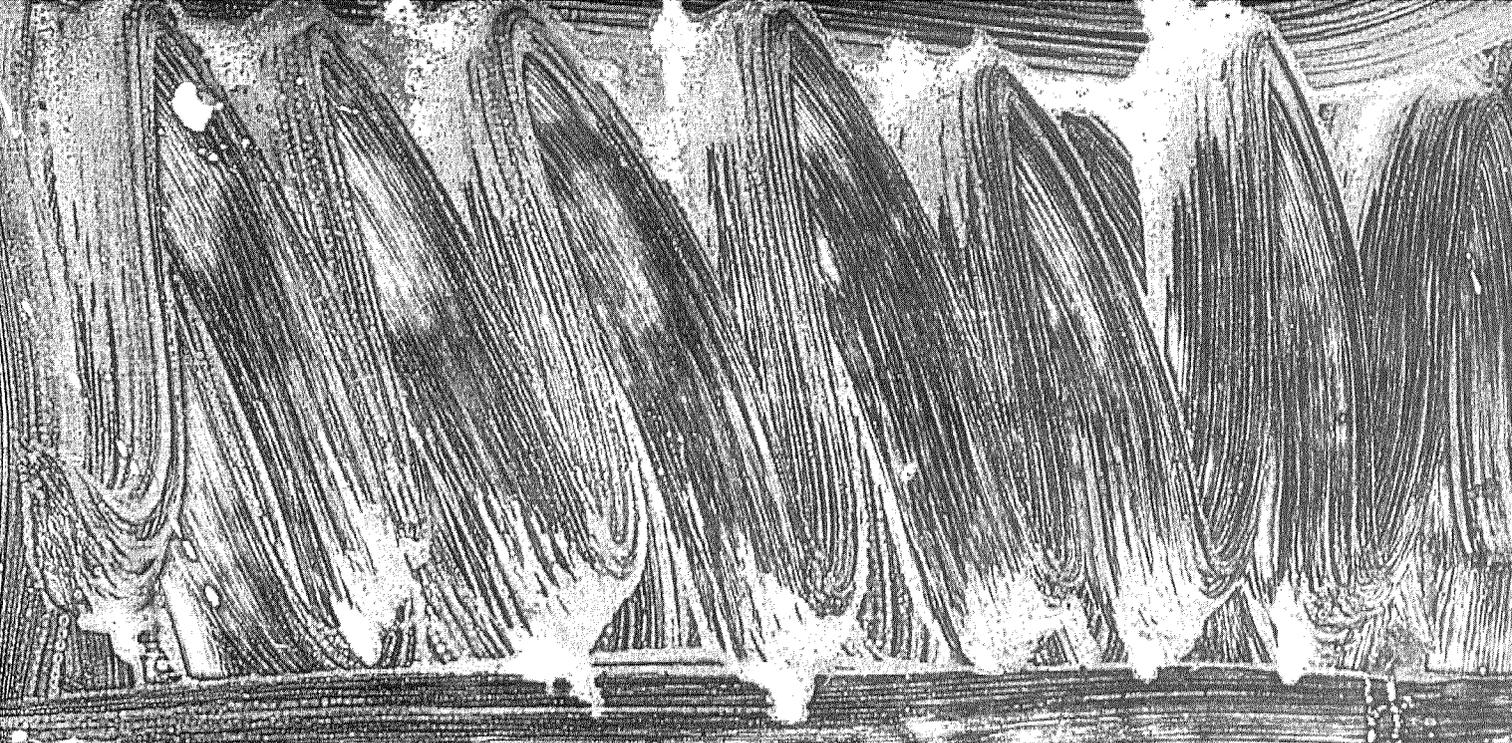
en el gusto colectivo, una especie de **estética de la repetición**. Lo “serial” es el ritmo del consumo y la acumulación su mayor resultado. Por lo mismo, se impulsa una estética que produce enlatados fáciles de abrir y devorar. La saturación es una de sus desventajas. La lógica capitalista del seriado requiere de un gusto homogéneo y de esquemas casi estáticos. Por ejemplo, las telenovelas mejicanas, venezolanas y colombianas (las cuales han caído en el proceso de la reproductividad paradigmática); los programas de concurso; las series policíacas y detectivescas; las canciones pastiches, son algunos de los proyectos de los Medias en esta estética estandarizada. En la época de reproductividad tecno-científica, lo estético se ha convertido en un despliegue de lo multinacional capitalista, en una “urgencia de producir constantemente nuevas oleadas refrescantes de géneros de apariencia cada vez más novedosa (desde

los vestidos hasta los aviones) con cifras de negocios siempre crecientes...” (Jameson, 1995, 18) llegando a la superficie banal, sin utopía ni ensoñación. Arte para la decoración, lo suntuario, desapareciendo la intimidad de afectos y produciendo sólo efectos publicitarios.

Esta secuencia estandarizada también reúne varias morfologías que construyen ciertas inestabilidades y metamorfosis en los productos artísticos de mayor consumo. Hablo aquí de uno de los fenómenos más relevantes en la concepción del arte actual: *la monstruosidad*. (cf. Calabrese, Omar. *La Era Neobarroca*. 1994).

Globalizado e impuesto como gusto estético, el paradigma de lo monstruoso posee entre sus múltiples características la espectacularidad (algo más allá de lo normal) lo misterioso y enigmático (algo oculto de la naturaleza) y se basa en lo irregular, en la desmesura, en lo que sobrepasa los límites. Esta *teratología* (del griego Tera: monstruo) nos sitúa de inmediato en las categorías estéticas del feísmo y lo grotesco, magnificados por el gusto moderno, y se une — siendo su proyección— al concepto del caos clásico, a las ideas del romanticismo sobre lo físicamente deforme pero moralmente bondadoso, a las nociones vanguardistas sobre la realidad social como eufórica, terrible y caótica, elevando a nociones artísticas lo siniestro, lo prohibido, lo antirracional, lo inconsciente, manifestaciones de lo ondulante y ambiguo, originadas de las inestabilidades y metamorfosis teratológicas.

Así, se han gestado para el arte contemporáneo, sobre todo en este final del siglo, unas categorías bien particulares provenientes de las nociones de lo caótico y lo monstruoso, tales como la inestabilidad, lo dinámico, lo imprevisible, **la indecibilidad de las formas, la turbulencia, la**



Sin título. Litografía

discontinuidad, la fragmentación, lo aleatorio, lo fractal, el bricolage, la simulación, la multiplicidad, entre otras.

En nuestra teratología, la **inestabilidad** es una de las categorías más sobresalientes. Se rompe con ella la norma clásica y la rigidez tradicional del juicio de valor estético. Se originan de esta categoría la desmesura, lo informe, lo imprevisible. Por ejemplo, muchos de los monstruos contemporáneos filmicos no tienen forma conocida (Alien, Zelig, o La Cosa, filme de Carpenter). Algunos no poseen medida ni son previsible (como los Gremlins de Spielberg o los "bichos" en la película Invasión del director holandés Paul Verhoeven). Tales circunstancias nos muestran que estas producciones superan la concepción monstruosa de finales del siglo XIX y principios del XX, donde todavía se mostraban a seres deformes pero valorados con los tradicionales juicios dicotómicos y dogmáticos de bien/mal, antropomorfismo/bestia, naturaleza/ciencia, humano/mecánico, orden/desorden. Ejemplos los tenemos en Drácula, Frankenstein y en varios escritores como Poe, Hoffman, Kafka,

incluso en las nociones de Freud sobre la proyección de nuestros deseos reprimidos o fantasmas de la mente en forma de monstruos.

En la medida que los monstruos se vuelven cada vez más inestables, adquieren una capacidad sorprendente de movimiento y dinamismo. Esta nueva categoría (**Lo dinámico**) se gesta para producir exclusivamente emociones en el espectador. La velocidad, lo fugaz se desprenden de esta categoría termodinámica. Los monstruos se presentan rápidos unos, etéreos, viscosos, elásticos, transparentes, transformables otros y se mimetizan con el medio que les rodea (véase el filme La Cosa y algunos parajes de E.T. de Spielberg). De allí que su estética esté ligada a la incertidumbre y no a la definición de las formas. Por lo tanto, mucho del arte actual se formula desde lo **imprevisible**: nada de planes, ni de procesos lógicos, nada de estructuras pre-formadas, todo azar y laberinto. Son obras no identificables con los géneros tradicionales; son variables, discontinuas, aleatorias y forman un "amasijo" narrativo y expositivo de estilos, motivos, figuras, estructuras que van construyendo la hibridación genérica

y fragmentan la noción clásica- y aún moderna- de totalidad orgánica del arte.

Al observador-lector se le pide abandonarse en el delirio de estas metamorfosis e incertidumbres de las perturbaciones morfológicas; que sufra el colapso de su percepción paradójica. De esta manera, sentimos la inestabilidad, lo imprevisible y la incertidumbre ya en pintores vanguardistas como Escher, Magritte, Salvador Dalí, Max Ernst. En ellos predomina la indecibilidad de las formas y no la certeza de las producciones clásicas; se manifiestan la incertidumbre y la sospecha frente aquello que no se logra definir; ante lo que no se puede poseer como totalidad, sino a través de fragmentaciones simultáneas, fugaces, rápidas, desprendiéndose de estas figuraciones lo **indecible** como categoría postmoderna. Por ejemplo, en las obras de teatro Invierno, del grupo canadiense Carbono 14 (director Gilles Maneau) y en Hienas, chacales y otros animales carnívoros (con guión de Fabio Rubiano y Javier Gutiérrez) impera el video-clip sobre la narrativa lineal del teatro clásico y moderno y la fragmentación simultánea, lo aleatorio, lo cual nos lleva

a captar unas obras multimediáticas de no fácil lectura, pues elaboran una hibridación entre lo tradicional y las mentalidades ciudadanas. Obsérvese lo mismo en la estructura del vídeo publicitario que eleva lo dinámico, lo imprevisible y lo indecible a una exagerada escala para el ojo receptor, lo que nos hace pensar en una **estética del video-clip** como lenguaje de fin de siglo, y en el que podemos encontrar “Collage electrónico (imágenes movidas de objetos movidos en varias capas espaciales) división, simultaneidad y fragmentación en planos y significados; secuencias en un tiempo no lineal...simulación de escenas...fusión, disolución y simultaneidad de imágenes; superposiciones...montajes rápidos, imágenes computarizadas y de la danza”. (Landi, Oscar. 1992,35).

Con la ampliación de lo caótico y la irregularidad del orden, se hace necesario cambiar las concepciones sobre la dimensión tanto matemática como estética; aceptar otros paradigmas que permitan entender las nuevas fisiologías del arte y la cultura. Caso explícito el de **los fractales**, esos objetos extremadamente accidentados, no previsible, indescifrables, incalculables, los cuales no se pueden medir con las tradicionales tres dimensiones euclidianas geométricas y cuya irregularidad morfológica posee un carácter estético que nos seduce: lo maravilloso. Los fractales tienen una lógica distinta a la clasificación clásica y se manifiestan como monstruosidades o rupturas morfológicas. Dotados de dinamismo, inestabilidad y metamorfosis rítmicas graduales, repiten su irregularidad y accidentalidad tanto en las partes como en la totalidad.

Unidos a la llamada *teoría de las turbulencias* y a las “líneas de tendencia al caos”, los fractales se manifiestan en

exposiciones realizadas con la ayuda microelectrónica del computador; en escenografías teatrales; en instalaciones y *performances*; en el cine de ciencia ficción y en la naturaleza. (Obsérvese la excelente exposición fotográfica del inglés Bill Hirst “*Paisajes fractales del mundo real*”, auspiciada por el Banco de la República en Santafé de Bogotá, marzo de 1998).

Con la ampliación de lo caótico y la irregularidad del orden, se hace necesario cambiar las concepciones sobre la dimensión tanto matemática como estética; aceptar otros paradigmas que permitan entender las nuevas fisiologías del arte y la cultura.

En medio de estas turbulencias caóticas, también encontramos la estructura y la figura de **lo laberíntico**, la que se constituye en una de las categorías morfológicas más trabajadas con intensidad en el arte actual. Estructura caótica y compleja que está ligada a la astucia, la agudeza, la maravilla, al ingenio y, por supuesto, al miedo. Lo laberíntico sugiere movimiento y pérdida, inestabilidad, enredo y nudos complejos, ambiguos. Ello es notable en Jorge Luis Borges, como en algunos parajes maravillosos de “Las ciudades invisibles” de Italo Calvino, en la biblioteca de “El nombre de la rosa” de Umberto Eco, en los diseños de Escher, en Giorgio de Chirico, en De Piet Mondrian o Jackson Pollock, y en la obra de teatro Fausto, S.A. del grupo colombiano Tecal (director Crispulo Torres), donde el espectador recorre, como en una sala de exposición, diversos cuadros que semejan las vitrinas ciudadanas y es impulsado a reconstruir las diferentes estancias que ha observado, para poder captar la globalidad

de la obra, es decir, realizar una cartografía imaginaria, de manera que le permita encontrar los múltiples sentidos de esta heterogeneidad simbólica. También encontramos laberintos en el libro de poemas “Crónicas maravillosas” de Tomás Harris, premio Casa de las Américas en 1996. Aquí al lector se le exige perderse en la búsqueda de la memoria y el presente, como un nauta que pasa por distintas estancias temporales y por los géneros clásicos épico-líricos y dramáticos sin olvidar las técnicas narrativas del videojuego, reescribiendo las crónicas de una historia trágica.

Estos entrecruzamientos interdisciplinarios y movimientos, unidos a la fractura y a la metamorfosis de los conceptos espacio-temporales, van construyendo nuevas formas de nudos multimediáticos manifiestos en la Red de Redes (Internet) como en las telenovelas, en las cuales, capítulo a capítulo, la trama se enreda y obliga a poseer una audaz memoria para apreciar la totalidad del laberinto. Su nudo es tal que llegamos a veces a no saber en qué lugar de la historia estamos; sin embargo, seguimos dentro de ella buscando un final casi siempre deseable.

La figura estructural del laberinto nos lleva de inmediato a una categoría que se une también al concepto de bricolage: **la multiplicidad**. Ya Italo Calvino nos insinuó que esta será una de las características de las producciones culturales del próximo milenio. Unida al slogan “todo vale” o “todo sirve”, se propone una diversidad y heterogeneidad de matices, estilos, técnicas, tonos, atmósferas, conocimientos, hasta lograr la hibridación en el artefacto artístico como “enciclopedia abierta”, diálogo de espacios y tiempos, apertura laberíntica tal vez hacia el infinito. “Hoy, nos dice Italo Calvino, ha dejado de ser concebible una totalidad que no sea potencial, conjetural, múltiple” (1989.131). Obras y textos polifónicos, dialógicos,

deseosos de combinar, enumerar, coleccionar, aunque no siempre con ello se logra edificar una obra sólida y resistente al paso del tiempo ya que, como se ha visto, en muchos casos sus resultados son los pastiches kitsch y ligh, esas formas frágiles, superficiales, espectaculares, excitantes, complacientes, de la llamada Moda Retro, o rapiña de las producciones del pasado revividas (reencauchadas sería el término postmoderno) al estilo tecno del presente y de fácil digestión.

Como exploración estética, la multiplicidad está llena de nuestra experiencia vital. Heterogéneos, diversos, simultáneos, somos coleccionistas de saberes, de imaginarios y de otredades. Las obras se generan desde allí y se abren al mundo traspasando las fronteras culturales. La multiplicidad postmoderna se comunica con la globalidad. El artista actual, genera y generará un arte de frontera, es decir, de intercambio, lleno de fragmentos, de trozos diversos, dispersos, que dialogan entre sí en una simultaneidad caótica. Lo múltiple es una metáfora de la vida urbana, la que, junto a la rapidez y la velocidad, se conjugan para producir un imaginario disímil, pluriforme en las producciones artísticas, como "muestrario de estilos donde todo se puede mezclar continuamente y reordenar de todas las formas posibles" (Calvino, 138).

Frente a las mutaciones morfológicas del arte postmoderno, considero necesario insinuar que las nociones de lo monstruoso y lo caótico fluyen entre una masificación pasiva, consumidora, y una subversión a la norma del orden estético, psicológico, moral, social, etc. Se sabe que lo caótico infunde peligro y miedo al establecimiento. Se planea su desaparición o al menos su marginalidad para que no contamine ni toque con su horror las jerarquías sociales. Lo monstruoso, como construcción del abismo en medio de la petición de una sana razón, representa lo diferente, lo abyecto, lo

marginado, lo "otro" reprimido, lo diferente, negativo, el deseo no satisfecho, lo "impuro", la suciedad, la amenaza. Se fulminan, con las categorías aquí expuestas, el régimen de lo diurno, la armonía, la mimesis, la belleza, y se entroniza el régimen nocturno, lo subjetivo traumático, lo anormal, el caos.

Estos aspectos se masifican cotidianamente gracias a la era multimediática, paralela a una sensibilidad de inestabilidad y de escepticismo ante los fracasos de la racionalidad moderna. La quiebra de los proyectos modernos, junto a sus catastróficas consecuencias, ha elevado en los últimos años el nivel de incredulidad en la Razón y en sus conceptos de futuro, progreso, desarrollo, emancipación, libertad. La fragilidad y la crisis social nos impulsan a venerar monstruos producidos por el imaginario de una cultura llena de terror y violencia. El abismo se abre a puertas del siglo XXI; el desencanto, la pérdida de sentido, el vacío y lo informe nos esperan. Todo lo real no es racional ni todo lo racional es, mucho menos en Colombia, real. Estando perdidos cultural y socialmente, es de suponer que la estructura de lo laberíntico se eleve a categoría estética; y cuando, a finales del siglo, caminamos por un sendero olvidadizo de su pasado, falto de futuro, es de esperar que lo no previsible adquiera un puesto en los juicios estéticos y en las valoraciones del gusto. No podemos definir cual es nuestro presente, de allí que la indecibilidad esté a la orden del día. Algo similar pasa con la inestabilidad colectiva e individual. De las vanguardistas y aventureras utopías sobre el equitativo reparto de la riqueza y la abolición de las clases sociales, sólo quedan fragmentos no identificables, simulaciones de una frágil verdad que, supuestamente, conduciría al reino de la libertad. Otro tanto sufrimos cuando ponemos a prueba los resultados de la racionalidad instrumental científica y

tecnológica y vemos con horror sus impactos en todos los ámbitos sociales y naturales. Padecemos de vértigo, de discontinuidad.

Fractales son nuestras mentalidades y las cenizas que expulsamos; fractales nuestras vidas en una sociedad tan irregular y accidentada; monstruosa es nuestra forma de vivir, la época que nos retiene, los imaginarios que inventamos, los fantasmas y representaciones simbólicas interiores. El caos y la monstruosidad se han sentado con nosotros a la mesa y cenan familiar y cotidianamente. Somos sus hijos, sus padres, sus amantes y hermanos. Ellos proyectan en nosotros sus luces y sombras. Víctimas y victimarios de la cultura de la modernidad en crisis, globalizada y yuxtapuesta en ciertos países latinoamericanos que no han logrado madurar, asimilar ni impulsar todavía los proyectos de la modernidad burguesa, seguimos caminando por las estructuras de una historia forzada a dar bruscos saltos (de una modernidad periférica y a medias a una postmodernidad impuesta desde arriba y abortada) la cual se manifiesta con una siniestra belleza. Tal vez proyectamos en las inestabilidades artísticas los más íntimos deseos de nuestro siglo cruel, con la sospecha de que estos son una sucesión de fracasos, tal como nos ha enseñado la cultura de la muerte que actualmente padecemos.

