

Arte de nuevas tendencias

RAFAEL OJEDA*

Los avances electrónicos están produciendo constantes desplazamientos del interés creativo cautivado por las cualidades técnicas de los nuevos soportes artísticos. Embrollos plásticos y conflictos teóricos que han convulsionado el arte en las últimas décadas.

En nuestro país el medio en boga es el videoarte, práctica añeja en otros lares, que aquí aún es presentado como vanguardia. Este estudio pretende ser un recuento crítico de las principales tendencias y un intento de asir una dinámica posmoderna en el arte.

Quizá no resulte errado catalogar a este período social como el de la imprecisión o incertidumbre, pues la imposibilidad de definición y certeza se ha instaurado en todos los niveles de vida en sociedad.

La crisis de legitimidad, característica importante de la posmodernidad,¹ ha sido tempranamente sintomatizada por las ciencias físicas, en tesis como el «principio de incertidumbre» de Werner Heisenberg o la «teoría del azar» de la estocástica. Antecedentes directos de las líneas de indagación científica que después Jean François Lyotard agrupó y denominó «ciencia posmoderna»,² cuyos estudios de las inestabilidades, discontinuidades, y de lo imprevisible, llevados al lenguaje matemático, dieron origen a la «teoría de los juegos», la «geometría fractal» y la «teoría del caos», que han hecho posible, a partir del ordenador, la aparición de nuevos soportes artísticos-científicos, como los objetos fractales de Benoit Mandelbrot, el desarrollo de autómatas celulares digitales llamados «vida artificial», robótica, trabajo en red neural y realidad virtual, que han inaugurado una nueva dimensión plástica para el arte.

BATALLAS DE LA SIGNIFICACIÓN

* Escritor y periodista. Ha estudiado Comunicación Social y Ciencias Sociales. Colabora con revistas culturales del Perú y del extranjero.

Ante este auge de la imprecisión, la idea misma de posmodernidad se ve afectada por la indefinición.³

Hace poco, la ciberartista brasileña Diana Domingues decía que prefería no llamar posmoderno a su trabajo sino posbiológico, considerando esto como una expansión de la vida humana producto de la tecnología digital, una tendencia del arte que extiende los sentidos humanos provocando que el espectador sienta la tecnología de una forma diferente a la que antes existía; creando un medio ambiente artificial en el que las conductas interactivas trascienden los límites del cuerpo.

Por ello, no es extraño que algunos artistas mediáticos interactivos consideren la estética posmoderna —si se puede hablar de estética en este caso— como un producto paródico, pastiche, de repetición de situaciones de la historia del arte, y tomen distancia afirmando que lo posmoderno, en lugar de aportar algo nuevo, ha significado un atraso e involución para el arte.

Todo esto ha originado constantes quiebres de significación, derivados de las múltiples acepciones y presupuestos teóricos, que han causado confusión y reticencias conceptuales, y motivado también el paulatino descrédito de los enfoques posmodernos. Heterogeneidad debida al deseo común de ir más allá y superar las manifestaciones culturales de la modernidad, sin importar si se está dentro o fuera de ella, o si se va hacia una ultramodernidad o a una posmodernidad.

NECROLOGÍA DE UNA POSMODERNIDAD

A fines de los setenta, el crítico Ihab Hassan, imbuido en ideas posestructuralistas,⁴ primero y sobre todo Charles Jencks, teorizaron la práctica posmoderna. Jencks adoptó el término para calificar a un estilo arquitectónico que partía de un eclecticismo radical sustentado en la hibridación de elementos modernos e historicistas para las construcciones. Dicho estilo pronto se extendió a otras artes, pasando a referirse también al replanteamiento de lo histórico, al retorno y revisión de antiguos discursos, a tratamientos a veces nostálgicos de mitos, culturas y arte de estadios premodernos, próximos a posturas ecológicas y a ciertas inquietudes *new age*. Los frutos notables del movimiento se desprendieron del cine de Luc Besson, las letras de Barthelme y Pynchon, la plástica de Rauschenberg, entre otros.

Pero el desencanto no tardó pues en 1987, al percibir los devaneos *kitsch* en el interior mismo del movimiento, Hassan, uno de sus importantes mentores, escribió: «La posmodernidad ha cambiado y ha tomado, a mi entender, un rumbo equivocado [...] Se ha convertido en una especie de bufonada ecléctica».⁵ Al tiempo algunos empezaron a hablar de pos-posmodernidad.

Quizá la debilidad de la teoría de Jencks partió de ver las creaciones sustentadas en la destreza tecnológica —que asociaba a un paroxismo moderno— no como vanguardia sino como la «retaguardia» del arte, debido a la pobreza simbólica que las caracterizaba —algo abundante en la multiplicidad expresiva de las construcciones posmodernas—, sin percibir las posibilidades que de estas empezaban a derivarse.

MUTACIONES INTERACTIVAS

Refiriéndose al arte interactivo, el ciberartista australiano Jeffrey Shaw explica: «La obra de arte se recrea y estructura de nuevo con cada intervención del usuario [...] cada usuario es narrador y autobiógrafo de uno de estos posibles escenarios».

El ciberarte es el arte de las computadoras, de la red, de la cibernética. Algo realmente nuevo que «sobrepasa a las artes electrónicas». Las exploraciones relacionadas con teorías científicas contemporáneas —estados de indefinición, de indeterminación, de no linealidad, de fragmentación, y la lógica de las catástrofes— han permitido trabajos que reaccionan en tiempo real, interacciones, cambios y autoorganización de algunos sistemas como vida artificial o robótica. Algo definido como «[u]na segunda interactividad derivada de una segunda cibernética» (D. Domingues).

Cada tecnología llevada al arte impone cualidades estéticas propias que serán la base para la creación. Pero esto ya no solo implica una relación del espectador comandando con curiosidad una computadora, sino una suerte de integración hombre-máquina. Pues lo que justamente interesa aquí es el espacio de relación existente entre el cuerpo de las personas y lo que es propuesto por el artista, teniendo este que programar lo que va a suceder en el momento de la interacción. Es decir, una obra estará completa solamente cuando el espectador entre en escena.

Para entender mejor esta nueva interactividad debemos explicar la noción «medio ambiente artificial», donde la interacción y la ciberpercepción son requisitos indispensables para establecer la relación hombre-ciberspacio. Pues hablamos de la elaboración de lo sutil. De lo no perceptible por el espectador, y que está destinado a estimular solo el sistema interno del objeto; donde las interacciones abandonan el campo de las intenciones del observador que pasa a formar parte de las evoluciones de la obra.

En este nuevo ambiente, los sensores digitales (térmicos y de frecuencia) permiten que la obra perciba los indicios de presencia humana (calor corporal, voz), y reaccione mostrándonos particularidades que dependen de nosotros, pero que nosotros no controlamos.

Mas esto es una cualidad rudimentaria aun si consideramos el carácter únicamente funcional y no plástico de dicho mecanismo, que podría tener un desarrollo expresivo de lograrse sensores que puedan producir evoluciones cromáticas y plásticas de acuerdo con los diferentes grados de frecuencia o calor, y no solamente mecánicas. Las variaciones en las actuales obras son tan sutiles que uno difícilmente se entera de que, por ejemplo, en una ciberinstalación los movimientos se deben a ondas infrarrojas que responden al calor de los cuerpos o a sensores que reaccionan a nuestra voz, pues se podría pensar que estos efectos se han logrado con técnicas mucho más sencillas.

ENFRENTAMIENTO MEDIÁTICO

¿Se puede hablar de conflictos plásticos ante la sucesión de soportes artísticos, en los que la ventaja la tiene lo tecnológicamente complejo?

La idea de la *Nouvelle vogue*⁶ de que la cámara cumpla para el cine la función de la pluma en literatura, puede completarse con la de un pincel en pintura, una imagen que mejor se ajusta a la retórica del videoarte.⁷

El característico minimalismo del videoarte y sus particularidades semióticas fueron transformadas tras el advenimiento de la tecnología digital y la irrupción de los medios interactivos. Aportes que han aumentado las posibilidades creativas, proporcionando más material para el trabajo, pues a lo

visual —común a otros medios— el nuevo soporte suma las posibilidades de trabajar con los comportamientos.

El problema es que se está creando también un tipo de dependencia adicional a la necesidad de especialistas para el proceso creativo. Para muchos creadores, estos últimos adelantos suponen un reto e intentan aprovechar ese nuevo espacio artificial de manera artística, por lo que deben darse el trabajo de entender sus cualidades y hacer obras para esas tecnologías. Mas siempre nos quedará la impresión de que algo se ha sacrificado en este proceso, donde son los medios los que establecen los límites y posibilidades para la creación.

En un breve estudio de la obra de Jeffrey Shaw, la crítica Anja Oswald escribe: «Por desgracia, las posibilidades electrónicas inducen con demasiada frecuencia a la creación de mitos —por ejemplo la resurrección del viejo mito del artista como creador— y tienden, con la aceptación incondicional de la técnica, al arte industrial».

CLAUSURA DE LA REPRESENTACIÓN

En este contexto, la video imagen «clásica» todavía se caracteriza por ser reproducción de la realidad, mientras las imágenes producidas digitalmente por ordenador hace mucho han abandonado el nivel de representación, creando una realidad distinta generada artificialmente, pues el ciberespacio ya no tiene referencias en el espacio que conocemos como realidad.

Hablamos entonces de un desplazamiento o crisis de la representación, donde se empezará a ver lo normal, es decir lo que aún tiene referentes en lo conocido, como limitación o falta de creatividad. Establecida de esta forma la distancia entre el ciberarte y el videoarte, los trabajos de Nam June Paik,⁸ Bill Viola o Sandra Kogut, parecen salidos de la «Prehistoria del arte».

«El videoarte está hecho también de influjos de energía, flujos de tiempo, imágenes que se hacen sobre la materia, y que al mismo tiempo está caracterizado por su inmaterialidad. Por eso se le categoriza como el arte de la representación. Pero trabajar con vida artificial o con robótica, por ejemplo, es más complejo, pues las máquinas interactivas van a tener respuestas en tiempo real. El funcionamiento de las máquinas siempre te sorprende porque se

autoorganizan: es el arte como un sistema complejo» (D. Domingues).

La autoorganización hace imprevisible e impredecibles las evoluciones que tendrá una obra, lo cual podría decirnos algo de aquella imprecisión planteada como punto de partida en esta reflexión.

HACIA UNA TEORÍA DEL ESTUPOR

El grado de desarrollo de las sociedades informatizadas hace que aquí el conocimiento solo pueda ser entendido como desocultamiento. Tal vez por ello nada iguale el estupor que cause un informe sobre los avances científicos contemporáneos, pero para que esto ocurra se necesita entender aunque sea ligeramente de qué se está hablando.

En el arte, cada avance implica una pugna de medios, originando esto una devoción irracional por lo nuevo, y una sacralización de la tecnología que ha creado prejuicios estéticos que no tienen necesidad de ser entendidos.

Las fronteras entre la ciencia y el arte se estrechan,⁹ pero no como algo generalizado sino específico, restringido a las manifestaciones artísticas condicionadas por la tecnología. Productos que en la mayoría de los casos apuntan más a la capacidad de asombro que a la capacidad de comprensión, donde es el medio el que deslumbra y no el mensaje, inaugurando esto un nuevo tipo de percepción artística, lo que implica a la vez un nuevo tipo de conocimiento.

Para cubrir el vacío conceptual que los caracteriza, muchos artistas electrónicos han optado por sustentar sus obras en la búsqueda obsesiva del asombro. Se ha instaurado un desencanto hacia lo racional —que algunos llaman denso o politizado—, y la predilección por formas y efectos puros, fácilmente asimilables.

Todo esto ha impuesto el gusto por producciones similares a los veloces anuncios fractales de la TV americana, las mega producciones del cine industrial, y otros casos en los que las reacciones aprobatorias se resumen en una frase clásica para celebrar los artificios de un prestidigitador: ¿cómo lo habrá hecho? Es decir, las respuestas existen pero no las conocemos.

Mas, en este contexto, hasta decir imprecisión puede resultar inexacto, cuando incluso en la esfera de lo privado, que debería estar bajo el control de nuestro entendimiento, este ha sido rebasado por las aplicaciones domésticas de la tecnología,¹⁰ dejándonos en el vacío lógico que implica la incompreensión o la ausencia de conocimiento: un espacio reservado únicamente al asombro. Pero el asombro —aquello que Platón veía como el inicio del pensar filosófico— antes fue un punto de partida. Y tal vez este sea un nuevo inicio.

ENTRAMPAMIENTOS NOMINALES

Si aceptamos la posmodernidad como una edad cultural, sabremos que no podemos circunscribirla a un fenómeno determinado o a las manifestaciones de un movimiento artístico que solo refleja parcialmente estos cambios.

Hablar del fin de la certidumbre o pérdida de los fundamentos nos refiere a cambios gnoseológicos y no a cambios coyunturales, estructurales o de modos de producción. Lo cual revela una contradicción entre los enfoques culturales y sociales, que describen procesos similares pero de efectos diferentes.

Tras la aparición de *La condición posmoderna* (1979) Lyotard fue criticado por haber marginado de sus estudios recientes al arte y la política, materias importantes de sus anteriores publicaciones. Conocía el alcance de las artes performativas, la música de Cage, los films de Snow y Warhol, e incluso había publicado un ensayo sobre Duchamp. Pero tras sugerir un «minimalismo» opuesto a la estética de la abundancia del posmodernismo que execraba por considerar que representaba todo lo que las vanguardias habían combatido, no supo explicar qué era realmente arte posmoderno, cuidándose de no contradecir sus teorías sobre la posmodernidad científica, que describía cambios en el conocimiento.

En tanto, el posmodernismo enarbolado por Robert Venturi y Jencks no era otra cosa que un movimiento artístico¹¹ —como antes lo había sido el impresionismo o el constructivismo—, con un rótulo atractivo que fue asimilando para sí estilos opuestos, desde el ornamentalismo *kitsch* de avenidas comerciales como Las Vegas, hasta las construcciones deconstructivas de Eisenmann. Y cuyas observaciones teóricas, que partían de

cambios simbólicos a través de una síntesis iconográfica pluricultural e historicista, que al extenderse a lo social planteó tesis similares a las del multiculturalismo actual, solo eran una reacción a los primeros síntomas de la globalización.

La pregunta parece caer por su propio peso: ¿qué hacer después de mezclarlo todo y presentarlo como novedad en pos de una abundancia simbólica, cuando otras tendencias del arte empezaban a proponer un escape del logocentrismo no a partir de la ornamentación sino a partir de la transformación de la percepción, con motivos fragmentados, variedades discontinuas y soportes conceptuales múltiples?

Aquellos años ni el videoarte ni las artes electrónicas digitales habían alcanzado el desarrollo y difusión para ser considerados en dichos estudios. Las artes derivadas de las teorías científicas contemporáneas eclosionarán una década después.

ESBOZANDO UNA SALIDA

Pese a las críticas por su sesgo culturalista, el discurso posmoderno ya no puede tener pretensiones totalizadoras, como las tuvieron los principales relatos o discursos de la modernidad, debido a lo fragmentario, descentrado y discontinuo del conocimiento, que ha determinado el fin del historicismo y la estética.

No obstante, no se puede hablar de arte posmoderno y referirse a un estilo determinado, pues las particularidades semióticas de vanguardias pasadas, como el minimalismo, las artes conceptuales y performativas, e incluso el videoarte, reflejan las inquietudes expresivas de la nueva época.

Y quizá porque ahora nos encontramos ante una suerte de parálisis o fin de las vanguardias en un sentido plástico, debemos replantear el término y ya no entenderlo como antes, sino adaptarlo a los nuevos medios para definir una dinámica estrictamente posmoderna, en la que las vanguardias, sin importar si la obra tiene o no cualidades plásticas, se identifiquen con lo nuevo.

Hablamos entonces de un soporte eminentemente posmoderno que plasma los novísimos avances del conocimiento

posmoderno —ciberarte, imágenes fractales, realidad virtual, net art, robótica y vida artificial—, planteando formas de creación, percepción e interacción totalmente nuevas, y que representan una auténtica ruptura de los esquemas convencionales del arte. Aunque la descripción anterior no sea suficiente, pues ha obviado otras vertientes artísticas, como el teatro multimedia o la música electrónica.

CRÍTICA DEL SINSENTIDO

En nuestro país, la moda del video ha originado que muchos plásticos migren hacia el «nuevo» medio, difundándose la noción artista visual, sofisticación que adolece de una vacuidad expresiva comparable al regodeo lúdico de los instaladores y pintores *pop*, que sacrifican por la parodia la posibilidad de experimentar. Además del poco entendimiento de la retórica del videoarte confundida aquí con el clip, el cortometraje o el documental.

El problema tal vez resida en el embrujo que ejercen estos medios sobre los realizadores, imponiéndose el culto de la imagen por la imagen. Pues los últimos trabajos, nacionales y extranjeros, que hemos visto en Lima, incluso los más interesantes, se caracterizan por su barroquismo y excesivo ripio, dejándonos siempre la impresión de que esas obras pudieron durar mucho menos. Sumándose esto, en las galerías, al pésimo criterio de exponer las obras en una suerte de hacinamiento visual, que presume de espectadores pacientes.

Tal vez una posibilidad de escapar del esquematismo técnico y distanciamiento sin sentido en el que ha caído el arte, sea volver a antiguos principios y replantear una mixtura, para repotenciar las posibilidades simbólicas de los nuevos medios. Pero ya no a partir de estilos como el eclecticismo posmoderno de Jencks, sino de mixturas interdisciplinarias en las que confluyan música, pintura, escultura, artes electrónicas...¹² y donde los soportes electrónicos hayan dejado de ser el medio principal, para pasar a ser solo un elemento más de la creación. Para, luego de domesticadas las tecnologías, devolviéndole al arte sus cualidades simbólico-expresivas, romper los límites impuestos a la creatividad y llegar a productos humanizados, que hasta podrían denominarse post-posbiológicos o poselectrónicos. Ideas no tan nuevas si

consideramos que en otros lares las fronteras en el arte ya no existen.

NOTAS

1 En este estudio tomaré como referencia las ideas de Gianni Vattimo, que en *Las aventuras de la diferencia* plantea la posmodernidad como el fin de la modernidad o su consecuencia.

2 La ciencia posmoderna como investigación de inestabilidades. Cap. 13: *La condición posmoderna*.

3 La idea de que la posmodernidad sucede a la modernidad es un tanto complicada, pues hay muchas reticencias en torno al término. Habermas, por ejemplo, para el pensamiento, prefiere no utilizar posmoderno sino posmetafísico. El uso posmoderno le parecía conservador a Paul de Man, porque partía de la idea de que hay una continuidad histórica. Ulrich Beck, aparte de críticas como las de Eagleton, habla de segunda modernidad. Pero hay que nombrar de alguna manera al período, aunque el prefijo post en sí mismo traiga algunos problemas, pues de prolongarse demasiado puede llevar al ridículo (como en post-posmodernidad).

4 Hassan había sido colaborador de la revista *boundary2*, subtitulada *Journal of postmodern literature and culture*, fundada en 1972 por William Spanos.

5 A inicios de los ochenta, en otros términos, Habermas y Lyotard habían calificado de neoconservadores los principios de este movimiento.

6 Jean-Luc Godard, miembro importante de este movimiento, que en la década del cincuenta había convulsionado el cine, derivó su extremismo experimental al videoarte; su clásico *Histoires du cinema* (1989-1996) es una obra referencial para este medio.

7 La primera obra de videoarte, en sentido estricto, se remonta a 1963. *Sun in your head*, de Wolf Vostell. Las cámaras portátiles saldrán al mercado recién dos años después.

8 Jamenson consideraba la obra de Paik como emblemática para el nuevo tipo de percepción posmodernista.

9 Esto ha permitido la aparición de científicos artistas como Mandelbrot, y de otros altamente especializados que trabajan

biotecnología o cibernética. Trabajos análogos se realizan también en las ciencias biológicas, con la hibridación animal o la manipulación genética o trasgenética.

10 En el hogar, nuestra comprensión se restringe a mover perillas o presionar botones, algo que los canes de Pavlov o los roedores de Skinner lograban sin dificultad.

11 Quizá el último movimiento artístico, en el sentido estricto del término.

12 Algunos indicios de este nuevo espíritu se pueden hallar en las videoesculturas, ciberinstalaciones, u obras insólitas, como el teatro de las *Video criaturas* del brasileño Otávio Donasci, en los ochenta.