

EL ARTE DEL FIN DEL MILENIO

Posmodernidad y pluralidad

ART OF THE END OF THE MILLENIUM

Postmodenism and plurality

A R T Í CULO



Hilda Benchetrit
Arquitecta, Profesora de la
Facultad de Arquitectura y Diseño de LUZ
benvega@cantv.net

RESUMEN

El propósito de esta investigación es analizar e interpretar la pluralidad de los lenguajes del arte de fin del milenio, como expresiones de la posmodernidad. Se hará referencia a algunos de los movimientos artísticos considerados de mayor significación a nivel mundial, como la transvanguardia, el neoexpresionismo, el neogeo, el neobarroco, el neobjetualismo, el video art y otros, asociándolos con los conceptos de fragmentación, caos, complejidad, de-construcción y globalidad, como paradigmas de la posmodernidad. Ante la revalorización del objeto y la metáfora, entendidos como nuevos medios de expresión conceptual, generadores de nuevos códigos de comunicación, es necesario efectuar una nueva lectura del discurso del arte. A partir de la transformación de los vínculos de comunicación entre el artista y el espectador, se ha generado una dialéctica del arte de difícil comprensión y de carácter cada vez más elitescos, ante la existencia de un público que, en su mayoría, no entiende ni acepta estos nuevos lenguajes.

Palabras Clave: Posmodernidad, arte, lenguajes, pluralidad.

Abstract

The objective of this issue is to analyze and interpret

ABSTRACT

The objective of this research is to analyze and interpret the plurality of art languages of the end of the millennium, as expressions of postmodernism. Reference is made to some of the most important artistic movements in the world like: trans-avantgarde, neoexpressionism, neogeo, neobaroque, neobjectualism, video art and others, establishing their links with the concepts of fragmentation, chaos, complexity, deconstruction and globality, as paradigms of postmodernism. In the view of revalorization of object and metaphor, considered as new means of conceptual expression and sources of new codes of communication, it is necessary to make a new reading of art language. The transformation of communication between the artist and the spectator has generated a dialectica of art that is difficult to comprehend, and only understood by an elite, which accepts these new languages.

Key words: Art, postmodernism, languages, plurality.

Ante un mundo -este artístico- que ha valorado en extremo:
-la tensión de las distintas miradas, la mirada inestable,
-la incorporación de lo roto, de lo informe,
-la incorporación del añico, del estallamiento,
-la angustia fragmentadora,
-el mal, sus poéticas y metáforas,
-las distancias, los vacíos, las imágenes de la "nada",
-la multiplicidad,
-la coexistencia de lo semejante,
-la apertura de los posibles,
-la ambigüedad, siempre existida en el arte
pero ahora magnificada, protagonista, irreverente, disrruptora
de los mismísimos cánones en que las artes se habían apoyado

María Elena Ramos

Introducción

Una mirada al arte de las últimas décadas permite descubrir la existencia de una multiplicidad de lenguajes expresivos, una nueva cultura de la complejidad y la pluralidad como signos del pensamiento de la posmodernidad.

La modernidad, basada en la fe, en la racionalidad, en el pensamiento de la Ilustración, en el desarrollo científico-técnico y en el valor universal de las propuestas, comienza a entrar en crisis a partir de la posguerra, y se manifiesta culturalmente con la aparición de movimientos que plantean una ruptura con el arte convencional. Así surge en la década de 1950 el Pop-Art, como expresión que pretendió ironizar la realidad y el gusto popular de la sociedad norteamericana, y los movimientos conceptuales de la década del 1960, que se erigen como representaciones del *anti-establishment*.

A partir de 1980, se producen cambios significativos en la sociedad que van a dar origen a la cultura de la postmodernidad, como lo afirma Ripalda "La posmodernidad responde a una nueva cultura de masas que no reconoce el arriba y el abajo tradicionales, sino el mercado como medio de la democracia... la percepción de la posmodernidad va indisolublemente asociada al enriquecimiento fácil, al riesgo, a la especulación, la disgregación de la cohesión social" (1996:56-57), esto traerá como consecuencia una fragmentación cultural, unido al derrumbe de las ideologías, al desarrollo vertiginoso de las tecnologías y a la caída de los paradigmas de la modernidad.

En este contexto, se generan de manera simultánea una pluralidad de lenguajes en la arquitectura y las artes, que modifican sustancialmente las relaciones perceptivas entre la obra y el espectador, una dialéctica del arte de difícil comprensión para la mayoría del colectivo social.

Dada la gran diversidad de movimientos artísticos que han surgido en las últimas décadas del siglo XX, se considera que abarcarlos en su totalidad excede la extensión de este documento, en consecuencia, se realiza una investigación que se apoya en una reflexión teórica sobre los discursos visuales más importantes de

este período, una aproximación contextual que permita su interpretación en función de las corrientes de pensamiento que caracterizaron a este momento histórico, y que generaron esa condición pluralizante y compleja propia de la posmodernidad.

1. El neoexpresionismo como expresión del espíritu alemán

En la década de 1950 se produce en EE.UU. el auge del expresionismo abstracto (Pollock, Rotko, Gorky, Klein); y en Europa, el informalismo (Soulage, Fautrier, Tápies), estos movimientos serán adoptados por la Alemania de posguerra con características particulares.

Anna María Guasch ubica el inicio de la posmodernidad en Europa en la década de 1980, con el neoexpresionismo alemán, un movimiento que intenta el rescate de "un cierto espíritu alemán y una identificación histórica" (2001:241). Este movimiento, que comienza ya a gestarse en la década de 1960, si bien no representaba un resurgimiento del expresionismo alemán de principios de siglo -el cual había sido prohibido por el nazismo, que lo calificó de arte degenerado- si estableció una empatía con este movimiento, en cuanto al retorno a la figuración y una reinterpretación de los valores humanos presentes en los movimientos como el fauvismo francés y el expresionismo europeo de principios de siglo.

Estos artistas, entre los cuales se destacan: George Baselitz y Anselm Kiefer, plantean un lenguaje de gran libertad expresiva, opuesto a los lenguajes rígidos y racionales que caracterizaron al minimalismo y al abstraccionismo de EE.UU., y de Europa, representado por el grupo francés *Supports-Surfaces*.

Los neoexpresionistas compartían la filosofía de Nietzsche, en especial por su manera de entender

la existencia como una radicalización de lo trágico y lo heroico. Nietzsche reivindica la necesidad de la existencia de una “racionalidad humana finita e histórica, en la proximidad de los sentidos provisorios” (Pardo, 2002: 194) que Nietzsche relaciona con la “muerte de Dios” y el nihilismo, entendido como ruptura y decadencia de los valores y verdades que caracterizaron la cultura occidental desde el pensamiento griego.

En este sentido, Nietzsche considera que es en la creación artística donde es posible la aceptación de lo contingente y provisorio como verdad posible, frente a la actitud metafísica, resaltando la condición del arte, como nebuloso, ambiguo e incierto, frente a la solemnidad de la ciencia, que se pretende verdadera, objetiva y universal:

El arte, en el cual precisamente la mentira se santifica y la voluntad de engaño tiene a su favor la buena conciencia, se opone al ideal ascético (metafísico) mucho más radicalmente que la ciencia. El arte es la única fuerza superior opuesta a toda voluntad de negar la vida, que no solamente percibe el carácter terrible y enigmático de la existencia, sino que lo vive y lo desea vivir (Nietzsche citado en Pardo, Ibid).

George Baselitz desarrolla desde la década de 1960 una extensa producción, donde trabaja el grabado, la pintura y la escultura; a partir de 1981, integra la figura y el fondo, produciendo la inversión de la imagen; y el planteamiento de actitudes imposibles e incoherentes, como metáforas de su actitud de oposición frente al sistema social imperante.



Figura 1: Georg Baselitz, Tanz an Kreuz. óleo/tela
Fuente: http://art-meets-art.net/art/georg_baselitz (Consulta: 16/10/2005)

El camino retro (Von Rayski) y la experiencia límite (Artaud) llevan a Baselitz a interesarse por el arte de los locos: esa marca de outsider, del arte fuera del arte, más allá de toda convención, se percibe de un modo notorio a lo largo de casi toda su obra. El efecto de la fuerte tensión interna de su trabajo produce en el ojo del espectador la consiguiente e inevitable irritación. La gráfica de Baselitz (pero también su pintura y su grabado) son el producto de un antivirtuosismo artesanal. Su obra, en la que figuras relativamente reconocibles se deforman, fragmentan y fracturan, aparece como el resultado de una serie de imposibilidades y peleas con géneros y tradiciones (Lebenglik, 2000).

Anselm Kiefer, conocido sobre todo por su arte “matérico”, utiliza telas de gran tamaño que impregna con materiales diversos e inscripciones sobre temas que hacen referencia a la cultura y mitología alemana. Sus obras revelan el conflicto de la división alemana, entendido como dos mundos opuestos a partir de la representación de un paisaje de gran monumentalidad, de carácter inquietante y, a veces, sombrío; compuesto a partir de imágenes fotográficas que se construyen mediante la superposición de diversas capas de color de fuertes texturas matéricas, como representación de las huellas que deja la historia y el transcurrir del tiempo.



Figura 2: Anselm Kiefer, Seraphim. 1983-84. Mixta s/tela Solomon R. Guggenheim Museum

Fuente: http://www.guggenheimcollection.org/sitemovement_work_md_neo_expressionism_73_1.html (Consulta: 16/10/2005)

Estos artistas, por su regreso a la figuración y al empleo de medios de expresión tradicionales como la pintura, fueron considerados por algunos críticos como representantes de un arte neoburgués, obsoleto y decadente, sin embargo su movimiento se consolidó a partir de la década de 1980, y generó una producción de particular interés, que se inspiraba en el pasado y la tradición, para darle una nueva significación al arte del presente.

2. La citación como modelo creativo: la transvanguardia italiana

En Italia, simultáneamente con el neoexpresionismo, se origina otro movimiento con características propias, conocido como transvanguardia, que es considerado como una de las expresiones iniciales de la posmodernidad.

Este movimiento fue conceptualizado por el crítico Ashile Bonito Oliva, quien lo define como una travesía de la vanguardia: “La transvanguardia se transformó así en una apertura hacia el logocentrismo de la cultura occidental y en la reafirmación del pragmatismo, capaz de redefinir lo intuitivo de la obra de arte” (Citado en Guasch, 2001:277).

La transvanguardia italiana, según Bonito Oliva, se basa en la citación como modelo creativo, una citación que incluía modelos iconográficos tomados de la antigüedad clásica, así como también de los movimientos vanguardistas de principios de siglo, como el futurismo, la pintura metafísica y las aportaciones individuales de Carrá, De Chirico y Picabia.

Los artistas de la transvanguardia, entre los que se destacan: Sandro Quía, Enzo Cuchi, Francesco Clemente y Mimmo Paladino, adoptan un lenguaje pictórico que reivindica la figura humana, y les permite la recuperación del gesto, el signo y el color como expresiones propias del arte tradicional, en contraposición con los movimientos conceptuales que propician la revalorización del objeto y la metáfora. La transvanguardia valoriza los conceptos de eclecticismo, nomadismo cultural, búsqueda del simbolismo y la armonía entre arte y naturaleza.



Figura 3: Francesco Clemente, cuatro estaciones N° XI. 1981-82
Fuente: Guasch, 2000:287



Figura 4: Mimmo Paladino “Sull’orlo della sera”. 1983, óleo sobre tela
Fuente: Guía galleria Nazionale D’ arte moderno, Editorial Sacs, 1997
Colección del museo



Figura 5: Sandro Quia “ Tin Fim”. Litografía 190 x70 cm, 1989
Fuente: <http://www.mchampentier.2005> (Consulta: 30/01/2006)



Figura 6: Enzo Cuchi, “Cuatro tontos” óleo s/tela, 1982
Fuente: http://www.artuniversal.com/pintu_3/tontos.jpg.
(Consulta: 30/01/2006)

3. La revalorización del objeto: el neobjetualismo y neoconceptualismo

A mediados de la década de 1980 se produce un regreso al objeto como elemento esencial de los lenguajes artísticos, entendida como una recuperación del *ready-made* de Duchamp, “partiendo de la deconstrucción de los lenguajes del pasado, es decir, desmontar y recoger en clave *duchampiana*, elementos estilísticos de una obra del pasado, que se trasladan a una nueva obra del presente” (Oliva citado en Guasch, 1997:363).

Ya entre 1950 y 1960 hubo manifestaciones artísticas que intentaron rebelarse contra los valores estéticos tradicionales, las cuales son consideradas como modelos burgueses del arte, y entre las que se pueden mencionar los ensamblajes de Robert Rauschenberg (EE.UU. 1925), denominados “*combine paintings*”, en los cuales integra objetos tridimensionales a la pintura, en algunos casos con intenciones claramente provocativas; siendo los ataques más extravagantes hacia el arte convencional los que se produjeron a finales de la década de 1950, en la forma de *happenings*, lo cual daría origen a las expresiones del arte del cuerpo o *body-art*, movimiento que se desarrolló a finales de la década de 1960 y en 1970 en los Estados Unidos y Europa. Este movimiento, en el cual los artistas empleaban su propio cuerpo como medio de expresión, a manera de *performances* y rituales, hacía alusiones al sufrimiento, a la sexualidad, al sadomasoquismo y a la muerte.

Por otro lado, hacia 1970, se generan los movimientos del arte conceptual, entendido como un desplazamiento del interés de los artistas por priorizar la idea y el concepto sobre los valores formales. En esta tendencia se destacan Joseph Kosuth, por la utilización del lenguaje como expresión de la idea; y Joseph Beuys, que plantea un universo de objetos-esculturas, casi siempre ligados a su experiencia personal, que actúan como metáforas de lo real.

La descontextualización del objeto, para lograr una nueva significación, se plantea en la posmodernidad de manera más compleja, los objetos se agrupan, se fragmentan, se repiten, se combinan con otros elementos, poniendo énfasis en la subjetividad y la ironía como mensajes cargados de hermetismo y ambigüedad. Según Benito Oliva “...la neobjetística no supone el trabajo con objetos aislados en su so-

ledad metafísica, sino con objetos atravesados por distintos procesos de contaminación que sedimentan un cierto “espesor” temporal en tanto que objetos transidos de pasado y presente, de antes y ahora y en definitiva de historia” (citado en Guasch, 2001:419).



Figura 7: Joseph Beuys, instalación “German,1921-1986.Suit of clothes. 1970
Fuente: http://www.oberlin.edu/allenart/collection/beuys_joseph.html
(Consulta: 15/10/2005)

Esa tendencia neobjetual daría origen a dos niveles polarizados del lenguaje posmoderno; uno, derivado de los lenguajes minimalistas, con tendencia a la simplificación, el cual ha sido denominado por los críticos “posmodernidad fría” (neogeo); y una propuesta caracterizada por la complejidad y la saturación, catalogada como “posmodernidad cálida” (neobarroco).

4. La deconstrucción y el regreso a lo geométrico: el neogeo

Siguiendo el pensamiento del filósofo francés Jacques Derrida, los artistas posmodernos de la década de 1980 propusieron la deconstrucción, no como concepto de destrucción del sistema al cual hace referencia, sino como idea de des-estructuración; es decir, deconstruir para descubrir su estructura interior y volver a construir, como lo expresa Derrida: “Es más bien la operación de desmontar un edificio o artefacto para que puedan aparecer sus estructuras a la vista, sus nervaduras, y al mismo tiempo observar la precariedad de su estructura formal, que en el fondo no explica nada; puesto que ni constituye un centro, ni un principio, ni una fuerza, y ni siquiera expresa la ley de los acontecimientos” (1997:7). Las obras de los artistas que se consideran dentro de la tendencia neogeométrica, como Reinhadt Mucha y Gerhard Merz, en Alemania, se caracterizan por la utilización de objetos de estructura minimalista y claridad formal, y el uso del concepto de repetición con miras a mostrar la deconstrucción de las vanguardias de principios de siglo, como el constructivismo y el suprematismo.



Figura 8: Reinhardt Mucha, Flak (fuego antiáereo). 1981
Fuente: Guasch, 2000:416



Figura 9: Gehard Merz 1988, Exposición
Fuente: <http://www.inliquid.com/thought/articles/mangel/merz.shtml> (Consulta: 16/10/05)



Figura 12: Nelson Leirner, Misamóvil, madera,plástico, tela y yeso
 Brasil 2000. Galleria Brito Cimino

Este tipo de lenguaje de la posmodernidad, desarrollado a nivel mundial, denota en la actualidad, una marcada presencia en museos y exposiciones.



Figura 10: Curro Ulzurum,1998, s/título, Arco 2001, Madrid, España.
Fuente: Hilda Benchetrit



Figura 11: Curro Ulzurum,1998, s/título, Arco 2001, Madrid, España.
Fuente: Hilda Benchetrit

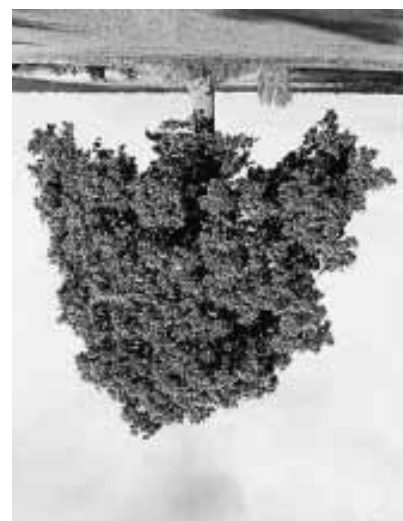


Figura 13: Rodney Graham, Oxford Shire Oaks, fotografía, 1990
Fuente: <http://www.renaissancesociety.org>.(Consulta

5. La saturación como metáfora: el neobarroco

El neobarroco, término que fue utilizado por el crítico de arte Omar Calabrese, hace referencia a un movimiento que no se plantea un retorno al barroco como estilo artístico, sino como cualidad de los objetos que se utilizan como medio de expresión. En oposición al minimalismo, al orden y a la pureza, el neobarroco intenta representar el caos, la profusión de objetos, la diversidad, la acumulación y la saturación, como metáforas y alegorías de un mundo en crisis. En consecuencia, el neobarroco podría expresarse no sólo a través de la profusión de objetos –como lo hacen muchos artistas de la actualidad, tal es el caso del artista brasileño Nelson Leirner– sino también a través de la metáfora, como representación simbólica de ideas abstractas, siendo un ejemplo de este tipo de expresión el artista Rodney Graham (Canadá, 1949), quien utiliza la alegoría para proyectar nuevas significaciones a través de soportes como la fotografía, la escultura y el video.



Figura 14: Rodney Graham, the Renaissance Society, 1995. Instalación
Fuente: <http://www.renaissancesociety.org/site/exhibitions/intro.8.7.0.0.0.html>.(Consulta 30/10/2006)

6. El arte de lo abyecto: lo informe

Dentro de la diversidad de tendencias que han caracterizado a la posmodernidad, es importante mencionar la inclinación de ciertos artistas hacia una estética de lo abyecto, lo escatológico, el horror, expresados de maneras diversas, a través de testimonios fotográficos que representan la agresión o la enfermedad del cuerpo, o instalaciones que muestran maniquíes mutilados, fragmentados, como metáforas de una realidad inquietante y violenta.



Figura 15: Charles Ray, "Pieza de tabla I" 1973-1989
Fuente: Guasch, 2001:513



Figura 16: Cindy Sherman, s/título, de la serie Sex pictures, 1992

Según algunos críticos, estos lenguajes se atribuyen a la reivindicación del pensamiento de Bataille, "el disidente más notorio del surrealismo, el que opuso su radical materialismo al romanticismo idealista de Bretón" (Ramírez, 1996:20).

En la Bienal de Sao Paulo de 1991, se exhibió una gran cantidad de obras de esta naturaleza, al respecto, el artista venezolano Manuel Quintana Castillo afirma "Hoy se pueden ver salas llenas de basura, maniquíes, trapos, tierra y finalmente animales muertos en estado de putrefacción, sin embargo esto no es nuevo, ya en 1962, en París, el artista Piero Manzoni colocó una serie de cajas que llamó *Merd'artiste...* ¿es éste el arte de hoy? y por extensión del futuro ...pensamos que con esta forma de arte se estaría planteando una estética de la repugnancia y el horror" (1992:5).

Es evidente la poca aceptación que este tipo de expresiones tiene en el público receptor, que en su mayoría no logra conmovirse, dudando de su autenticidad y considerándolo como algo extravagante y banal, como nuevas modas del lenguaje del arte.

7. El tratamiento electrónico de la imagen: el video art

En la década de 1960 los artistas comenzaron a utilizar las nuevas tecnologías del video y la televisión, creando nuevas manifestaciones expresivas a partir de estos medios y estableciendo otras formas de aproximación al espectador vinculadas a las instalaciones, los *performances* y el arte conceptual.

El *video art* está vinculado a los orígenes del movimiento *Fluxus*, y en concreto a las figuras de Naim June Paik y Wolf Vostell. Esta modalidad no constituyó un estilo o un género artístico, sino un medio de expresión que transmitía, a través de un monitor imágenes y formas creadas por los artistas, cada uno con su particular lenguaje visual.

En el *video art* se distinguen tres categorías: el video acción, relacionado con las modalidades de *performance*, *body art* y *land art*; el video experimental, que permite la manipulación de la imagen, su deformación, ya se trate de una imagen extraída de la realidad o creada en la computadora; y una tercera categoría que se relaciona específicamente con la escultura (videoescultura), el tratamiento del espacio (videoinstalaciones) y el *environment* (videoenvironment) en las cuales se utilizan diversos monitores en circuito cerrado y el espectador participa activamente (Guash,1997:278).

Naim June Paik, (Korea, 1932) propone una obra que cuestiona la televisión, sus iconos populares y el papel del espectador. Su arte mediático es irónico, y en algunos casos con cierto grado de humor, siendo su lema "La televisión nos ha atacado durante toda la vida, ahora se lo devolvemos". Paik transmite un mensaje que pretende ironizar acerca de los medios de comunicación de masas y en especial de la TV.



Figura 17: Nam June Paik, electronic super Highway Bill Clinton Stole my idea. Instalación, 1993 45a Bienal de Venecia
Fuente: Revista Art Nexus, N° 10, Diciembre/1993. P 57. Colombia

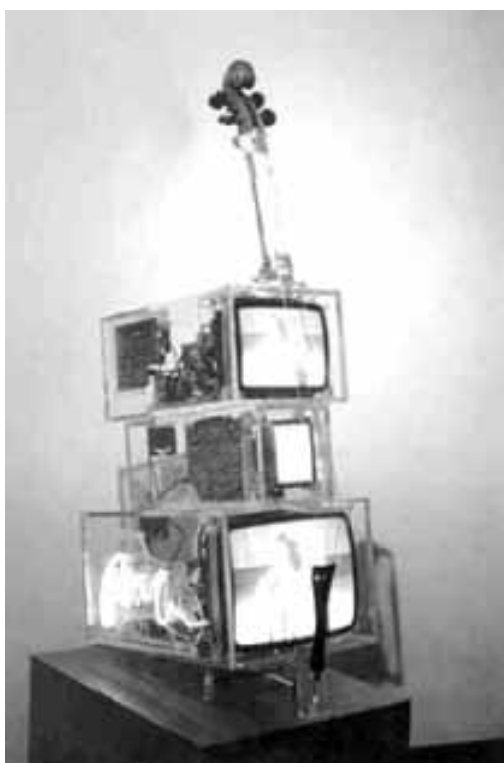


Figura 18: Nam June Paik, "Cello" Videoescultura, 1996
Fuente: <http://www.geocities.com/manjunepaik> (Consulta: 30/01/2006)

Paik fue uno de los primeros artistas en usar comunicación satelital en performance de alcance mundial, su primera obra satelital "Good Morning Mr. Orwell", fue concebida para ser visualizada por diez millones de personas (Ceballos, 2005:4).

El video se extendió como un medio para plantear cuestiones abiertas en el seno de la posmodernidad: la representación, la autoría, o la narratividad. En la década de 1980, el video plantea como recurso la exploración de la metáfora, analizando los procesos narrativos visuales y planteando la deconstrucción de los lenguajes visuales de los "más media".

Bill Viola (Nueva York, 1951), realiza en esta misma década numerosas exposiciones de video art en EE.UU., Japón y Francia. En 1995, participa en la Bienal de Venecia con la obra "Wall Piece", que muestra un hombre que se golpea repetidamente contra la pared, haciendo un gran esfuerzo físico. En junio de 2004, el Museo Guggenheim de Bilbao presenta la exposición de Bill Viola "Temporalidad y Trascendencia". Uno de los video-instalación presentados en esta muestra es "Salir al día", que consiste en un ciclo de cinco proyecciones simultáneas de imágenes digitales, a modo de frescos renacentistas, que exploran el ciclo del nacimiento, la muerte y el renacer. El sonido de cada una de las proyecciones interactúa con la arquitectura creando un ambiente acústico envolvente. El título de la obra proviene de la traducción literal del título del libro egipcio de los muertos "El libro para salir al día", una guía para la salida al día del alma una vez liberada de la oscuridad del cuerpo.



Figura 19: Bill Viola, "Salir al día": "El diluvio" 2002. Video-instalación
Fuente: <http://www.hispanart.com/hispanarrfoto/evento/ficha> (Consulta: 30/01/2006)

Al respecto, señala John Hanhardt, curador de la muestra: “en conjunto, estos cinco paneles componen una articulación épica del transcurso de los ciclos de la naturaleza y ofrece una reflexión mítica sobre el flujo temporal del nacimiento y la regeneración” (disponible en www.stylusart.com) En *Emergente*, un video realizado por el artista en el 2000, inspirado en un fresco de Masolino, dos mujeres recogen el cuerpo de un hombre muerto tras una inundación, mientras muestra las secuencias dramáticas del ahogo, alude a los símbolos del nacimiento y la resurrección. Todas estas obras se relacionan con las reflexiones del artista sobre la temporalidad y la trascendencia, temas recurrentes en su obra (Ibid).



Figura 20: Bill Viola, “ Emergente”, Video, 2000
Fuente: <http://www.stylusart.com>. Las Pasiones de Bill Viola. 2003 (Consulta:08/01/2005)

Bill Viola explora el potencial de la tecnología del video como un mero soporte de transición hacia la representación de una realidad diferente, interna, haciendo aflorar el macrocosmos de la conciencia, las ideas y los fantasmas mediante procesos de aceleración, ampliación, superposición, inversión, inmovilización de las imágenes, siendo el tema central de su obra las experiencias trascendentes del ser humano, como la fe, el nacimiento y la muerte. Como Viola lo expresa “En el fondo el arte es una manipulación de las formas, de las cosas, de las ideas, y las nuevas tecnologías me permiten retener y dar forma al tiempo. El tiempo es el gran descubrimiento, es tan importante como en su momento lo fue el de la perspectiva, el ángulo de fuga, que permitió pasar de las dos a las tres dimensiones. Hoy los artistas trabajamos con cuatro dimensiones, hemos añadido el tiempo al espacio” (citado por Muñoz, 2005:3).

Se puede concluir que la obra videográfica de Viola tiene una particular originalidad, y se manifiesta como eminentemente postmoderna, al asociar las nuevas tecnologías a una expresión inspirada en imágenes del pasado, de un profundo dramatismo y profundidad, totalmente alejada de las imágenes psicodélicas y efectistas que caracterizaron a las expresiones del *video art* de las décadas de 1960 y 1970, centrando su obra en una particular concepción del tiempo, un tiempo de cámara lenta y de planos sutiles, que le permite crear un ambiente de misterio e interioridad.

8. El arte digital

El inicio del uso del computador en las expresiones artísticas se ubica aproximadamente en Europa y Estados Unidos a mediados de la década de 1960, siendo unas de las primeras exposiciones sobre el tema, la celebrada en 1968, en el ICA de Londres, denominada “*Cybernetik serendipity*”, así como la expuesta en tres ciudades alemanas (Hannover, Munich, y Hamburgo) entre 1969 y 1970 “*Computer Kunst*”, las cuales mostraron el aporte de los artistas que utilizaban el ordenador para crear imágenes, en la búsqueda de un campo de encuentro entre arte y tecnología (Guasch,1997: 287).

Según F. Popper, este campo de la expresión digital presenta cinco áreas básicas: las imágenes video, las esculturas cibernéticas, los *environments*, los discos ópticos y las telecomunicaciones. El ordenador puede utilizarse de dos maneras distintas: simplemente como un medio para realizar obras visuales, lo cual permite pintar de manera sofisticada, o como un método global de concepción plástica, en el cual el ordenador y sus recursos se transforman en creadores de la obra. (citado en Guasch, 1997:ibid).

El computador puede entonces producir imágenes bidi-dimensionales o imágenes tridimensionales fijas o animadas, las cuales pueden proyectarse en una pantalla plana, pero, además, con el ordenador es posible generar imágenes informatizadas que provoquen cierto grado de desorden y caos, e incorporar situaciones en las cuales el azar actúa como elemento de la creación. En consecuencia, las posibilidades creativas que ofrece el computador son ilimitadas, en función del desarrollo vertiginoso de la tecnología, por lo cual sus aplicaciones son actualmente imprevisibles. Según Alonso Díaz:

No es fácil analizar en sentido teórico la problemática que supone la estética digital, en que el taller convencional del artista ha sido suplantado por un entorno electrónico, avanzado, mientras la práctica del oficio ha sido reemplazada por la exploración del software y programas gráficos que, si bien esgrimen el vértice de la clásica querrela de ¿qué es el arte?, al ser un campo de límites bifurcados en que se valida la impotencia de lo intangible, tiene a su haber un conjunto de cualidades válidas de hacer mención, entre ellas: manipulación, repetición y serialización de imágenes de manera infinita, permitiendo una disponibilidad de elementos múltiples que propician la transformación inmediata de la forma, colores y significados. En resumen, el poder del medio digital radica en su condición infinitamente maleable, vertiginosamente

dinámico (1999:1).

Cuando el ordenador se transforma en el soporte de la obra, se multiplican las posibilidades creativas, al generar la interactividad del espectador, en la cual este puede percibir imágenes y controlar su manipulación o convertirse en actor y protagonista de realidades virtuales. En este último caso el Computer Art actuaría con su mayor creatividad y autonomía, imitando el razonamiento del cerebro humano. Ejemplo de este tipo de propuesta fue la realizada por Jeffrey Shaw, uno de los primeros artistas en realizar formas interactivas computarizadas y quien es autor de la obra "The Legible City" (1988-1991), una instalación interactiva en la cual se invitó al público a realizar un paseo virtual en bicicleta, en una primera versión, por el centro de Manhattan, y en una segunda, por las calles de Ámsterdam. Al respecto, F. Popper, afirma que:

En esta obra la identidad psicológica de la ciudad se convierte en tangible bajo la forma de una arquitectura tridimensional y literaria, que el espectador recorre interactivamente sobre una bicicleta. Sus calles y plazas están bordeadas de letras formando palabras y frases. Esta visión calculada en tiempo real por un poderoso ordenador gráfico, se proyecta en una gran pantalla situada frente al espectador, que pedalea y orienta el manillar para explorar ésta simulación (citado en Guasch 2001:466).

9. Sterlac y el cibercuerpo

En el campo de las tecnologías aplicadas al ámbito del individuo, se destaca la obra de Sterlac (Stelius Arcadiou), nacido en Australia en 1948, un artista que ha utilizado recursos médicos, robóticos y mecanismos de la realidad virtual para la realización de sus *performances*, en busca de lo que él denomina el cuerpo "Cyborg", que es una integración entre el ser humano y la máquina.

El *performer* australiano Stelarc es desde ya hace mucho tiempo el más conocido artista del arte cibernético y el *body-art*. Sus *performances*-experimentos han sido el punto de inicio y encuentro de profundos análisis entre las complejas y acaso inéditas relaciones, interacciones e interfaces entre hombre, tecnología e inteligencia artificial. En su extensa trayectoria él ha hecho coincidir técnicas, conceptos y aplicaciones relativas a diversas disciplinas científicas y adelantos tecnológicos: cibernética, biotecnología, robótica, realidad virtual, teoría *ciberpunk* y de los sistemas inteligentes (Camelo, 2005:1).

En 1994 sus *performances* de cuerpo amplificado comenzaron a tener lugar. En ellos, Stelarc, envuelto en una maraña de cables y dispositivos, aparecía ante el público mostrando sus funciones vitales, y sus movimientos eran amplificados sonoramente a través de sintetizadores analógicos, convertidores *Doppler*, equipos de electrocardiograma y ralentizadores ópticos retroalimentados por diferentes tipos de sensores conectados a su cuerpo (Ibid).

En 1995, Sterlac, partiendo de un sistema de manipulación del cuerpo mediante el empleo de Internet, monta un "cibercuerpo" en la obra "*Cuerpo fractal-cuerpo dividido: Alto-bajo voltaje*" presentada

en el Festival de arte y tecnología de Luxemburgo, en el cual Sterlac se conectó a un sistema de simulación muscular que permitía el acceso directo a su cuerpo por parte de internautas ubicados en las ciudades de París, Helsinki y Ámsterdam. El *performance* pudo ser visualizado desde cualquier lugar del mundo y convirtió a Sterlac en el primer hombre teledirigido creativamente de la historia. Según Sterlac "el cibercuerpo no es un sujeto sino un objeto, no un objeto de envidia sino un objeto de ingeniería. El cibercuerpo está lleno de electrodos que amplifican su capacidad y su presencia en lugares. No únicamente sostiene el individuo sino que enfatiza la operatividad de la inteligencia" (Guasch; 2001: 466).

Las experiencias de Sterlac, la cual pretenden concretar la utópica idea de que la tecnología puede completar las limitaciones del cuerpo humano y transformarlo en superhombre incorporando la "inteligencia artificial", han sido bastante cuestionadas, y responden al entusiasmo y la seducción que genera la tecnología en la sociedad actual, como afirma J. Baudrillard: "El problema de la inteligencia artificial es que no hay suficiente artificio en ella" (Ob. cit.:4). Quedan aún muchas interrogantes acerca de las influencias futuras que la evolución tecnológica pueda generar sobre el comportamiento corporal y social del hombre.

10. Arte de Internet o net art

La aparición de Internet ha revolucionado las formas de comunicación mundial, también los artistas, a partir de 1995, se han sentido inclinados a utilizar este medio como vehículo de expresión, aprovechando sus peculiaridades de inmediatez y de inmaterialidad, así surge el *net art*, el cual ha permitido a los artistas y pensadores que se acercaban a la red, soñar con un "espacio de libertad", sin controles de ningún tipo, un lugar donde las ideas y las obras de arte fluyen sin filtros, Internet representa un espacio temporalmente libre para establecer redes de pensamiento, siendo preciso aprovechar la indefinición en el control que existe actualmente para crear esas otras redes humanas. Según afirma R. Green:

...El *e-mail*, la forma dominante de comunicación fuera y dentro de las comunidades del *net art*, ha permitido a todo aquel que esté conectado la posibilidad de comunicarse dentro de un espacio de igualdad, donde se traspasan las fronteras internacionales, instantáneamente, cada día. Todo ello fue de gran importancia para los que durante la

segunda mitad de los noventa han hablado sobre *net.art*. Construir una comunidad más igualitaria en la que el arte estuviera notoriamente presente en cada una de las actividades cotidianas era un ideal colectivo (2000:162).

El origen del término *net art* surge de un accidente, en diciembre de 1995, el artista esloveno Vuk Cosic recibió un correo electrónico anónimo con un texto ilegible. Entre el laberinto alfanumérico, Cosic encontró un término legible –“net.art”– que comenzó a utilizar para referirse al arte de la red y las comunicaciones. El término se difundió como un virus entre las comunidades conectadas a la red. Meses después, Cosic, envió el correo a Igor Marcovik, quien logró decodificarlo y resultó ser una especie de manifiesto, donde el autor culpaba a las instituciones artísticas tradicionales de innumerables pecados, declarando la libertad a la auto expresión y la independencia para el artista de Internet. En uno de sus párrafos decía “Todo esto se vuelve posible con la emergencia de la red. El arte como noción se vuelve obsoleto...” (Bosco y Caldana, 2001).

El *net art* permitía que confluyesen e interactuaran comunicaciones y gráficos, correos electrónicos, textos e imágenes; facilitando que los artistas, entusiastas y críticos de la tecno-cultura intercambiaran ideas, y compartieran un interés común en el mantenimiento de un diálogo permanente (Ibid).

El *net art* se desarrolló vertiginosamente durante la segunda mitad de la década de 1990, apareciendo una serie de organizaciones como The Thing, Aleph, Nettime, Rhizome, y otras que han permitido difundir las obras, debatir ideas y crear una colección de obras y documentación conceptual sobre el tema.

Una de las organizaciones más importantes de difusión del *net art* es Rhizome, la cual posee más de 6.000 miembros de 75 países, *art base*, con 250 obras y 1600 artículos sobre arte y nuevas tecnologías. Según el director de contenidos de Rhizome, Alex Galloway, la organización tiene tres objetivos principales:

...fomentar la comunicación y el diálogo crítico; poner al alcance del público las obras de artistas, comisarios y críticos comprometidos con los nuevos medios y conservar las obras del *net art* para el futuro. Un rizoma es una raíz que se extiende bajo tierra en sentido horizontal y saca sus retoños a la superficie. Un sistema que conecta las plantas en una red viva. Nos pareció una metáfora ideal para

una organización que quiere ser un medio de comunicación entre personas e ideas. Además un término utilizado por Gilles Deleuzes y Felix Guattari para describir redes no jerárquicas de diversos tipos (Bosco y Caldana, 2001:1).

Además, se han desarrollado nuevos *software*, navegadores e interfaces creativas que permitan a los artistas trabajar con sistemas más sofisticados que el HTML. Así, han surgido herramientas de navegación alternativas, generadas por artistas y programadores, las cuales permiten nuevas interpretaciones, nuevas formas de visualización, vinculación y estructuración del flujo de datos y de los tiempos de transmisión, lo cual ubica a estos proyectos en una zona de confluencia entre el *software-art* y el *net art*.

En la actualidad, es un espacio en constante evolución, de carácter multimediático, en el cual se confrontan obras de diversos tipos y tendencias. Ellas incluyen el dibujo, la música, la animación, el juego y otras técnicas, en las cuales el espectador adopta una función activa y puede modificar el comportamiento y las secuencias de la obra, pero también es un espacio donde se confrontan propuestas irreverentes y de protesta social, como el “ciberfeminismo” y otras tendencias. Su alcance ha llegado a los museos, y desde el año 2000 el *net art* ha sido incluido en las exposiciones de la Bienal del Whitney.

Conclusión

Pluralidad y diversidad parecen ser los signos fundamentales del arte del fin del milenio, como respuesta a la existencia de un mundo fracturado, en el cual la globalización, el desarrollo acelerado de la tecnología y los cambios en las formas de comunicación social han generado nuevas formas de pensar y de sentir.

Por otra parte, en una sociedad competitiva como la actual, no pueden negarse las influencias que sobre los lenguajes del arte ejercen los intereses del mercado, y los curadores, el artista se encuentra a veces presionado a adoptar las nuevas tendencias para ser reconocido.

Asimismo, con la posmodernidad se ha generado el concepto de “todo vale” o “todo es arte”, que ha predominado en las últimas décadas, lo cual pone en riesgo en muchos casos, la verdadera trascendencia de la obra de arte.

El desarrollo de las nuevas tecnologías ha seducido no sólo a la sociedad en general sino también a los artistas, quienes desde la década de 1960 vienen explorando y aplicando nuevos medios de representación visual, como el video y las técnicas digitales, como recursos que han producido profundas transformaciones en los lenguajes artísticos y en su concepción estética.

Estas nuevas tendencias plantean una nueva relación comunicacional entre el artista y el espectador. Al respecto, el crítico de arte Alberto Bellucci afirma: "...la relación histórica de subordinación entre artista que emite y público que recibe se ha alterado significativamente, y cada vez más el esencial 'completamiento' de la obra de arte (*'opera aperta'* para remitirnos a Eco), corre por cuenta del receptor individual, devenido quiera o no en co-artista" (1981: 21).

Ante la revalorización del objeto y la metáfora, entendidos como nuevos medios de expresión conceptual, generadores de nuevos códigos de comunicación, es necesario efectuar una nueva lectura del discurso del arte.

A partir de la transformación de los vínculos de comunicación entre el artista y el espectador, se ha generado una dialéctica del arte de difícil comprensión y de carácter cada vez más elitescos, ante la existencia de un público, que en su mayoría no entiende ni acepta estos nuevos lenguajes. Al respecto, Guasch afirma:

Con el *Arte último del Siglo XX* hemos intentado, pues, realizar un ejercicio de exégesis respecto a nuestro arte más cercano en el tiempo... el análisis de un presente cultural sometido a una dialéctica de cambio de difícil comprensión y sistematización. Lo hemos hecho para solventar el desfase, cuando no desamor, que existe entre la actividad creativa de los artistas comprometidos con lo actual, los esfuerzos de museos y galerías por presentar el producto de esa actividad... y la capacidad receptora de un público interesado, que duda cabe, pero que no siempre dispone de los instrumentos necesarios para abordar, comprender y, sobre todo sintonizar con la pluralidad y complejidad de la creación artística coetánea (2001:23).

En consecuencia, es necesario asumir que las diversas expresiones de la posmodernidad y los nuevos movimientos presuponen una nueva interpretación de la realidad por parte del artista, y un cuestionamiento al concepto de verdad en el arte y a su noción de representación. Estas respuestas artísticas a los actuales paradigmas de un mundo globalizado y en crisis, exigen por parte del espectador una aproximación al arte, libre de prejuicios, donde el sujeto trascienda el nivel contemplativo para asumir una actitud más activa y participativa, que le permita acceder a nuevas lecturas e interpretaciones de los múltiples lenguajes del arte actual.

Referencias

Baron Biza, Jorge (1980). *Instalaciones*, Revista Arte al Día Internacional, Año 19, N°70, Buenos Aires: Latin American Art

Bellucci, Alberto (1981). *Entre el Siglo que se fue y el que comienza*, Revista Arte al Día Internacional, Año 20, N°81, Buenos Aires: Latin American Art

Battcock, Gregory (1977). La idea como arte, Documento sobre el arte conceptual. Barcelona: Gustavo Gili.

Derrida, Jacques (1997). El tiempo de una tesis: Deconstrucción e implicaciones conceptuales.

La reconstrucción como cifra de la indecibilidad Barcelona: Antrópodos.

Guasch, Anna María (1997). El arte del Siglo XX en sus exposiciones 1945-1995. Barcelona: Ediciones del Serval.

Guasch, Anna María (2001). El Arte Último del siglo XX. Del postminimalismo a lo Multicultural. Madrid: Alianza Forma.

Jiménez, Ariel (1987). *La crisis de la Modernidad*. Revista Analys-Art, Instituto Internacional de Estudios Avanzados, N°2, Caracas: Publicación de la Unidad del Centro Interdisciplinario de Investigaciones Teóricas.

Quintana Castillo, Manuel (1992). *Una bienal enferma*. Diario El Nacional, Caracas, Venezuela.

Pardo, Rubén (2002). Nietzsche y el Redescubrimiento de la Historicidad La Posciencia. El conocimiento científico en las postrimerías de la modernidad. Editora Esther Díaz. Buenos Aires: Biblos.

Ramírez, Juan Antonio (1996). *Apoteosis del salivazo. El Arte y lo informe*. Revista Arquitectura Viva. N°50, Septiembre-octubre. Madrid.

Ramos, María Elena (1987). *Comentarios sobre algunos modos de ver*. Revista Analys-Art, Instituto Internacional de Estudios Avanzados, N°3, Caracas: Publicación de la Unidad del Centro Interdisciplinario de Investigaciones Teóricas.

Ripalda J. M. de Angelis (1996). Filosofía Mercado y Postmodernidad, Capítulo 3. Posmodernidad concepto e historia, Madrid, España: Trotta.

Referencias electrónicas

Bosco, R. y Caldana S. (2001). La organización Rhizome, fomenta el diálogo crítico sobre el net. Disponible en: <http://www.rhizome.org> (Consulta: 06/01/2005)

Camelo, Ramiro (2005). Conéctate y anda. Sterlac y la Multipresencia. La cabeza protésica de sterlac y la y la (ir)realidad de las ciberpresencias. Disponible en: <http://www.geocities.com/arccosnomade/camelo.html> (Consulta: 06/01/2005)

Ceballos, Azul (2005). Una vida dedicada al arte y a la tecnología. Disponible en: <http://www.betatesr.ubp.edu.ar> (Consulta: 06/01/2005)

Díaz, Carlos Alonso (1999). El atril y el software: Una aproximación hacia el arte digital. Disponible en: <http://www.digitalartcom.com> (Consulta: 06/01/2005)

Green, Rachel (2000). Una historia del arte de Internet Original publicado como "Web Work a History of Internet art" en revista "Arforum International, n° 9 Mayo 2000. Disponible en: <http://aleph-arts.org/pens> (Consulta: 07/01/2005)

Lebenglik, Fabián. (2000). El caos está bajo control. Disponible: <http://www.pagina12.ar/2000/rada> (Consulta: 18/09/2005)

Muñoz, Miguel Ángel (2005). Las pasiones místicas y mágicas de Bill Viola. Revista de Cultura Agulha N°47, Fortaleza, San Paulo. Disponible en: <http://www.secrel.com.br/jpoesia/ag47viola.htm> (Consulta: 16/10/2005)

_____. (2003). Las Pasiones de Bill Viola. Disponible en: <http://www.>