

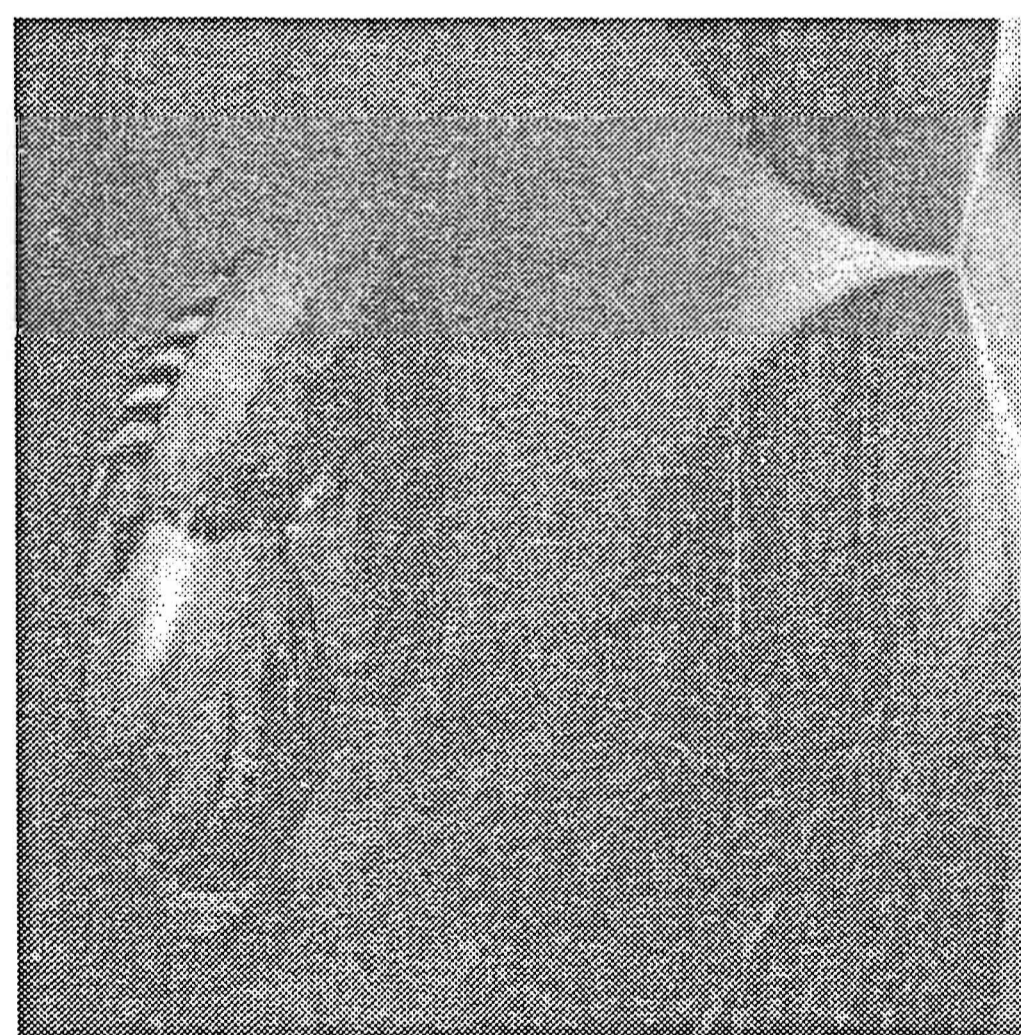
## ARTE DIGITAL OPERACIONES INTERTEXTUALES EN EL NO-TIEMPO

Estamos ante un cambio tecnocultural que modifica las nociones de arte, de ciencia, de técnica, de hombre, de espacio, de tiempo, de materia, de cuerpo, de realidad, etc. Abriéndolas a significaciones profundamente renovadas. Nuevas imágenes-píxel; nuevos imaginarios pantallizados que generan una visualidad cultural distinta a la tradicional y que modifican lo axiológico, lo epistemológico y lo estético. No hay duda de que las nuevas imágenes expresan al mismo tiempo estas dos dimensiones de existencia: tecnificación, industrialización del imaginario, por una parte, pero también, al mismo tiempo, imaginario tecnocultural activo, creativo, capaz de hablar culturalmente (y no sólo manipular técnicamente) las técnicas y procedimientos del momento, de abrir nuevos espacios/tiempo para una nueva era de lo sensible.

*En esa primera dimensión se hace necesario evidenciar la paradoja: en el momento de mayor vigencia del dispositivo tecnológico en la civilización occidental, auge del perfeccionamiento de las redes maquinicas, la cultura entera y el arte como una de sus formas parece convertirse en algo superfluo, «es posible que la decadencia de las religiones y su sustitución por la gélida fe en la ciencia o en la técnica, sea la matriz de la decadencia cultural de occidente, de su falta de argumentos»<sup>1</sup>. Desde esta perspectiva la 'industrialización del*

*imaginario' se traduce en una sensación de superficialidad, de sofisticación y de inautenticidad, característica de las producciones culturales contemporáneas.*

La ausencia de paradigmas en esta era de transversalidades está dando razón a la secularización y a la pérdida del aura en el arte tradicional moderno, si bien es cierto que la perspectiva renacentista nos brindó una analítica del espacio; la fotografía decimonónica una familiarización con lo hiperreal, y el cine una analítica del movimiento, lo digital y lo computacional nos brindan nuevas relaciones en la dimensión virtual de lo que Paul Virilio denomina «la transparencia catódica».<sup>2</sup>



<sup>1</sup> Pardo José Luis. *La obra de arte en la época de su modulación serial*. Salamanca, 1987, p. 19

<sup>2</sup> VIRILIO, Paul. *El último vehículo, Videoculturas de fin de siglo*. Madrid, Ediciones Cátedra, 1990, pág 39

Este desarrollo exponencial de las mediaciones maquinicas genera un desafío para emplear nuevas técnicas artísticas. Los ciberartes por ejemplo abren nuevas «ventanas utópicas» donde se pueden realizar collages electrónicos que pulverizan de una vez por todas a los géneros artísticos tradicionales, mezclas de sonidos, textos, imágenes elaborando una cibermirada. Visiones digitales. Herramientas tecno-artísticas tales como lápices gráficos, escaners, sintetizadores, impresoras láser a color, libros electrónicos con hipertextos, archivos, cursores, programación de menús, bases de datos, etc., cambian el proceso artístico y de alfabetización visual.

Entramos, de este modo, a la escritura computacional donde la velocidad del programa y de la impresora supera a la pluma y a la máquina de escribir, borran la firma, la subjetividad creadora, se pasa de la palabra escrita con sangre a la letra electrónica: no es posible aquí la presencia del original único, de la obra de arte original e irrepetible, pues le ha sucedido la repetición al infinito de las imágenes seriadas, por consiguiente la firma del artista -que incluso bastaba para los coleccionistas- pierde sentido en esta dimensión pantallística.

Con una amalgama tan grande de posibilidades, lo computacional va haciendo desaparecer el concepto moderno del Yo Creador individual, transformando también la relación espectador-arte, pues este puede a la vez crear la obra, programarla, desfigurarla a su antojo. Con ello desaparece la era de la interpretación y se entra a la era de la programación, subordinando el lenguaje al calculo, a los modelos numéricos proteiformes. Pareciera que los conceptos modernos tales como sublimidad, angustia, aislamiento, autenticidad, no pertenecieran al arte ciber y que una superficie de ideas frágiles cobijaran la profundidad de reflexiones generadas por el espíritu crítico. Es como si se entrara a la «muerte del sujeto», a la glorificación de un individualismo hueco, banal. Fin del estilo llamado personal, de la «pincelada

individual distintiva» (Jameson, 1995). Democratización de un simulacro: todos podemos desde ahora ser creadores.<sup>3</sup>

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

En la elaboración de estos objetos estéticos frágiles, eclécticos, complacientes, sin proyecto utópico, hechos al azar, y con una crisis total de los conceptos de aventura y de experimentación proclamados por los artistas de vanguardia, hay en el fondo una moda de la nostalgia y una pérdida de la subjetividad que impide experimentar la historia como un organismo vivo, activo, transformador. Lo posmoderno-ciber se «inspira» (para utilizar un termino romántico) en lo trans-utópico, en una «colección de fragmentos», concibiendo el arte como museo, con un fin conformista y conciliador.

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

---

<sup>3</sup> «Esto me ha inducido a decir que debe acuñarse otro concepto de arte que se refiera a todo el mundo y no sea únicamente cosa de los artistas, sino que sólo pueda declararse antropológicamente. es decir; todo hombre es un artista en el sentido de que él puede configurar (gestalten) algo...» STACHEHAUS, Heiner. Joseph Beuys, p.80

referir»<sup>4</sup>. Arte mas que objetos artísticos de procesos multimediáticos (palabra, sonido, expresión, movimiento, duración) sin un polo legitimador, unitario, de tal forma que nos lleva a la fragmentación de los regímenes estéticos tradicionales tanto clásicos (objetuales) como modernos (subjetivos) pues el proceso predomina sobre el objeto, «importando no los contenidos estéticos, sino el trabajo desarrollado sobre las imágenes.»<sup>5</sup>

Fragmentaciones que desaparecen de forma casi total las ideas de creador individual, generando la idea de autor colectivo integrado al programador. El artista puede ahora hacer uso de cualquier medio para llevar a cabo su obra.

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

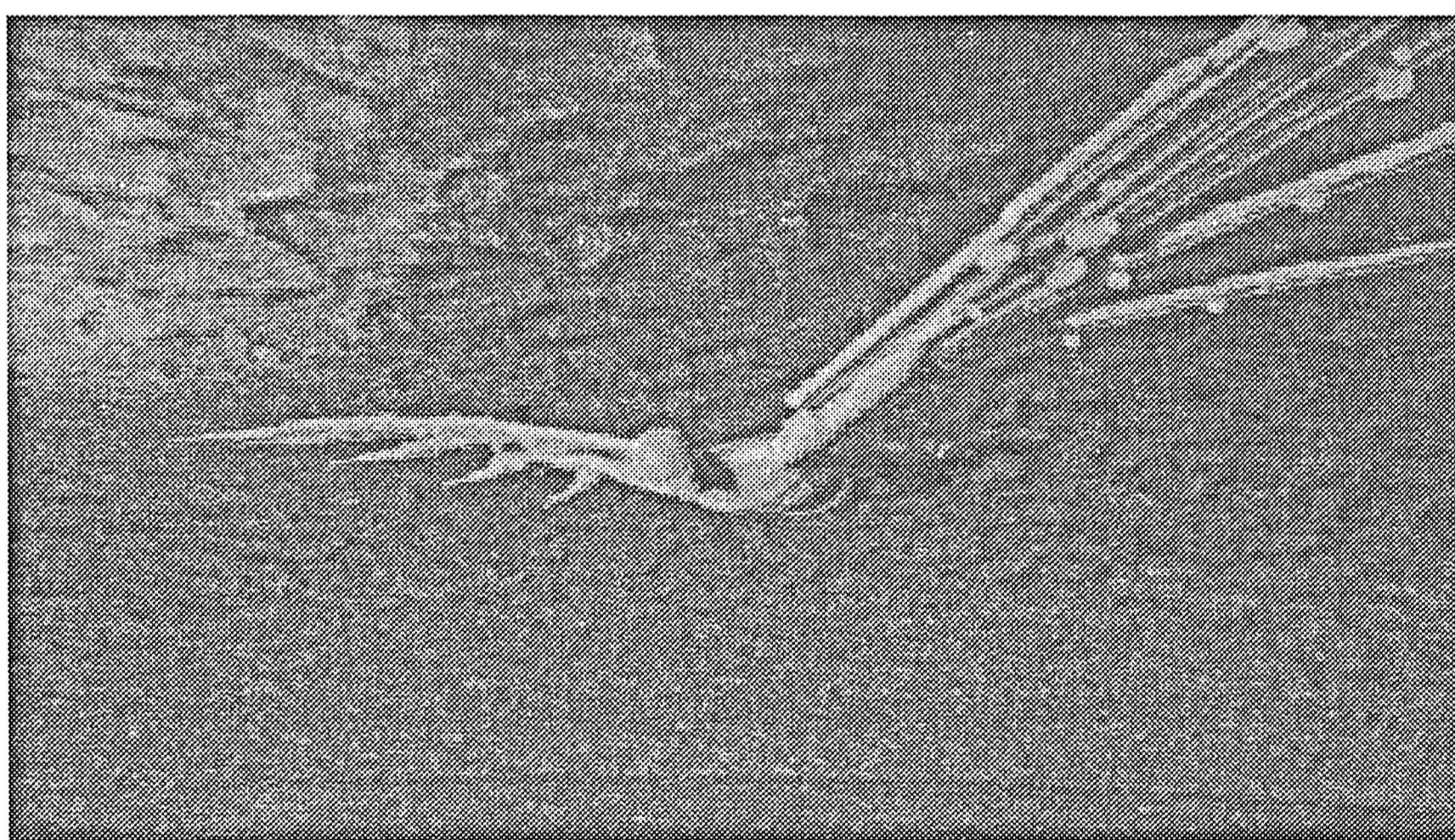
Todas estas transformaciones paradigmáticas imponen a los estudiosos realizar una fenomenología de la experiencia electrónica, un estudio de los impactos que nos deja y nos dejará la tecno-estética y su tecno-imaginación. Sin embargo, ante semejante desafío, y ante la ya casi probable y sentida inundación de la

cibercultura; frente a tanta basura informal y excrecencias que nos lanzan los medios y la red de redes, debemos aguardar, con firmeza crítica, las nuevas sensibilidades manifestadas en una estética neobarroca ciber, donde el gusto literario por lo monstruoso, la fascinación de los laberintos y las entropías, el culto al héroe de la fuerza, la excitación por la alta fidelidad, son los platos a degustar todos los días. «Como jockeys informáticos, sus consumidores navegan sobre el ciberespacio con una actitud del rebusque virtual; devoradores de imágenes visuales, mas no mentales; de lo residual, de lo desechable, de la banalización ligh, espectacular, lumínica, de la basuralización de la cultura»<sup>6</sup>.

#### LA ILUSIÓN RADICAL

*«Si los hombres crean o imaginan máquinas inteligentes, es porque desesperan secretamente de su inteligencia, o porque sucumben bajo el peso de una inteligencia monstruosa e inútil: la exorcizan entonces con máquinas para poder burlarse y reírse de ella. Confiar esta inteligencia a las máquinas nos libera de cualquier pretensión al saber, de la misma manera que confiar el poder a los políticos nos permite reírnos de cualquier pretensión al poder».*

*Jean Baudrillard*

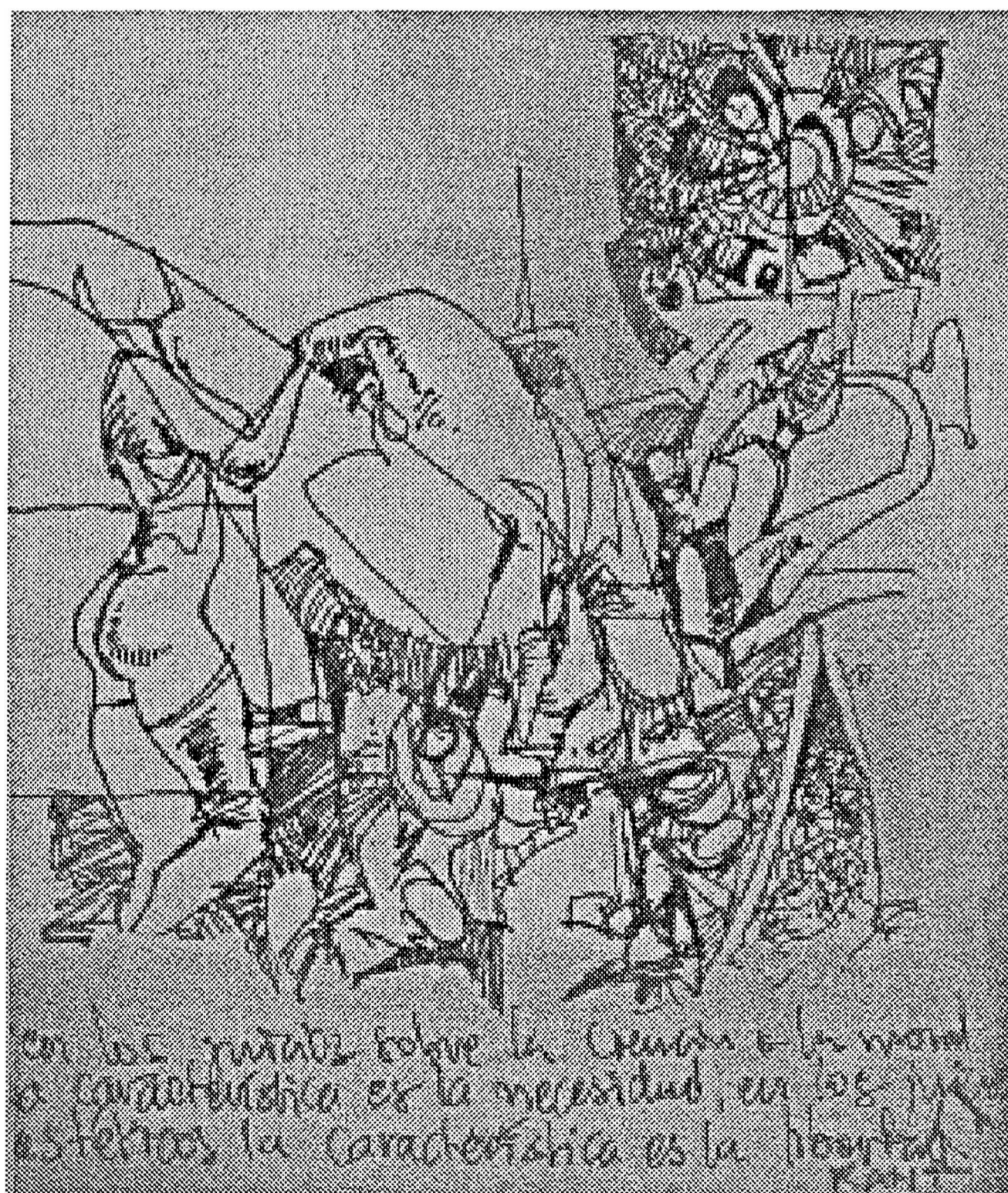


<sup>4</sup> En 1963 Julio Cortázar publica *Rayuela*, que es el anuncio aún sobre papel, del libro abierto que generará tres décadas después el hipertexto y Umberto Eco publica su *Obra Abierta* en 1962.

<sup>5</sup> PERNIOLA, Mario. *Fotocopia sin referente*.

<sup>6</sup> Fajardo Fajardo Carlos. *Cibercultura*. *Magazín El Espectador*. 1998 p 10

De todos los discursos, de todas las apologías o virulentos opúsculos sobre la revolución tecno-maquínica, nada puede considerarse de mayor importancia en la configuración del territorio complejo y vasto del acontecimiento, que la situación del hombre, ya no frente a la máquina sino convertido en interfaz\*<sup>7</sup> perpetua interactuando con la máquina. Esa es la ironía de la técnica: estamos en plena ilusión de la finalidad de la técnica como extensión del hombre y de su poder, en plena ilusión subjetiva de la técnica: así todas nuestras tecnologías sólo serían el instrumento de un mundo que creemos dominar, cuando él es el que se impone a través de un equipo del que sólo somos meros operadores.



Parece, en efecto, que si la ilusión del mundo se ha perdido, la ironía, por su parte, ha pasado a las cosas, parece que la técnica ha cargado con toda la ilusión que nos ha hecho perder, y que la contrapartida de esa pérdida de la ilusión es la aparición de una ironía

objetiva de ese mundo. La ironía como forma universal de la desilusión, pero también de la estratagema por la cual el mundo se oculta detrás de la ilusión radical de la técnica, y el secreto (el de la continuidad de la nada) detrás de la banalidad universal de la información. «Si contemplamos atentamente la esencia ambigua de la técnica, descubrimos la constelación y el movimiento estelar del secreto»<sup>8</sup>.

La vieja mitología del hombre sumido en un sueño milenario del que trata de despertar e intuye en el déjà vu un atisbo de su condición original, se torna ahora en el ensueño artificial sostenido por conexiones cibernéticas e inducido por máquinas inteligentes en la simulación cinematográfica (La Matrix, 1999)

Los japoneses presienten una divinidad en cada objeto industrial. Para nosotros, esta presencia sagrada se ha reducido a un pequeño resplandor irónico, a un matiz de juego y de distanciación, pero que no por ello deja de ser una forma espiritual, detrás de la cual se perfila el genio maligno de la técnica, que se preocupa en persona de que el secreto del mundo permanezca bien guardado: la personificación del dragón en el cielo inalcanzable detrás de los micro-chips. El Espíritu Maligno vela bajo los artefactos, y se podría decir de todas nuestras producciones artificiales lo que Lewis Carroll dice en «Al otro lado del espejo»: que detrás de cada objeto hay alguien oculto que se ríe de nosotros.

La ironía es la única forma espiritual del mundo moderno, que ha aniquilado todas las demás. Sólo ella es depositaria del secreto, pero nosotros ya no gozamos de su privilegio. Ya no es una función del sujeto, es una función objetiva, la del mundo objetual y artificial que nos rodea, y en el que se refleja la ausencia y la transparencia del sujeto. A la función crítica del sujeto ha sucedido la función irónica del objeto. A partir del momento en que han pasado por el medium o por la imagen, por el espectro del signo y de la mercancía, los objetos ejercen una función artificial e irónica con su mera existencia. Ya no se necesita una conciencia

<sup>7</sup> Interfaz: zona de comunicación o acción de dos sistemas distintos

<sup>8</sup> Jean Baudrillard. *El Crimen perfecto*. Barcelona, Paidós, 1989

crítica para ofrecer al mundo el espejo de su doble: «nuestro mundo moderno ha engullido a su doble a la vez que ha perdido su sombra»<sup>9</sup>, y la ironía de este doble incorporado estalla a cada instante en cada fragmento de nuestros signos, de nuestros objetos, de nuestros modelos. Ya no es preciso confrontar los objetos con la absurdidad de su función, en una irrealdad poética, como hicieron los surrealistas: las cosas se encargan de iluminarse irónicamente por sí solas, se descartan de su sentido sin esfuerzo. Todo esto forma parte de su encadenamiento visible, demasiado visible, que crea por sí mismo un efecto de parodia.

Cualquier metafísica se ve barrida por esta inversión de situación, en la que el sujeto ya no es el dueño de la representación, sino el operador de la ironía objetiva del mundo. El objeto es ahora el que refracta al sujeto y le impone su presencia y su forma aleatoria, su discontinuidad, su fragmentación, su estereofonía y su instantaneidad artificial.

Nos hallamos finalmente ante dos hipótesis irreconciliables: la del exterminio de cualquier ilusión del mundo por la técnica y lo virtual, o la de un destino irónico de toda ciencia y de todo conocimiento por los que se perpetuarían el mundo y la ilusión del mundo. Al ser inverificable, por definición, la hipótesis de una ironía «trascendental» de la técnica, hay que limitarse a esas dos perspectivas irreconciliables y simultáneamente «verdaderas». Nada permite decidir entre ellas.

#### EL DOMO DE THARTIS

*Solo se puede visitar a través de la imagen en Pantalle que retransmite poderosas lentes del telescopio espacial Hubble, es un no – lugar como podría serlo cualquier presencia en la alteridad radical de las imágenes inexistentes cuya presencia es el fantasma de lo que llamamos lo real.*

La literatura científica sobre la imagen-video o la imagen que pasa por el ciclotrón de la pantalla ha ido evidenciando cada vez más, en curso del último decenio, el proceso de derrealización y de visión fantasmal de la realidad. En el discurso sobre la civilización de la imagen, sobre la dimensión «pantallística», sobre los «simulacros», se han ido entrelazando los discursos sobre la moda, sobre lo efímero, sobre la publicidad. Las cuestiones acerca de la pérdida progresiva de sentido, sobre la disolución de los sujetos y de los objetos de la comunicación en las formas de producción y de consumo del sistema televisivo están todavía profundamente unidas a la tradición teórica y política de la cultura de masas, hoy en día radicalmente en crisis no sólo formal sino también ideal, social, productiva.

Con el paso de la sociedad espectáculo a esta interactiva, el sujeto de los interfaces no es ya sin duda El Sujeto (único) de las serenas superficies y la pantalla terminal del ordenador, indica a su vez un «Sujeto terminal» el cual no es, por otra parte, necesariamente, como algunos quieren hacernos creer, el fin del sujeto, sino otra figura de la subjetividad.

El análisis que hicieron los situacionistas de los años sesentas fue ejemplar en su radicalidad, se trataba de la subjetividad radical, del análisis de la alienación por el espectáculo. Pero allí todavía había alienación, había una oposición dialéctica, había una posible subversión de la realidad. Ahora ya no estamos ahí, se continúa escribiendo en este sentido, pero hoy ese discurso ya no es válido, ya no estamos en lo espectacular. En el espectáculo todavía hay separación, hay escenario; hoy estamos en la colusión total, en la confusión de los polos, no se puede situar la alteridad. En el espectáculo nosotros estábamos alienados y la alienación es buena porque implica un problema, una tensión, una intensidad, ahora estamos en la desintensificación, todo se virtualiza y lo virtual no es espectáculo. Estamos en una interactividad total con la máquina; la máquina tradicional que nos alienaba era un objeto exterior, el

---

<sup>9</sup> Jean Baudrillard, p.54.

hombre estaba frente a la máquina, había confrontación; ahora en el interfase hombre-máquina ni siquiera hay alienación, todo es lo mismo y esto es más que clave. El análisis de la sociedad espectáculo fue excelente, pero hoy hay que replantearlo; en efecto, en la virtualidad estamos en una situación más catastrófica que en la alienación o en el espectáculo. Catastrófica desde el punto de vista de las relaciones establecidas en el discurso postindustrial entre hombre y máquina, que podrían redefinirse a partir de las naturalezas telemáticas y la concepción del sujeto fractal, donde a partir del despliegue de una voluntad sin objeto, el hombre solamente está representando la continuidad de la nada.

### EL SIMULACRO INTERACTIVO

A partir del texto «La logística de la percepción» de Paul Virilio, Alain Renaud plantea cómo la imagen en



este nuevo registro de visibilidad, se hace imagerie (producción de imágenes) dinámica y operacional que integra al sujeto en una situación de experimentación visual inédita, en un ámbito dominado por la simulación.

La imagen numérica construye concretamente una relación «manipuladora» experimental y dinámica con lo real mediante la operatividad de la simulación vi-

sual. El simulacro interactivo, un término de Jean Louis Weissemberg en su tesis no publicada, se sustituye a la imagen espectáculo, especialmente en la relación central de representación.

En este orden de ideas, se presenta una revaloración total del concepto de realidad, más dispersivo y muy elusivo por cuanto se obliga un nuevo régimen de discursividad en el que la imagen contiene y despliega plenamente una cuota del saber: la imagen y el concepto sobre ella, se traspolan en una nueva dimensión de información estética, sensible.

En el aspecto estético y artístico, estos planteamientos remiten a un nuevo régimen de sentido, de goce y de aisthesis: hacia una estética de procedimientos por los que el proceso predomina sobre el objeto: la forma cede el paso a la morfogénesis, vivimos en el fin de la hegemonía del espectáculo cerrado y estable: la escenografía se subordina a la escenología, hacia relaciones inéditas entre el cuerpo, la materialidad y lo artificial, hacia el traslado tecno-estético del orden representativo analógico.

Hablaríamos aquí de lo que Renaud llama la «Antropología cultural de las superficies» en oposición a una tradicional y sin duda limitada aproximación metafísica de lo imaginario, la cual sería capaz de ofrecer una epistemología sobre las mediaciones visuales, al mismo tiempo técnicas, semánticas y estéticas que organizan la producción y reproducción de los sujetos humanos concretos de una cultura especial donde se podría hablar de el «hombre cuadro» el hombre «cliché» o el «hombre pantalla».

En esta historia aparentemente superficial de «superficies», se dirían sin duda cosas muy profundas, por ejemplo, en el caso de la superficie pantalla, que merece un examen especialmente afinado; porque hay diferentes clases de pantalla: de la pantalla del cine a la pantalla informática se podría demostrar que no hay continuidad, sino ruptura cualitativa, esta última en efecto, procede del borrado incluso de la desaparición del dispositivo «superficie», ya que el sistema de interfaz instala otro orden en el campo de la visibilidad: el numérico. En síntesis la imagen pasa desde la esfera de la óptica a la de la modelización y el cálculo.

Escritura, génesis, manipulación controlada de imágenes-acontecimientos a partir de un «modelo numérico». Las imágenes de síntesis interactivas (por ejemplo, en la simulación de vuelo) no son por tanto, en su base, imágenes espectaculares, imágenes «acciones», puntos notables operativos; partícipes de una verdadera logística de la percepción: lo imaginario contemplativo se integra a un imaginario operativo, demiúrgico.

#### PARADOJA DE LA REGRESIÓN INDEFINIDA

*«La trascendencia ha estallado en mil fragmentos que son como las esquirlas de un espejo donde todavía vemos reflejarse furtivamente nuestra imagen, poco antes de desaparecer»*

Jean Baudrillard

La representación del sujeto en el sentido de la modernidad ya no tiene remanentes en este vórtice paroxísmico de la velocidad maquínica. Cada esquirla del espejo contiene el universo entero, esa es la característica del objeto fractal: toda la información relativa a él, está encerrada en el más pequeño de sus detalles.<sup>10</sup>

Existen muchas posibilidades combinatorias, tecnológicas de practicar el arte virtual, haciendo obra de síntesis. Todo esto es una especie de arte operacional cibernético que se parece a las demás actividades telématicas, es un poco la escritura automática del arte, es la máquina que funciona, la máquina que puede producir todas las imágenes pero no puede producir la ilusión estética en el sentido fuerte de la palabra, algo que sea a la vez otro escenario, la posibilidad de crear una forma, no solamente una combinación de elementos.

Hay un nuevo espacio, una especie de ciberespacio, de hiperespacio, donde todo es equivalente. Las

imágenes de video, los reportajes, las imágenes estéticas, todo es equivalente, todo es sustituible, por tanto ya no hay una especificidad del arte.

Pero esto no es válido solamente para el arte, este destino lo comparte también la política que pasa por el ciclotrón de la pantalla, de las técnicas virtuales. Hay pues una igualdad total de todas las cosas en lo virtual, es la democracia total pero ya no hay una verdadera responsabilidad artística. Puede en este sentido hablarse de una panestetización del hombre, donde, naturalmente, todo lo virtual es tocado a profundidad por la estética: forma, color, perspectiva, diseño de página, es decir que la derrealización corre paralela con la estetización fuerte de lo virtual...

En últimas, podría uno celebrar la afirmación de Andy Warhol cuando dice «quisiera ser una máquina» ésta afirmación era válida porque Warhol fue el primero en irrumpir con una especie de mecánica, restituyendo verdaderamente la nada en el corazón de la imagen. El inicia la organización de la simulación después los demás hacen lo mismo pero ya no es un momento original. Warhol significó un momento original cuando dijo frente a la interfase hombre-máquina: «escojo ser una máquina, ya no soy un artista» Ya no había sujeto del arte, él jugo el juego mientras los demás pretenden siempre ser artistas, tener la dignidad y prestigio cuando en realidad no son mas que obligadores de síntesis.

Ya en 1934, Paul Valery, diagnosticando «cambios próximos y muy profundos en la antigua industria de lo bello» decía:

*Ni la materia ni el espacio ni el tiempo son, de veinte años a esta parte, lo que siempre habían sido: hay que esperar que innovaciones tan grandes transformen toda la técnica de las artes. Actuando allá sobre la invención misma, quizá llegando hasta modificar maravillosamente la noción misma del arte.*

<sup>10</sup> Otra forma neobarroca del Aleph de los cabalistas, retomado por Jorge Luis Borges en uno de sus más paradigmáticos relatos: un microcosmos en el que todo el universo queda manifestado.

En realidad habrá que considerar las tecnologías informáticas contemporáneas para medir la exactitud de una premonición tal y comenzar a valorar la importancia y el alcance de los cambios científicos y técnicos anunciados: después de las cifras, las letras y los sonidos, las nuevas tecnologías asaltan irresistiblemente, progresivamente, todos los lugares de la imagen (pintura, fotografía, cine, video, TV); objeto de investigaciones puntuales y de demostraciones prestigiosas pero excepcionales, la producción de imágenes numéricas (análisis y síntesis de las imágenes y sus nuevos soportes de almacenamiento y canales numéricos de difusión) alcanzan hoy la edad socio-industrial: salen del laboratorio y parecen capaces, no sólo de proponer nuevos utensilios para la producción y la comunicación audiovisual existente, sino también de generar socialmente, con la generalización y el afinamiento del dispositivo original que las crea - la máquina numérica, el ordenador gráfico- las condiciones de un cambio radical de las prácticas, de los conceptos y de los puntos de apoyo culturales más estables. Así, lo que todos hacemos, trabajando en el computador, corrigiendo, retocando, adulterando sin pausa, haciendo de este ejercicio una especie de sicoanálisis interminable, memorizándolo todo para huir del resultado final, para rechazar la fecha de la muerte y la fatal de la escritura, gracias a un eterno feed Back con el procesador de textos, a una eterna interacción con la máquina, cuyo funcionamiento se identifica con el del mismo cerebro. Maravilloso instrumento de magia esotérica. Efectivamente, cada interacción se reduce siempre a un diálogo sin fin con una máquina. El intelectual ha encontrado finalmente el equivalente de lo que el teenager había encontrado en la cadena musical y el walk-man: una desublimación espectacular del pensamiento, la videografía de sus pensamientos.

«En el corazón de esta videocultura siempre hay una pantalla, pero no hay forzosamente una mirada» (J. Baudrillard ) la lectura táctil de una pantalla es completamente diferente de aquella de la mirada, es una exploración digital, donde el ojo circula como una mano que avanza según una línea discontinua, incesante.

Ya no tenemos la distancia del espectador con relación a la escena, ya no hay convención estética. Y si caemos tan fácilmente en esta especie de coma imaginario de

la pantalla, es porque ésta delinea un vacío perpetuo que estamos prontos a colmar, prosemia de las imágenes, promiscuidad de las imágenes, pornografía táctil de las imágenes.

No obstante, paradójicamente, la imagen que aquella presenta está siempre a años luz de distancia. Siempre es una Tele-imagen. Está situada a una distancia muy especial que no se puede definir mas que como insuperable para el cuerpo. La distancia del lenguaje, de la escena, del espejo, es superable para el cuerpo: y es en esto en lo que permanece humana y se presta al cambio.

#### EL ARTE EN LOS TIEMPOS DE LA CONTAMINACION

Así como la electrónica, tecnología espectacular (nacida para administrar los grandes números, las «masas» de datos) y transversal, es al modo de Paul Virilio, una logística de la percepción. La videocultura no es sólo la necrológica de la edad del fuego, soplo definitivo sobre la llama de Bachelard, sino una enésima inversión de valores: palabras como artificial y sintético, antaño vividas como ataque a la humanidad de la naturaleza y a la naturaleza del hombre, son hoy la justa adjetivación de la inteligencia y de la imagen. Palabras como «tribalidad», «manipulación», «contaminación» - amenaza de regreso social, pérdida de la identidad, ataque a la pureza física y moral - indican hoy el ecumenismo de la aldea satelizada, la magia de las transformaciones genéticas, la sabiduría artística de las operaciones intertextuales.

Todo lo que llega del mundo - y todo lo que podemos ofrecer al mundo es «información»; algo que reduce nuestras ciudades a un circuito integrado (como en el final del film tron, o en el inicio de la novela de Pynchon L'incanto del lotto 49), nuestras casas a un terminal, nuestras vidas a un curriculum fichable, nuestros cuerpos a la proxémica del look, algo que reduce la escritura al periodismo - y la «calidad de la imagen» a la corrección de la señal. Comprimido por las exigencias del circuito informacional, el concepto mismo de «imagen» se pulveriza. De acuerdo a esto, según Walter Bruno vemos la iconosfera de la aldea informatizada como se llena de cuerpos-signo, de marcas-sueño: he aquí la imagen reducida a efecto de las estrategias comunicativas.

## EL FANTASMA Y LA GRIETA

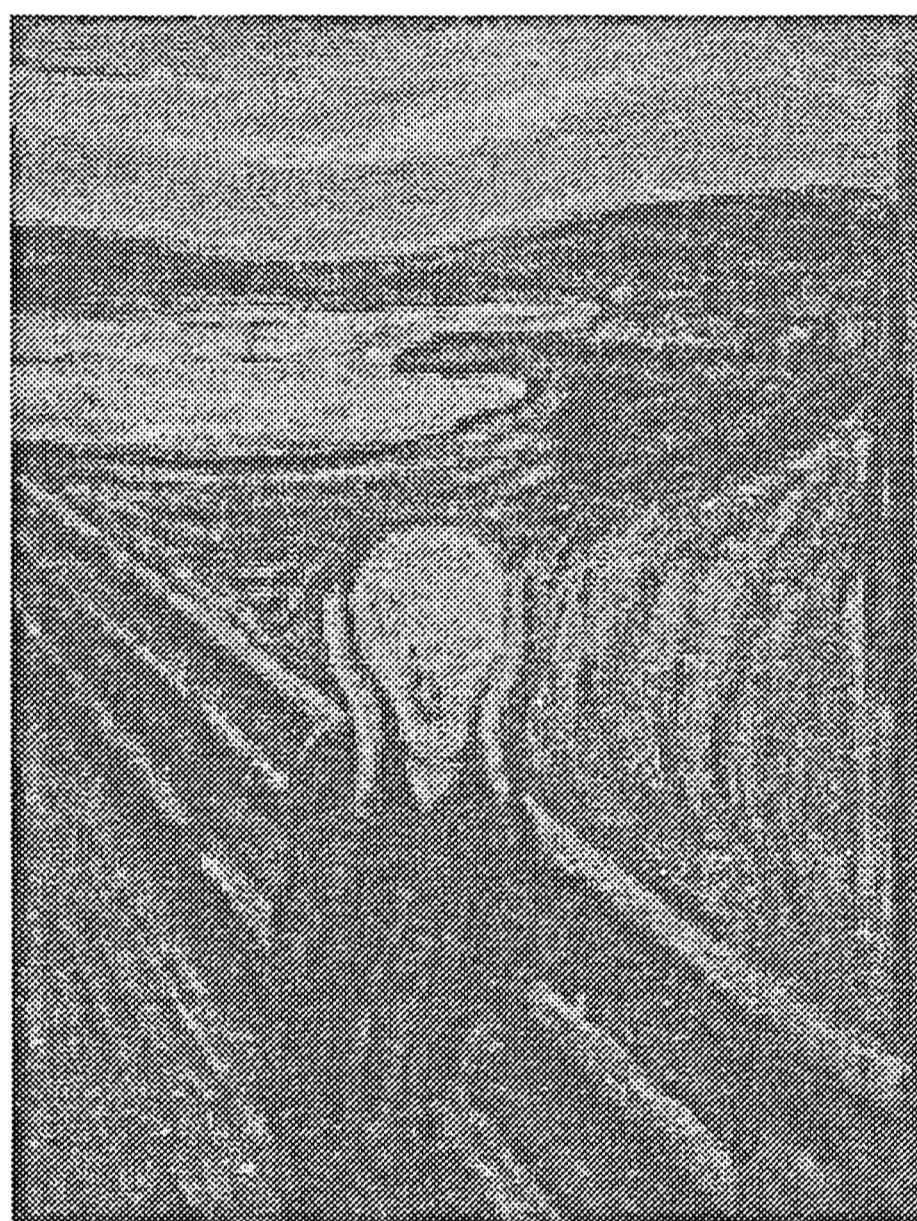
*Cuando el último simio agonizaba ya vertical sobre la tierra, comprendió horrorizado su próximo destino. Su conciencia apenas nacida, se escindió. Tuvo miedo. El primer hombre había nacido y con él había nacido lo sagrado, la conciencia inevitable de su finitud. Desde entonces lo sagrado se ha levantado frente al hombre como urgencia y como nostalgia. Como urgencia significa la inaceptabilidad de la muerte y la necesidad de eternidad. Como nostalgia significa la pérdida del paraíso, de la unidad inmediata con el ser natural. Lo sagrado es escisión y melancolía. Es tanto el yo desdoblado, el hombre lejos y perdido de sí mismo, pero es también el ideal siempre inalcanzable. El miedo se instala, entonces, como conciencia de un yo precario pero anhelante. De su horror es la queja y el odio: Dios lo ha abandonado.<sup>11</sup>*

Caído el hombre en la historia, en la finitud, como ángel desdoblado y humillado, inicia el drama del ser que se desenvolverá en ese único espacio posible que debe inventar: la cultura.

En la densidad emocional de El grito, Edward Munch había condensado todo el espíritu de rebeldía que fundaría el delirio hermoso de la vanguardia histórica. Aquel, su estentóreo gruñido, su enorme lamento en sordina, anunciaría el desasosiego vivencial de una hornada de artistas que vería en la inadaptación y la bohemia la única posibilidad de burlar el desamor de un mundo abocado a su primera conflagración universal, cuyos perversos augurios comenzaban a sentirse en el humus calcinado del

Molino Rojo, bajo las faldas coruscantes de las inspiradas meretrices que bailaban al tempo frenético del frufrú y el can-can, justo cuando el resplandor de la belle époque empezaba a expirar de manera dolorosa.

El artista disfrutaría entonces de su condición maldita (con epónimos de la talla portentosa de un Baudelaire, un Bretón, un Van Gogh), su infinito potencial de subversión, para allí, desde el borde, jugar a transformar el mundo. Los teóricos hablarían después de una ideología vanguardista de falsa conciencia, en la medida que sus procuradores no se reconocían sino figurando por encima o por fuera del diseño sociohistórico, en una conflictividad jactanciosa de neurotizarse su vínculo con el entorno. Irrumpiría de ese



modo el mito del artista neurótico, descastado, devoto de los intersticios menos palmarios en el panteón freudiano, degustador de una actitud de emplazamiento que hallaba en su bravuconería una profunda razón de existencia. Era el canto del cisne de la era moderna, cuando los ideales de confianza en la razón, el progreso histórico y la viabilidad social de los proyectos emancipadores, embargaban el ser de un principio-esperanza tendiente a inflamar su pecho, consumir ciertos excesos al tipo del kitsch político (sin la limpieza del grito de Munch), pero en definitiva también, a vivir la historia con una sensación de

rabiosa inconformidad, de perenne transgresión, de inacabado bullicio en la plaza pública, que difícilmente volverá a saber de tamaña intensidad, de semejante certeza, tan pueril como necesaria, en torno a que el mundo podía, de veras, tomarse por asalto.

Y no sólo advino una guerra sino otra, y nuevas decepciones, y nuevas razones para albergar la desazón de la ira. El artista de la segunda posguerra

<sup>11</sup> Liliana Herrera, *La carne, la atadura*. Magazín *El Espectador* No 650, 1995, Bogotá

más que un rebelde maldito será un iracundo redentor. La poética de la neovanguardia, con paradigma en aquella premisa del mayo parisino del 68 en cuanto a encaramar la imaginación al poder y clamar porque vengan, pidan lo imposible, fue capaz de radicalizar y concretar muchas de las otrora ingenuidades vanguardistas; de hecho se vinculó a movimientos socioculturales y del pensar ideológico como el existencialismo, la nueva izquierda, la contracultura hippy, las revueltas de los negros en Norteamérica o de los estudiantes en París y México, que vendrían a ser unos sustitutos tal vez menos ideales, pero acaso mas resolutivos, de los anteriores manifiestos con proyección futurista, según los cuales había que incinerar los museos y derruir semiológicamente todo inicio de la representación del poder.

El artista verticalizará ahora el sentido de la no-clausura de lo artístico (no el balde emerge a principios de los 60 la Obra abierta de Umberto Eco), instrumentará su propio cuerpo como vehículo de la protesta, transitará los dramáticos caminos de la castración, la mutilación y el suicidio, supondrá una mayor convergencia entre la estética y la escatología - venderá la mierda por oro, convocará su semen como metáfora del espejo- y llegará en suma a propugnar, más que los conocidos resabios duchampianos del antiarte, una posible muerte del arte. Pero una muerte del arte en que la institución de lo artístico no desaparecería en la nada sino del todo, cuando la realidad supiera de una estetización tan generalizada que volviera ociosa la neurosis supuesta del artista y el status entre sacro y santo del objeto del arte. Era el colmo de la utopía el grito amplificado, los altavoces de la historia apostando a su epifanía . La gente moría de un cruce furioso de fobia y amor, y alguien escribía que la era paría un corazón. Fueron años para estremecerse de amor y dolor, transido el vigor epocal de una alucinación profiláctica que derivó en una mítica de la guerrilla y otra poética de la verdad posible. Marcuse llamaba a hacer realidad la utopía, a dimensionar la esperanza, a experimentar el porvenir.

Entretanto la historia, perversa, difícil y hermosa a un tiempo, se encargaba de contravenir sus propios

designios. Con esos mismos años 60 irrumpía otra condición epocal, en lo sucesivo llamada postmoderna, interesada en oponer a la gloria del progreso el escepticismo de la duda. Mientras unos se subían a las torres para tocar el futuro, otros llamaban al armamento nuclear y al día final, en una utopía-otra del Apocalipsis necesario para expurgar a una humanidad cuyo proyecto de modernización se había trocado definitivamente en la jaula de hierro de Weber, tras la feroz reificación y absolutización de los valores espirituales. Los postmodernos gustaron de advertir que el celo vindicador del Moderno había culminado en los dos emblemas flameantes de su reverso: el fascismo y el stalinismo. De modo que los decenios de los 60 y 70 discurren en la fuerte colisión de una vanguardia que se resistía a desistir, y una deconstrucción furibunda de todos los axiomas que hasta entonces alimentaron la idea humana de la sociedad y la cultura: un desmontaje que proclama a los cuatro vientos el ocaso de la historia misma, la política, la ideología, el sujeto, el autor, el museo (otra vez), la filosofía... Ese clima de crispación e indetenible escarceo histórico lo cifró muy bien el espíritu travestista y de mutación psico-sociológica del filme *The Rocky Horror Picture Show* de Jim Sharman, pronto erigido en fetiche de culto semanal por la juventud de no pocas ciudades.

Lo cierto fue que las cosas empezaron a cambiar y no precisamente en favor de la vieja axiología del cambio. El presente se reificó a su modo y la historia se replegó en una estética de la nostalgia o una lúdica de la arqueología que desactivaban las conmociones de antaño. La motividad del pathos histórico, y parodia del histrionismo de los actores sociales. En lo que algún artista se castraba y desangraba en una galería sin sentido, la nueva ironía del pop edificaba su ambiguo culto a la imagen de Marilyn, las hamburguesas, Elvis. El simulacro desplazaría a la realidad, y la historia se convertiría en un no-lugar, en otro objeto perdido y oscuro de los deseos. El arte se hartará de tanto experimento efímero y conceptual y, ahíto de la vanguardia, desproblematizará la textualidad de la obra en pro de una vuelta a la contemplación y la fascinación en mucho proclives a la resacralización cultural y la restitución de los paradigmas constructivos del artefacto. La museofobia se invertirá en museofilia de unas prácticas de

coleccionismo extendidas a inmensas zonas industriales y aldeas rurales. En la arquitectura el espacio será mas para gozar que para habitar. Según la praxis del neoexpresionismo, la violencia ya no estallará tanto en la magnitud ideológica del grito como en la densidad de las capas pictóricas; tal si hasta en la pintura los medios fueran, sin más el mensaje. La transvanguardia italiana ridiculiza el logocentrismo de sus predecesoras, y el odio de las máquinas autodestructivas de Tinguely como metonimia de una repulsa a la conversión de la cultura en mercancía, será reemplazado por el rompimiento de toda tectónica del lenguaje y la semántica, mudadas las obras al interior de su propia y definitiva metafísica.

Justamente el crítico responsable de la naturalización del neoexpresionismo alemán en los predios de la industria del sentido norteamericana, el sabio y sardónico Donald Kuspit, llega a abordar toda una noción de la época de la abjuración: la idea del artista suficientemente bueno, aquel que abroquelado en la sola cualificación de su obra (una supremacía de valor cada vez más relativa e indemostrable) renuncia a la problematización con el entorno y el mercado, a fin de ensayar mecanismos de adaptabilidad que pacten con el establishment lejos de zaherirlo. Cual si hubiera vencido de una vez y por todas la dádiva del pragmatismo gringo. La antropología reitutiva de Beuys ha muerto; vivan los nuevos brotes genéricos de unos paisajes, bodegones y autorretratos que solazan el ego y gustan de pasearse por la historia del arte con donaire y descuido.

Hace unos años que la obra *El grito* fue sustraída de su adusto y guardián recinto de Oslo. Ya se roban hasta la angustia: y no es un dato más de vandalismo; es un ruidoso símbolo.

Si algún mérito indiscutible reviste la aporía de la cosmética, es el de evidenciarnos que, en efecto, la utopía no es un proyecto político, que no puede serlo, pues en cuanto lo intenta se autodestruye y degenera. No puede serlo, pero puede inspirarlo. Debe inspirarlo. En los demasiados accidentes del camino, aprendimos quizá que la desmesura de una obra no tumba a un gobierno, que la más encabritada performance no alcanza a trastocar raigalmente el orden, pero supimos también que únicamente el poder redentor de la poesía, en el sentido

bartheano de desenajenar y revelar el intrínquis último de las cosas, puede acercarnos la buenaventura y la dicha. Que no basta con pedir lo imposible, pero que acaso exigiéndolo es que se arrima lo posible. Que después de tanta usura simbólica y tanto delirio doloso, apenas nos queda la ilusión. Sin la ilusión no sólo no seríamos mejores, sino que no seríamos.

Buen desafío para el fin de siglo: el de ponernos a pensar qué sentido le resta al arte si además de proponerse el ser suficientemente bueno, no persevera en la juiciosa porfía de ser, ante todo, «inconvenientemente» soñador.

*«... La realidad virtual de la electrónica nos esta haciendo ver que nuestra certidumbre escapa a los límites estrechos de una pretendida objetividad: según Gary Zukav de acuerdo con la física cuántica en el momento en que una ecuación de onda «colapsa», el universo se divide en dos mundos. En uno de ellos yo subo escaleras arriba y en el otro corro escaleras abajo. Existen dos distintas ediciones de mi. Cada una de ellas hace cosas distintas y cada una de ellas ignora a la otra. Esas sendas jamás se cruzarán puesto que los mundos en que se dividió el original son, para siempre, ramas separadas de la realidad. Y por supuesto, estas dos ramas se subdividen en otras y florecen hasta más allá del infinito... Ahora esos inagotables sueños dentro de este sueño que conforman el vivir se denominan realidad virtual. «.*

La incorporación de la complejidad del arte pasa, pues, por el reconocimiento de la complejidad primera del hombre y de su existencia, de sus extensiones, es decir, de cosas, de vida, de hechos, y relacionada, por tanto, por una idea prácticamente irrenunciable de presente, una idea, en definitiva, y por usar una terminología de raíz -¿rizomática?- deleziana, que se ubica en el orden de lo sintagmático, una idea que se esparce, una idea situada e inserta plenamente en el eje horizontal de comprensión y de evolución de las cosas.

*«estamos aquí para disolver al hombre, al sujeto como se borra un rastro en la arena del mar»*

(Levi Strauss).