



Necrologías posmodernas. Vanguardismo, cibercultura y mutaciones interactivas

**Postmodern necrologies. Vanguardism,
cyberculture and interactive mutations**

Rafael Ojeda
Universidad Nacional
Mayor de San Marcos
Lima-Perú
<https://orcid.org/0000-0002-3471-9596>

RESUMEN

La eclosión de las vanguardias terminó por afectar a las categorías que hasta entonces habían servido para interpretar de manera satisfactoria una multiplicidad de fenómenos que devinieron en fluctuaciones inestables y caóticas, y determinaron cambios cualitativos en las estructuras socioculturales del planeta, transformaciones que tendrán repercusiones cuantitativas en las artes y la cultura histórica. En este contexto, la idea de que la posmodernidad sucede a la modernidad resulta un tanto complicada, debido a las resistencias, de cierto sector intelectual, en términos de validación e invalidación del concepto; no obstante, la facticidad de elementos que refieren a un nuevo orden simbólico-práctico, que en las artes asociadas a las TIC dieron lugar a “vanguardias” interactivas, desobjetualizadas y deslocalizadas en un espectro neo o posvanguardista, en el que lo electrónico y biotecnológico, asociado al arte medial terminó por asumir un parcial protagonismo.

Palabras clave: Vanguardismo, fractalización contemporánea, modernidad, posmodernidad, ciberpercepción, arte medial, incertidumbre, mutaciones sociales.

ABSTRACT

The emergence of the avant-garde ended up affecting the categories that until then had served to satisfactorily interpret a multiplicity of phenomena that resulted in unstable and chaotic fluctuations, and determined qualitative changes in the socio-cultural structures of the planet, transformations that will have quantitative repercussions in the arts and historical culture. In this context, the idea that postmodernity succeeds modernity is somewhat complicated, due to the resistance of a certain intellectual sector in terms of validation and invalidation of the concept. Nevertheless, the factuality of elements that refer to a new symbolic-practical order, which in the arts associated with ICT gave rise to interactive “avant-gardes”, deobjectualized and delocalized in a neo- or post-avant-garde spectrum, in which the electronic and biotechnological, associated with medial art, ended up assuming a partial protagonism.

Keywords: Vanguardism, contemporary fractalization, modernity, postmodernity, cyberperception, medial art, uncertainty, social mutations.

Introducción

si se acepta la posmodernidad como una edad cultural o estadio societal, se entiende que no se puede circunscribirla a un fenómeno determinado o asociarla a las manifestaciones de un movimiento artístico específico, que solo reflejaría parcialmente los cambios generalizados en el orden social correspondiente. Además, serían alegatos que podrían resultar insuficientes si se acepta que todos los “ismos” derivados de la modernidad solo han sido el corolario de las turbulencias experimentadas en los períodos de crisis en los que se originaron, y no los resultados generales de cambios sociales en curso, por lo que la idea de que las sociedades entran a la edad llamada posindustrial y las culturas a la edad posmoderna, sostenida por Jean-François Lyotard (1993), puede favorecer la comprensión de estos diferentes ámbitos y procesos históricos.

Las corrientes renovadoras en el arte y la cultura, como vanguardias estéticas, generalmente han obedecido a una lógica de acontecimientos distante o a contracorriente de los cambios sociales. Esto se debe a que hay una suerte de inversión o reversión en el desarrollo de las tendencias artísticas, desde procesos casi siempre opuestos a los ritmos percibidos como acumulativos o aparentemente lineales de los cambios epistemológicos y tránsitos sociales. Este es un presupuesto al que tal vez se le puedan enfrentar evidencias, más o menos estables, relacionadas con experiencias vanguardistas en el arte, desarrolladas a lo largo de lo que Eric Hobsbawm (1999) denominara “el corto siglo XX” (p. 15), como el dadaísmo, o filosóficas como el existencialismo, vanguardias que irrumpieron como producto de las transformaciones determinadas por la Primera y Segunda Guerra Mundial, respectivamente. Asimismo, es importante evaluar que las principales vanguardias rusas, como el suprematismo, el futurismo ruso o el constructivismo, además de otras, como el formalismo, en la teoría literaria, emergieron gracias a esa inyección dada por el espíritu prerrevolucionario, transgresor, transformador, vanguardista—prestalinista y distante aún del Proletkult—que originará luego la Revolución de octubre.

Por ello, intentar definir o únicamente descri-

bir las dinámicas particulares de las vanguardias artísticas y sus lógicas internas podría remitir también a conceptos basales a la modernidad, como la idea de “progreso”, quizás más ligada a lo cultural, además de “desarrollo”, concepto de mayor connotación socioeconómica y tecnocrática. Estos términos podrían explicar esa lógica acumulativa, lineal y universalista, que ha caracterizado a la modernidad política y económica, al tener como ejes historias o páginas que plasmarían la desesperación cultural o el malestar civilizacional producido por las guerras mundiales y sus repercusiones en el inconsciente artístico.

Uno de los leivmotiv de la contemporaneidad ha sido la denominada “crisis de las vanguardias”, idea que podría integrarse a una noción mucho mayor, asociada a una crisis sistémica, que ha ido brindando soportes y significantes nuevos para la creación-producción, distribución y consumo, circularidad que ha ido marcando, desde por lo menos la segunda mitad del siglo XX, las evoluciones simbólico-discursivas de la estética, la teoría y la historia del arte contemporáneo. Esto ha dado lugar, en el campo de la producción artística, a “vanguardias” interactivas desobjetualizadas y deslocalizadas, en un espectro ya neo o posvanguardista, en el que, debido a la irrupción de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), lo electrónico e incluso lo biotecnológico, asociado ya al arte medial, fue asumiendo un parcial y restringido protagonismo, vinculado sobre todo a la experimentación realizada en los centros de producción, reproducción y uso de alta tecnología.

1. Mutaciones sociales y culturales

Las mutaciones son cambios que en los seres vivos se dan a nivel genético, y resultan definitivos e irreversibles. En las sociedades, estas mutaciones, según Georges Ribeil (1998), representan cambios cualitativos o alteraciones radicales en las estructuras, algo que en términos marxistas se puede definir como el paso desde un modo de producción hacia otro, es decir, lo que podría representar el paso del feudalismo hacia el capitalismo o la transición desde una forma de producción

artesanal hacia una forma industrial. Esto, en términos científicos, dar a la conciencia un cambio o salto epistemológico trascendental, que ha tenido repercusiones interesantes en la cultura histórica. Cambios que quizá expliquen por qué los avances culturales sean asumidos como discontinuos, mientras los sociales —según esquemas tecnocráticos— sean vistos como lineales y continuos. Según estos desarrollistas y socioeconómicos modelos, se ha solido clasificar a los países como subdesarrollados, en vías de desarrollo y desarrollados; o tacharlos de sociedades preindustriales, industrializadas y posindustriales. Estas formas de clasificación-jerarquización inscriptas en una línea discursiva hegemónica, en términos de importancia y poder, ha determinado una visión lineal, universalista y unitaria de la historia, tras la idea de progreso, con sus ejes o centros mundiales y sus periferias pauperizadas, pretecnológicas o precariamente tecnológizadas; de este modo, se evidencia un esquema de consumo relacionado a un sistema de jerarquías concomitantes y rígidas que han terminado por escalonar geopolíticamente el mundo. En esta sociedad, la interdependencia entre tecnología, información y conocimiento ha determinado un nuevo orden mundializado y asimétrico, que consolida continuamente a las sociedades desarrolladas, y reproduce las condiciones miserables de las sociedades colapsadas e híbridas.

Alain Touraine (1999), uno de los teóricos —junto a Daniel Bell— de lo que se ha venido a denominar sociedad posindustrial, ha afirmado, en su libro *Cómo salir del liberalismo*, que lo que queda aún de las teorías marxistas de cambio social, el capitalismo y el socialismo solo han sido dos formas distintas de modernización, antes que tipos de sociedad, y ha agregado que es necesario llamar “sociedad de la información” a lo que hace treinta años llamábamos “sociedad posindustrial” (p. 17). Este proceso ilustra convenientemente nuestro arribo y posicionamiento, quizá periférico, en una sociedad global, caracterizada por la apoteosis de la sobreinformación, una sociedad en la que la interdependencia entre la tecnología, la información y el conocimiento están determinando un nuevo orden mundializado que está creando sociedades colapsadas e híbridas. En este contexto,

incluso los países preindustriales —y hasta las sociedades premodernas— tienden a disfrutar de algunos beneficios tecnológicos y culturales de la Sociedad de la Información. Esto ocurre, sobre todo, porque, con la globalización comunicacional e informatizada, se ha venido dando un proceso asimétrico de homogeneización en el que la tecnología digital y de redes están cumpliendo su rol más importante en el proceso de transculturización. La globalización ha significado la ejecución de un mecanismo creciente de interconexión que exagera, en escala ampliada y magnitud definitiva, el proyecto homogeneizador de la modernidad, pues implica la aceleración y profundización del impacto de los flujos y patrones transcontinentales de interacción bajo un único modelo monocultural. Pues «La globalización remite a un cambio o transformación en la escala de la organización humana que enlaza comunidades distantes y expande el alcance de las relaciones de poder a través de regiones y continentes de todo el mundo» (Held y McGrew, 2003, p. 13).

Los flujos comunicacionales han producido una suerte de “encogimiento” planetario, que nos ha hecho pasar desde aquella noción de aldea tradicional, en la que más o menos todos se conocían o podían intercambiar información, hacia lo que McLuhan ha denominado aldea global, aunque en esta, los flujos de información no sean horizontales. Este cambio de configuración ha hecho que, entre otras cosas, los relatos históricos se puedan construir también en función a una historia de la velocidad, que comprendería la aparición de los primeros coches halados a caballos —que darán origen a la noción caballos de fuerza, de los motores— hasta los TGV contemporáneos, o los aviones hipersónicos, que fueron reduciendo los espacios y tiempos de desplazamientos, interrelación o conexión.

No obstante, internet ha abierto un espacio telemático o un ciberespacio de simultaneidad y parálisis social, o quizá de movilidad solo virtual, que funcionan como ejes o interfaces de simulación pura de desplazamientos y deseos, por lo que, considerando el alto nivel de desarrollo de las sociedades posindustriales e informatizadas, en términos de hipercomunicación, resulta razonable pensar

que la «multiplicación de las máquinas de información [TIC, en este caso] afecta y afectará

a la circulación de conocimientos tanto como lo ha hecho el desarrollo de los medios de circulación de hombres primero (transporte), de sonidos e imágenes después (media)» (Lyotard, 1993. p. 15) hasta dejarnos un cuadro tecnocientífico de proyección caleidoscópica, que de alguna manera refleja la configuración cuasiinasible, derivada de la rapidez de los cambios, y el sentido panóptico y telemático que posee el mundo contemporáneo.

2. Principio de incertidumbre y fracturas contemporáneas

Quizás resulte audaz catalogar al período social que ocupamos como el de la imprecisión, de la no predictibilidad o de la incertidumbre, sobre todo porque la imposibilidad de definición y de certeza parece haberse instaurado hasta diseminarse en todos los niveles de vida en sociedad, sabiendo que incluso las categorías que otrora nos habían servido para describir e interpretar de manera satisfactoria los fenómenos sociales, ahora resultan desfasadas. Es decir, se trata de un contexto de “fin de las certidumbres”, como reclamaría Ilya Prigogine (1997), coincidente con los desarrollos actuales de las denominadas ciencias de la complejidad, relacionadas a espacios de órdenes emergentes, constantemente fluctuantes, y situaciones caóticas e inesperadas.

No obstante, hablar del fin de la certidumbre o de la pérdida de los fundamentos se refiere a cambios gnoseológicos y no a cambios coyunturales, estructurales o de modos de producción. Esto termina por desvelar las contradicciones entre los enfoques culturales y los societales, enfoques que describen procesos similares, pero de efectos diferentes. Por ello, se comprende aquella noción de crisis generalizada, que está afectando a los aparatos teóricos las ciencias físicas y sociales tradicionales, aparatos sustentados en una epistemología clásica de base newtoniana-cartesiana-kantiana, además de una visión estética —si es que todavía se puede hablar en términos de estética o de ciencias sociales— que asume la idea de complejidad, de lo aleatorio, de lo discontinuo, del orden a partir del caos, para brindarnos la posibili-

dad de indagar, conceptualmente, en la idea de lo posmoderno, entendido aquí a la manera de Gianni Vattimo (1990), que en *Las aventuras de la diferencia*, planteara la posmodernidad como el fin de la modernidad o su consecuencia.

Los fenómenos sociales muestran una facticidad que refiere hacia un nuevo orden coronado de múltiples cambios, cambios en los que la hegemónica idea de imprecisión contemporánea muestran que la idea misma de la modernidad ha sido afectada en sus rugosidades y desperfectos, agobiada de turbulencias que evidencian una falla en el interior mismo del sistema; estos elementos, de alguna manera son coincidentes con una noción posmoderna que experimenta también los problemas de indefinición en sus zonas de turbulencias, que los experimenta de manera análoga, pero desde una condición diferente, relacionada a una retórica caracterizada por adherirse a la idea del retorno, como una revisión ecléctica e historicista de las artes, y hasta a inquietudes pluricomprendivamente multiculturalistas.

Así, en el interior del debate entre modernos y posmodernos, Jürgen Habermas (1990), para la filosofía, ha preferido no utilizar el rótulo posmoderno, sino posmetafísico, y ha planteado la modernidad como un proyecto inacabado (1989); en tanto, uno de los deconstructores de Yale, seguidores de Jacques Derrida, como Paul de Man (1990), ha considerado el uso posmoderno, como conservador, porque partía del presupuesto de que hay una continuidad histórica, que para él resulta inaceptable y debería ser rebatida. Aparte de críticas como las de Terry Eagleton (1988) o Alex Callinicos (2014), Ulrich Beck (2002) ha hablado de modernización reflexiva y ha propuesto la idea de una segunda modernidad (2006); Zygmunt Bauman, la de una modernidad líquida (2002), y el antropólogo Marc Augé (2000), de sobremodernidad; mientras, para el espacio hispanoamericano, Rosa Rodríguez Magda (1989) y Enrique Dussel (1999) han planteado la idea de transmodernidad; además de otras discusiones o etiquetas que solo certifican lo complicado del asunto, al momento de intentar caracterizar una época plagada de fenómenos anómalos y evanescentes que evidencian un cambio trascendental en el mundo.

La pérdida de fundamentos o crisis de legitimidad se presenta como una característica importante del discurso crítico posmoderno, evidencia tempranamente sintomatizada por las ciencias físicas contemporáneas, que ha tenido sus consecuentes, desde tesis como el “principio de incertidumbre” de Werner Heisenberg o la “teoría del azar” de la estocástica. Estas teorías servirán de antecedentes directos a las líneas teóricas de indagación científica que Lyotard (1993) agrupara y rotulara como “ciencias posmodernas”, que dirigen sus investigaciones al estudio de las inestabilidades, de las discontinuidades, las fragmentaciones, de lo imprevisible, de las indeterminaciones, de lo irregular, como evidencias que llevadas al lenguaje matemático dieron origen a la “teoría de los juegos”, a la “geometría fractal”, a la “teoría del caos” o a la “teoría de las catástrofes”, rudimentos que hicieron posible, a partir de uso de las computadoras, la aparición de nuevos soportes artístico-científicos, como los objetos fractales, de Benoit Mandelbrot, y el desarrollo de autómatas celulares digitales denominados “vida artificial”, además de las evoluciones y experimentaciones en la robótica, el trabajo en red neural y realidad virtual, campos tecnológicos que han inaugurado nuevas dimensiones plásticas para el arte.

3. Necrología de una posmodernidad

A fines de los años setenta, el crítico egipcio Ihab Hassan (1987), que había sido colaborador de la revista *boundary2*, titulada *Journal of postmoder literature and culture*, fundada en 1972 por William Spanos, imbuido en ideas posestructuralistas; y, sobre todo, Charles Jencks (1980), teorizaron las prácticas posmodernas en el arte. Jencks adoptó el término para calificar a un estilo arquitectónico que partía de un eclecticismo radical sustentado en la hibridización de elementos modernos e historicistas para las construcciones. Dicho estilo pronto se extendió hacia 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 e incluso al arte de estadios premodernos y próximos a posturas ecológicas, que como movimiento tuvo frutos notables en el cine de Luc Besson,

en las letras de Barthelme y Pynchon, o en la plástica de Rauschenberg, además de otros. No obstante, el desencanto no tardó mucho, pues, en 1987, al percibir los devaneos kitsch en el interior mismo del movimiento posmoderno, uno de sus más importantes mentores, Hassan (1987), en la introducción a su libro *The Posmodern Turn*, escribió: “el posmodernismo ha cambiado, ha tomado, según veo, un camino equivocado. Atrapado entre la truculencia ideológica ... se ha convertido en una especie de burla ecléctica, refinada lascivia de nuestros placeres prestados” (p. xvii). Ya hacia inicios de los años ochenta, en otros términos, pero desde la filosofía, Habermas (1989) y Lyotard (1993) habían calificado de neoconservador los principios de este movimiento artístico. Al tiempo que algunos empezaban ya a hablar de posposmodernidad.

En todo caso, el posmodernismo artístico se caracterizaba por su resistencia a la articulación de las manifestaciones tecnológicas en la creación. Quizá la debilidad de la teoría de Jencks (1980), en este sentido, partía de que veía a 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 semiótica y expresiva de las construcciones posmodernas—, sin percibir las nuevas posibilidades que de estas empezarían a derivarse.

4. Batallas por la significación. El arte después del fin del arte

No resulta extraño, por ello, que algunos artistas mediáticos e interactivos contemporáneos consideren la estética posmoderna —si se puede seguir hablando 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 el atraso o la involución del arte. De hecho, afectada por estas resistencias, la ciberartista brasilera, Diana Domingues (*Comunicación personal*, setiembre, 2002) decía que prefería no llamar posmoderno a su trabajo, sino posbiológico, pues consideraba esto como una expansión de la vida huma-

na, debido a la tecnología digital, sobre todo, porque el ciberarte crea ambientes artificiales e interactivos. Esto se ha convertido en una tendencia que suele extender los sentidos humanos y provoca que el espectador sienta la tecnología de una forma diferente a la que existía antes, lo que crea medioambientes artificiales en los que las conductas interactivas empiezan a trascender los límites del cuerpo.

En este sentido, las tendencias electrónicas del arte actual, derivadas, de alguna manera, de las ciencias físicas contemporáneas, se están caracterizando por brindar una sobrecarga de información difícil de abarcar en su totalidad, una suerte de neobarroquismo, a veces fractal, que busca la extensión o multiplicación de lo perceptible. Esto permite comprender que los problemas ante la certeza en el arte no son originados por ausencias, sino por un desbordamiento de existencias, de presencias, de significantes. Entonces, el reto no es solo evaluar el soporte técnico, sino también los motivos textuales de sus interacciones y encarnaciones.

Todo esto ha originado constantes quiebres de significación, derivados de los presupuestos y acepciones teóricas, de alguna manera relacionadas a otros intentos de catalogación de lo que aparentemente constituye un mismo fenómeno, como sobremodernidad, hipermodernidad o ultramodernidad, que están determinando un espectro de confusión y reticencias conceptuales múltiples, que ha motivado también el paulatino descrédito de los enfoques posmodernos. Por ello, se asume una heterogeneidad conceptual derivada, quizá, del deseo común de ir más allá, y superar así las manifestaciones y productos culturales de la experiencia moderna, sin importar si se está dentro o fuera de ella, o si se deriva hacia una ultramodernidad, es decir, la exacerbación y radicalización de lo moderno, o a una posmodernidad, como superación de lo moderno, desde lógicas diferenciadas y estancias epistémicas múltiples.

5. Ciberarte y mutaciones interactivas

El ciberarte viene a ser el arte de las computadoras, de la red, de la cibernética. Esto resulta realmente nuevo, puesto que tiende a “sobrepasar a las artes electrónicas”, pues explora, desde la tecnología, en las múltiples dimen-

siones plásticas y expresivas, para abordar sistemas sensibles, trabajo en red neural, realidad virtual, vida artificial, net art, robótica, telepresencia, ciberinstalación e instalación telemática. Estas son exploraciones relacionadas a las teorías científicas contemporáneas —que Lyotard (1993), en su libro *La condición posmoderna*, agrupará como ciencias posmodernas que investigan inestabilidades—, sustentadas en el estudio de estados de indefinibilidad, de indeterminación, de no-linealidad, de fragmentación, acordes además a la lógica o teoría de las catástrofes. Esta aplicación está permitiendo generar trabajos que reaccionan en tiempo real, desde interacciones, cambios y la autoorganización de algunos sistemas, como vida artificial o la robótica. Esto se define como “Una segunda interactividad derivada de una segunda cibernética” (D. Domingues, comunicación personal, setiembre 2002).

Cabe entender que cada tecnología llevada a las artes 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. Esto se debe a que 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, por lo que este tiene que programar lo que va a suceder en el momento de la interacción; es decir, una ciberinstalación es un trabajo que estará completo únicamente cuando el espectador entre en escena.

La autoorganización hace imprevisible e impredecibles las evoluciones que tomará una obra de arte, un proceso que podría decirnos algo sobre aquella idea generalizada de imprecisión planteada como punto de partida de esta reflexión. Lo impredecible es uno de los factores de exploración artística y visual, que permite abordar posibilidades que pueden ser ajenas a la percepción, y, si es que esto no se toma en cuenta en un texto sobre la intencionalidad interactiva de la obra, esta pierde posibilidades expresivas, como líquidos de color, que podrían tener significantes preartísticos, pero que podrían moverse debido a los efectos de ondas infrarrojas que se conectan al calor de los cuerpos de los espectadores. Por ello, para comprender mejor esta

nueva forma de interactividad, se debe entender la noción “medio ambiente artificial”, donde la interacción y la ciberpercepción son requisitos indispensables para establecer la relación hombre-ciberespacio, ya que se habla de la elaboración de lo sutil, de lo casi inasible, es decir, de lo que no es perceptible para el espectador, pero que está destinado a estimular solo el sistema interno del objeto. Es un espacio en el que las interacciones abandonan el campo de las intenciones del observador que pasa inevitablemente a formar parte de las evoluciones de la obra.

En este nuevo ambiente, los sensores digitales (térmicos y de frecuencia) permiten que las obras perciban los indicios de presencia humana (calor corporal y frecuencia de voz) y reaccionen mostrándonos particularidades que dependen de nosotros, pero que nosotros no controlamos. Es una posibilidad aún rudimentaria de creación, sobre todo si consideramos el carácter únicamente funcional y no plástico de estos mecanismos interactivos, que podrían tener, con otros soportes creativos, un desarrollo expresivo mayor, relacionado, por ejemplo, al uso de sensores que puedan producir evoluciones cromáticas y plásticas de acuerdo a los diferentes grados de frecuencia o calor, y no solamente reacciones mecánicas.

Las variaciones en las actuales obras de arte medial siguen siendo tan sutiles y complejas, que uno difícilmente se entera que, por ejemplo, en una ciberinstalación, los movimientos o evoluciones de las piezas artísticas se deben a los efectos de las ondas infrarrojas que responden al calor de los cuerpos o a sensores de sonido que reaccionan a la voz de los espectadores. Por ello, incluso, alguien que no entiende mucho de las nuevas posibilidades cibernéticas en el arte podría llegar a pensar que estos efectos se han logrado con técnicas mucho más sencillas.

6. Confrontación mediática y vanguardias en tránsito

¿Se puede hablar de conflictos... o de vanguardias artísticas, plásticas o visuales, cuando, ante la vertiginosa sucesión y emplazamiento de soportes técnicos, la ventaja la tendrá siempre lo tecnológicamente más complejo? En el arte contemporáneo, cuan-

do se aborda o adopta una nueva tecnología, cada avance implica una pugna y desplazamiento de medios, un conflicto de variables tecnológicas que va originando una devoción irracional hacia lo nuevo, con la sacralización de la tecnología de punta. Esto ha ido creando (pre)juicios estéticos, desde una debilidad por las frecuencias de imágenes puras e impresionistas, o por las posibilidades asombrosas que brindan los nuevos medios, que solo interesan en la medida en la que sus usos y flujos puedan ser percibidos, sin la necesidad de ser entendidos.

En este sentido, vanguardias del pasado, como la Nouvelle vogue, que tuvo a Jean-Luc Godard —además de François Truffaut— como miembro más importante de dicho movimiento que, hacia la década del cincuenta, había convulsionado las artes cinematográficas con una estética que renunciaba a la linealidad, planteaban que la cámara debería cumplir, para el cine, la función que la pluma cumple en literatura, que podría complementarse con la idea del rol que cumple el pincel en la pintura. Esta imagen pasó a ser la que mejor se ajusta a la retórica del videoarte, relacionada desde sus orígenes a las artes plásticas, sobre todo, porque la primera obra de videoarte, en sentido estricto, se remonta hacia 1963, con la inaugural *Sun in your head*, de Wolf Vostell. Las cámaras portátiles saldrán al mercado recién dos años después. Godard (1989-1996) derivará luego su extremismo experimental al videoarte, con su clásico *Histoires du cinema* que se convertirá luego en una obra referencial para este nuevo medio.

En este caso, el característico minimalismo del videoarte y sus particularidades semióticas, que no se desprenden aún del espectro de la representación figurativa, fueron también luego derivadas hacia la abstracción, tras el advenimiento de la tecnología digital y la irrupción de los medios interactivos. Estos aportes han venido aumentando las posibilidades creativas y proporcionando más material para el trabajo creativo, pues a lo visual —común a otros medios—, el nuevo soporte cibernético sumaba las posibilidades de trabajar con los comportamientos.

El problema con estas “vanguardias” es que se está creando también un tipo de dependencia adicional al artista, ante la necesidad

de asesoramiento de especialistas para el proceso de creación y montaje creativo, ya que el creador debe expresar bien sus intenciones en el momento de encargar a expertos en robótica o biotecnología la creación de interfases o códigos genéticos en pos de alcanzar altos grados de sutileza. Esto se debe a que, para muchos creadores, estos últimos adelantos suponen un reto e intentan aprovechar ese nuevo espacio artificial de manera artística, por lo que se dan el trabajo de entender sus cualidades, asesorarse y producir obras para esas nuevas tecnologías. Con los nuevos medios, paulatinamente establecen los límites y posibilidades para la creación, pues, tras la aceptación incondicional de las nuevas tecnologías, el artista corre el riesgo de derivar hacia el arte industrial.

En este proceso de adecuación tecnológica, siempre quedará la impresión de que algo se ha sacrificado; pues, en este trance, son los medios los que imponen y establecen los nuevos límites y posibilidades para las obras de arte, sobre todo, porque el artista debe entender que cada medio impone sus cualidades estéticas-artísticas, cualidades que serán la base para la creación. Por lo tanto, estos tienen que tomarse el trabajo de entender las cualidades de las nuevas tecnologías y pensar obras específicas para estas.

7. Clausura de la representación o el viraje de lo figurativo

En este contexto, la video-imagen "clásica" todavía se caracteriza por ser reproducción de la realidad, mientras las imágenes generadas digitalmente por ordenador, hace mucho, han abandonado el nivel de representación y crean una realidad diferente, generada artificialmente, pues el ciberespacio ya no tiene referencias en el espacio de lo que conocemos como realidad. Por ello, se podría hablar de un desplazamiento o quizá de una crisis de la representación, asonante con la clausura de la representación modernista. Los nuevos medios han generado un espacio virtual en el que, debido al embrujo de la tecnología de punta, se empezará a ver lo normal, es decir, lo que aún tiene referente en lo conocido, como limitación, defecto o falta de creatividad. De esta forma, se establece la distancia entre el ciberarte y el videoarte, lo cual hace

que los trabajos de videoartistas, como Nam June Paik, Bill Viola o Sandra Kogut, parezcan salidos de la "prehistoria del arte" ante los trabajos hipervisuales de los ciberartistas contemporáneos. Cabe aclarar que Jamenson (1998) ha considerado la obra de Paik como emblemática para el nuevo tipo de percepción posmodernista.

Los soportes artísticos nuevos, que la tecnología de punta está proveyendo, aumentan las posibilidades de creación y proporcionan materiales nuevos que incrementan el rango de trabajo de los ciberartistas que utilizan la interactividad espectador-obra de arte. En el ciberespacio de la vida artificial, tras la lógica de la autorreproducción, se ha creado una suerte de ecología computacional específica, donde las evoluciones interactivas y la dependencia de estas podrían recordarnos a las difundidas "mascotas virtuales", que algunos niños dejaban morir por aburrimiento durante los años finales del siglo XX, pero complementadas con dimensiones cromáticas y conceptuales diferentes, que refuerzan su plasticidad museística. Se han creado animales visualizados vía telepresencia, hologramas o realidad virtual que empiezan a funcionar como una propuesta de alteridad que nos puede situar en la perspectiva de una mismidad o alteridad reconocible, pero un tanto inasible, desde recorridos visuales y gamas múltiples de efectos y matices nuevos.

8. Aceleradores electrónicos. Hacia una teoría del estupor

Las tendencias electrónicas del arte actual están caracterizadas por su velocidad, por producir sobrecargas de información difícil de abarcar en su totalidad. Esta suerte de extensión de lo perceptible hacia lo inasible permite comprender que los problemas ante la certeza no sean originados por ausencias, sino por un desbordamiento de presencias, de códigos difícilmente aprehensibles, en la mayoría de los casos no por su complejidad sino por su fugacidad, cuando no por su insignificancia o carencia de sentido, estilo que quizá refleje el ritmo actual de las desbocadas y convulsas grandes ciudades.

Por ello, la retórica multimedia, off-line y on-line (CD y sobre todo net art), suelen abrumar hasta el sobrecogimiento, pues parecen

obstinadas a brindar códigos, como los de las pinturas miniaturistas medievales, a un público habituado a miradas y lecturas impresionistas. Esta abundancia se sustenta en la fugacidad de los detalles, por lo que se puede asumir que el grado de desarrollo alcanzado por las sociedades informatizadas hace que el conocimiento solo pueda ser comprendido como desocultamiento, un contexto en el que, tal vez, nada pueda igualar el estupor ante un informe sobre los avances científicos contemporáneos en la física, la astronomía o la electrónica; pero, para que esto ocurra, se necesita entender, aunque sea ligeramente de qué se está hablando.

En este sentido, las fronteras entre la ciencia y el arte se han ido estrechando: la irrupción de científicos artistas como Benoit Mandelbrot, que al calcular las formas matemáticas fractales terminó por definir la belleza de sus objetos fractales; además de artistas altamente especializados, que trabajan biotecnología o cibernética y que han abierto escenarios nuevos para la investigación y creación. A esto, se suman trabajos análogos, realizados en las ciencias biológicas, con la hibridación animal o la manipulación genética o trasgénica; o los trabajos de artistas que suelen encargar a expertos en biotecnología, la creación de códigos genéticos para montar sus alimañas virtuales.

Estas experimentaciones científicas están abriendo dimensiones nuevas para el arte, pero no como una tendencia generalizada, sino como una vía específica restringida a las manifestaciones artísticas condicionadas por los desarrollos científicos-tecnológicos contemporáneos. Se ven productos que, en la mayoría de los casos, apuntan más a la capacidad de asombro que a la capacidad de comprensión, lo que hace que el medio sea el que suele deslumbrar y no el mensaje. Esto está inaugurando un nuevo tipo de percepción artística, que implica, a la vez, una nueva dimensión para el conocimiento.

Por ello, para cubrir el vacío conceptual que los caracteriza, en el caso de las artes electrónicas, muchos artistas han optado por sustentar sus obras en la búsqueda obsesiva por el asombro. Así, se ha instaurado un desencanto hacia lo racional y lo social —que, en algunos casos, es llamado denso o politiza-

do—, además de la predilección por formas y efectos puros, fácilmente asimilables. Esto está imponiendo el gusto por la producción de obras similares a los veloces anuncios fractales de la TV americana, las megaproducciones del cine industrial, además de los casos en los que las reacciones aprobatorias se han resumido en aquella frase clásica para celebrar los artificios de un prestidigitador: ¿cómo lo habrá hecho? Es decir, las respuestas existen, pero no están al alcance de nuestros ojos, o no las conoceremos.

En este contexto, hasta decir imprecisión puede resultar inexacto, sobre todo 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, lo que nos deja en el vacío lógico que implica la incompreensión o la ausencia de conocimiento. Esto se hace evidente cuando en el hogar, por ejemplo, nuestra capacidad de comprensión de los artefactos se restringe a mover perillas o presionar botones para que estos funcionen, algo que los canes de Iván Pávlov o los roedores de B.F. Skinner lograban sin mucha dificultad, tras sus experiencias con el condicionamiento conductista. Por ello, tal vez es allí donde se debe racionalizar ese espacio, espacio reservado únicamente para el asombro, pues el asombro —aquello que Platón veía como el inicio del pensar filosófico— antes fue el punto de partida, y no el del anquilosamiento o llegada. Tal vez, luego de todo esto, esa posibilidad nos de la base para un nuevo principio.

9. Entrampamientos nominales

Si se acepta la posmodernidad como una edad cultural, se sabrá que no se puede circunscribirla a un fenómeno determinado o a las manifestaciones de un movimiento artístico que solo refleja parcialmente estos cambios, por lo que hablar del fin de la certidumbre o pérdida de los fundamentos se refiere a cambios gnoseológicos y no a cambios coyunturales, estructurales o de modos de producción. Esto revela una contradicción entre los enfoques culturales y societales, que describen procesos similares, pero de efectos diferentes.

Así, tras la aparición de La condición pos-

moderna, en 1979, Lyotard fue criticado por haber marginado de sus estudios recientes el arte y la política (Anderson, 2000, p. 41), materias que fueran importantes en sus anteriores publicaciones. Lyotard conocía el alcance de las artes performativas, la música de John Cage, los films de Michel Snow y Andy Warhol, e incluso había publicado un ensayo sobre Marcel Duchamp; pero, tras sugerir un “minimalismo” opuesto a la estética de la abundancia del posmodernismo artístico, que execraba por considerar que representaba todo lo que las vanguardias habían combatido, no supo explicar qué era o qué debería ser realmente el arte posmoderno, por lo que se cuidó de no contradecir sus teorías sobre la posmodernidad epistemológica o científica, que describía cambios en el rango del conocimiento.

En tanto, el posmodernismo enarbolado por Robert Venturi y Denise Scott Brown (1971), además de Charles Jencks (1980), no era otra cosa que un movimiento artístico, tal vez el último movimiento artístico en el sentido estricto del término —como antes lo había sido el impresionismo o el constructivismo— o como lo pudo ser quizá el transvanguardismo, 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 Peter Eisenman. Las observaciones teóricas de este movimiento partían de cambios simbólicos a través de una síntesis iconográfica pluricultural e historicista, que al extenderse hacia lo social terminó por plantear tesis similares a las del multiculturalismo actual, pues se presentaban solo como una reacción y respuesta a los primeros síntomas homogeneizadores de la globalización. La pregunta parecería 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? Desde el pensamiento rizomático en la filosofía o visiones posmodernas ligadas al fin de los fundamentos, se empezaban a asumir vías opuestas al “eclecticismo

radical”, relacionado sobre todo a nociones plásticas fractales, o a vías como la deconstrucción arquitectónica, que negaba las polaridades o procesos duales en su estructura, para asumir ideas constructivas asociadas a la fragmentación, el descentramiento, al caos controlado de procesos no lineales y referentes de la geometría no euclidiana. Estos elementos se asocian a las teorías filosóficas de la posmodernidad.

Cabe recalcar que, durante aquellos años, ni el videoarte ni las artes electrónicas digitales habían alcanzado el desarrollo y difusión para ser considerados en dichos estudios como posibilidades estéticas o teoría del arte posmoderno, pues las artes asociadas o derivadas de las teorías científicas contemporáneas, estudiadas por Lyotard en su informe sobre el saber, eclosionarán solo algunas décadas después.

10. Esbozando una salida

Pese a las críticas por su sesgo culturalista, el discurso posmoderno ya no puede tener pretensiones totalizadoras, como la tuvieron los principales relatos o discursos de la modernidad, debido a lo fragmentario, descentrado y discontinuo del conocimiento, que de alguna manera ha determinado el fin del historicismo y de la noción estética. No obstante, no se puede hablar de arte posmoderno y referirse a un estilo determinado, pues las particularidades semióticas de las vanguardias pasadas, como el minimalismo, las artes conceptuales y performativas, e incluso el videoarte y el ciberarte, reflejan las inquietudes expresivas de esta nueva época.

Quizá porque ahora nos encontramos ante una suerte de parálisis o fin de las vanguardias, en un sentido plástico, o lo que Jean Baudrillard (1979) ha llamado “huelga de los acontecimientos”, se debe replantear el término para ya no entender la noción “vanguardia” como la entendíamos antes, sino adaptarlas a las evoluciones brindadas por los nuevos medios para definir así una dinámica estrictamente posmoderna, en la que las “vanguardias”, “neovanguardias” o “cibervanguardias”, sin importar si la obra tiene o no cualidades plásticas, se identifiquen con lo nuevo o los más o menos más avanzado. Tal vez, en ese sentido se pueda hablar de

un soporte eminentemente posmoderno que plasmaría los novísimos avances del conocimiento o las ciencias posmodernas —ciberarte, imágenes fractales, realidad virtual, arte posbiológico, net art, robótica y vida artificial— para plantear formas de creación, percepción e interacción totalmente nuevas, que representarían una auténtica ruptura con los esquemas convencionales del arte. La descripción anterior no es suficiente, pues, en este trance, se ha obviado otras vertientes artísticas, como el teatro multimedia, donde también se han ido desprendiendo algunos indicios de ese nuevo espíritu, como las video-esculturas, las ciberinstalaciones u obras insólitas, como el teatro de las Video criaturas, del brasilero Otávio Donasci, en los ochenta, además de las evoluciones sonoras del noise o la música electrónica.

11. Posibilidades y crítica del sinsentido

El problema de la percepción o la ciberpercepción quizá pueda residir en el embrujo que ejercen los nuevos medios sobre los realizadores al imponerles el culto de la imagen por la imagen. Los trabajos nacionales e internacionales de los últimos años ligados a estos medios, incluso los más interesantes, se han caracterizado por su barroquismo y excesivo ripio, obras que en muchos casos se han visto perjudicadas por una errada noción o criterio curatorial, en las galerías, que suelen superponer las obras en una suerte de hacinamiento visual.

En todo caso, se presupone que, como una condición generacional, producto de los tiempos de violencia y vértigo visual, debido a la masificación de los clips otrora transmitidos vía MTV, se ha ido reforzando esa idea multidimensional del signo y su insignificancia, que apunta más a lo emocional e inconsciente que a lo racional. Por ello, quizás como vía de escape a esa suerte de esquematismo técnico en el que parece haber caído el arte contemporáneo, debido al distanciamiento y vaciamiento de sentido, pues parece haber renunciado a sus cualidades simbólicas, expresivas y críticas, cabe reconocer que estos nuevos soportes imponen cualidades estéticas propias. Estas nuevas tendencias solo reflejan las inquietudes expresivas de una nueva época marcada por una revolución ci-

berespacial que está diluyendo en la virtualidad las tradicionales nociones y referencias que se tenían sobre el arte.

Por lo tanto, tal vez se deba retornar a antiguos presupuestos, y replantear una mezcla o hibridación que permita repotenciar las posibilidades simbólicas de los nuevos medios; pero ya no a partir de estilos asociados al “eclecticismo radical” posmoderno de Jencks (1980), sino desde mixturas interdisciplinarias en las que puedan confluír nuevas vanguardias sonoras, plásticas y electrónicas, y donde los soportes electrónicos dejen de ser el medio principal para pasar a ser solo un elemento compositivo más de la creación artística. Esto se asume desde nociones cuasarquitectónicas o de ciberinstalaciones en las que lo material no funcione solo como un elemento aleatorio o meramente decorativo, sino como intertextos integrados a las evoluciones de la proyección, que permitan darle, a la imagen digital, texturas de materialidad que agreguen dimensiones nuevas a las imágenes resultantes.

Por lo tanto, quizá ya sea tiempo de intentar domesticar las tecnologías, sobre todo las aplicadas al arte para devolverle así sus cualidades simbólico-expresivas y romper los límites nuevos impuestos a la creatividad; e intentar, así, dar con productos en cierta medida humanizados como nuevas orografías “reales-virtuales” para la experiencia. Si a alguien le interesa esto, hasta podría denominarse —siguiendo esa moda en cierta medida posmoderna— arte postposbiológico o poselectrónico. Estas ideas no son para nada nuevas, sobre todo si consideramos que, a estas alturas, las fronteras disciplinares en el arte hace mucho ya no existen.

Referencias

- Anderson, P. (2000). Los orígenes de la posmodernidad. Barcelona: Anagrama.
- Augé, M. (2000) Los “no lugares” Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad. Gedisa.
- Baudrillard, J. (1997). La Ilusión del Fin o la huelga de los acontecimientos. Anagrama.
- Beck, U. (2002). La sociedad de riesgo. Hacia una nueva modernidad. Paidós.

- Callinicos, A. (2014). *Contra el posmodernismo*. Ediciones RYR
- De Man, P. (1990). *La resistencia a la teoría*. Editorial Visor.
- Dussel, E. (1999). *Posmodernidad y transmodernidad. Diálogos con la filosofía de Gianni Vattimo*. Universidad Iberoamericana.
- Eagleton, T. (1988). *Las ilusiones del posmodernismo*. Paidós.
- Habermas, J. (1989). *El discurso filosófico de la modernidad*. Taurus.
- Habermas, J. (1990). *Pensamiento posmetafísico*. Taurus.
- Hassan, I. (1987). *The postmodern Turn. Essays in postmodern theory and culture*. [El giro posmoderno. Ensayos de teoría y cultura posmoderna]. Ohio State University Press.
- Held, D. y McGrew, A. (2003). *Globalización/Antiglobalización. Sobre la reconstrucción del orden mundial*. Paidós.
- Hobsbawm, E. (1999). *Historia del siglo XX*. Grijalbo Mondadori
- Jamenson, F. (1998). *Teoría de la posmodernidad*. Trotta.
- Jencks, Ch. (1980). *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*. Gustavo Gili.
- Prigogine, I. (1997). *El fin de las certidumbres*. Andrés Bello.
- Ribeill, G. (1998). *Tensiones y mutaciones sociales*. Ateneo.
- Rodríguez Magda, R. (1989). *La sonrisa de Saturno. Hacia una teoría transmoderna*. Anthropos.
- Touraine, A. (1999). *¿Cómo salir del Liberalismo?* Paidós.
- Vattimo, G. (1990). *Las Aventuras de la diferencia*. Península.