



UNIVERSIDAD DE CHILE

Facultad de Artes

Departamento de Teoría e Historia del Arte

Estéticas de la imagen visual y la transestética: desde el período comprendido entre los años 60' a la actualidad

Cambios de paradigma en las artes visuales.

Tesis para optar al título de Licenciatura en Teoría e Historia del Arte

ALISSON NICOLE BELÉN LAYSECA PERALTA

2021

Profesor Guía: Cecilia Pinochet Ibarra

Agradecimientos

A mi asesora Cecilia, quién confío en mis capacidades desde el primer momento, con su enseñanza cambió mi forma de ver el mundo, mediante el arte y me permitió sacar adelante este proyecto desinteresadamente, a pesar de las dificultades.

A Dios y A mis padres, por su amor, comprensión y apoyo incondicional, por su constante entrega en mi crianza y educación y por mostrarme el camino hacia la superación.

A mi familia, a mis abuelos, a todos mis pequeños niños que me observan.

A mis amigos y a mi novio que me dieron la motivación necesaria.

“Ningún hombre puede cruzar el mismo río dos veces, pues la segunda vez el río ya no es el mismo, como tampoco lo es el hombre”. (Heráclito)

Índice:

▪ Portada	1
▪ Agradecimientos	2
▪ Índice	3
▪ Resumen	5
○ Palabras claves.	
▪ Introducción	7
▪ Marco Teórico	9
○ Antecedentes de investigación, variables de investigación.	
○ Referentes bibliográficos.	
○ Premisa, interrogantes, objetivos, hipótesis.	
▪ Marco Metodológico	14
○ Enfoque.	
○ Diseño.	
○ Población y muestra.	
○ Técnicas de recolección de datos cualitativos.	
▪ Reflexión introductoria del periodo estudiado	15

Capítulo I: Formas de producción del arte entre el año 60's hasta el año 80's.

1.1 Fundamentos; Fin del arte- Fin de la Historia.....	21
1.2 Arte PoP y del Arte Kitsch.....	23

Capítulo II: Dispositivos teóricos en las artes visuales años 80's: Crisis de la cultura de Occidente, en la globalización. Discursos teóricos desde la etnografía, hibridación cultural, recuperación de la memoria histórica y la archivística en la etapa de la postmodernidad.

2.1 Características de postmodernidad y del humano posmoderno.....	36
2.2 El artista plantea una subjetividad colectiva	39
2.3 Crisis de la cultura en la globalización	40
2.4 Etno arte, la cita de la historia del arte	42
2.5 La hibridación de la cultura, lo popular con el uso de dispositivos.....	43

Capítulo III: Transhumanismo y transestética. Años 90's al 2000

3.1	Arte performático, la expansión robótica. Stelarc.....	46
3.2	Simulacro y simulación, copia o remedo desde el ordenador.....	49
3.3	Arte efímero y las estéticas de la fluidez.....	51

Capítulo IV: 2000 al 2021

4.1	Era de la robótica e inteligencia artificial.....	54
4.2	Arte hipermedial.....	55
4.3	Estética de la desaparición: La ciudad del pánico mass media.....	55

Capítulo V: Resultados Esperados

5.1	Conclusiones de investigación.....	59
	▪ Bibliografía.....	63
	▪ Glosario o Syllabus	64

RESUMEN

En la actualidad nos encontramos, sin duda ante un hito mundial debido a los cambios sociales, políticos, económicos y tecnológicos, en esta investigación existe como eje principal la disciplina de las artes plásticas o artes de la visualidad, la cual nos aparece sorpresivamente en una situación compleja debido a los modos de vida en sociedad. Esta segunda década de lo que va del siglo, nos presenta un nuevo paradigma global, que se produce al enfrentarnos en la actualidad con los conceptos definidos como cuarta *revolución tecnológica, automatización e inteligencia artificial*.

Es pues, de total importancia estar asistiendo directamente a un momento clave, un hito histórico sin precedentes que afecta al mundo. Para abordar, tan crucial momento centrándonos en el ámbito de las artes de la visualidad, se revisarán las causas de este cambio, o al menos en lo que respecta al plano de la estética contemporánea y las teorías sobre la condición del sujeto en la modernidad-postmodernidad e hiper-modernidad, además se revisarán algunas consecuencias que ha traído la tecnologización de los modos del capital y las formas de producción, que han ido tomado los iconos de la imagen artística de todo el pasado histórico de las artes de la visualidad, para la capitalización de los mismos, por ello se analizarán importantes autores y teorías como la de Gilles Lipovetsky, filósofo francés que estudia las variables de los cambios sufridos en la cultura en Occidente durante la posmodernidad, como el individualismo, el narcisismo apático, la hipermodernidad, la cultura de masas y su indiferencia, la instantaneidad, la pérdida de conciencia histórica y en el ámbito artístico la cultura como mercancía.

Como fuente principal los autores tratados en el marco teórico, siguen la línea de Lipovetsky, para dar cuenta de cómo el arte en su defensa en los años 90's se vuelca y aferra en su producción hacia lo social, lo comunitario, las raíces, es decir hacia la cultura. Este cambio de paradigma, también contrasta en gran medida con el desgaste de las imágenes artísticas, que se venían produciendo y que van tomando otra función histórica, que se magnifica durante el período del arte Pop y el Kitsch, desde los 60's en adelante, como formas de capitalización de las artes, donde finalmente el arte se vuelve mercancía vaciándolo de significados.

Se establecen nuevos conceptos, acuñados por los teóricos de distintas disciplinas de las ciencias de la cultura (antropológicas), ellos serán señalados en el contexto que corresponda, a modo de palabras clave, para entender la dimensión y el uso dinámico del lenguaje. Dentro de esto, el interés por lo digital se hace inminente, la intriga de como los mass-media y la tecnología desarrollada en el tiempo, se ha introducido en la forma de producción artística, registro y testimonio. Esto genera un cuestionamiento grande a nivel general de la cultura y de la sociedad misma que se considera capitalista, por esta razón es interesante contemplar como el artista se enfrenta a tales cambios, ya no como un artesano de oficio, sino que como un productor; esto implica el término de una época de las bellas artes, pero el surgimiento de una generación de dispositivos no formales, sino que intelectuales; la simbolización es profunda y compleja, por la trama de significados que permite el arte contemporáneo.

Cabe interrogar el rol del arte y las funciones de la imagen artística en la sociedad, luego de esta nueva configuración del mundo, donde existe una saturación de la imagen, vacía de sentido y un visible agotamiento y precariedad de las artes plásticas.

PALABRAS CLAVE

Arte e imagen visual posmoderna, Automatización Cibernética, Inteligencia artificial, Transhumanismo y transestética, Simulación y simulacro, Sociedad hipervigilada.

INTRODUCCIÓN

El tema a investigar será tratado en un período comprendido desde la mitad del siglo pasado hasta la fecha actual, en el cual las artes visuales, se han visto impactadas y obligadas a cambiar sus prácticas de creación, maneras de producción y circulación de las mismas, que junto con los cambios de materialidad se suman a los desafíos de mantenerse en un estado disciplinario, modificado velozmente por las tecnologías, formatos, temáticas, tópicos y prácticas, que cada vez son más vertiginosas, para ello se debe analizar las variables de cambio en el mundo, en cuanto a política, economía, cultura, democracia, tecnología e idearios visuales nuevos.

Dentro de estas variables se examinará el cambio del lenguaje artístico que se desarrolla, a partir de la posmodernidad en el arte, junto con esto, y como característica de la misma época, se impone un sentimiento de individualismo creciente que genera un nuevo carácter del artista, enfocado en su propio mundo y centrado en plasmar su forma de ver las cosas mediante la plástica, que cada vez carece de más recursos formales y se limita a generar arte de mercancía que sea bien aceptado por los medios y por la moda. De esta forma vemos como el artista se desencanta del mundo en el que vive, da vueltas en círculo, va combinando y haciendo uso de un pastiche en cuanto a estilos, sin creación propia, donde la obra se muestra totalmente vaciada de significación.

Es así, como en el ámbito económico y social, el auge del capitalismo y su posicionamiento como sistema global, enmarca como eje central de esta investigación el arte en cuanto a medios de producción como mercancía, por lo que ya no hablamos de un capitalismo tardío en las artes visuales, si no que pasa a ser un hiper-consumismo, así como también se da una mediatización de las artes.

En este momento de la historia se ve un cambio radical en la función estética, la cual estaba antiguamente ligada al goce frente a un discurso visual, ahora el artista ya no busca las mismas cosas que en el pasado, pero si retorna a ciertos iconos universales de las bellas artes, no genera contenido ni conciencia de ninguna índole, sino que solo busca llamar la atención del espectador hiperconsumista, con un

impactante bombardeo de imágenes que juega en una delgada línea entre lo que se puede considerar o no, arte.

Además, mediante el surgimiento y el desarrollo del arte Pop y el Kitsch, podemos contemplar como esto se amplifica, pues busca exacerbar el uso de formas y colores publicitarios, aparecen las revistas de cómics, surge el cambio de materialidades y el uso decorativo de elementos plásticos, e iconos de la cultura de consumo, donde la precariedad reluce, ante un mundo saturado de información. La estetización juega como dispositivo del arte, que finalmente asemeja el producto ordinario del consumo de la sociedad de la década de los 60's.

“Todo se dice, se expone, se expresa, todo adquiere fuerza de extroversión y deviene signo”. (Baudrillard, 1990)

De esta forma comenzamos a responder alguna de las preguntas de investigación que surgen a partir del análisis de textos con temáticas como “El fin del arte” de Arthur Danto o “El fin de la Historia” de Francis Fukuyama, que nos remite a pensar en ¿Qué es lo que hace que el arte, sea arte? En el mundo contemporáneo. ¿Como impacta al artista, en este caso productor?, que adicionalmente se ve fuertemente influenciado por los nuevos medios y la automatización cibernética del mundo en el que vivimos.

Finalmente vemos como la banalización del arte y su decadencia ante el sistema hiperconsumista, produce una corriente transestética, concepto acuñado desde Kant, que *“se manifiesta como algo que nos convence desde argumentos emocionales”*¹ y ya no desde las formalidades academicistas. Es aquí donde se trabajará el concepto de sociedad hipermedial, es decir, multisensorial. Donde el artista, ya no solo se remonta a los materiales físicos tangibles, sino que también a nuevas herramientas tecnológicas y experiencias digitales usadas en la red, es decir nuevos medios que son actualmente explorados.

¹ Enrici, A. J., & Espinosa, M. (2019). ¿Qué es la Transestética? Hacia una definición desde la Antropología pos-humana. *Hermeneutic*, (17), 90-98.

Es por esto que uno de los objetivos principales de este estudio consiste en analizar la relación que existe entre el avance tecnológico y la verosimilitud de la imagen digital mediante una investigación de paradigmas históricos.

Además de analizar y determinar las funciones de la imagen en el siglo pasado y el presente, como también contextualizar, caracterizar y delimitar tres periodos de la historia del arte de la imagen visual, desde los años sesenta en adelante. Tales como la imagen de consumo mercantil, la segunda es la imagen que retorna al pasado social y finalmente de los 90's hasta la actualidad (2021), la transestética y transhumanización, a través de los dispositivos y la automatización de los trabajos manuales y plásticos.

MARCO TEÓRICO

En la década de 1960, el mundo colisionaba ante grandes sucesos, alguno de ellos fueron las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) y posteriormente la Guerra Fría (1945-1991), es de esperar que esto también afectará considerablemente al universo de las artes visuales. En esta investigación centraremos el estudio dentro de la sociedad Occidental, desde la mitad del siglo XX hasta la actualidad.

Para contextualizar dicho periodo se utilizarán una lista de autores teóricos del arte y del campo de la sociología, que nos aportarán ideas y conceptos para desarrollar finalmente la investigación, donde se ahondará en una delimitación y caracterización de los cambios paradigmáticos, empezando con Francis Fukuyama quien en el verano del año 1989 publicó su ensayo principal en el cual nos anuncia su tesis que plantea un fin o término de la historia, tal cual se conocía hasta el fin de las guerras mundiales, el cual posteriormente habría de convertirse en su libro “El fin de la Historia y el último hombre” (1992).

Esta idea relaciona el concepto de historia, con términos como “comunismo” o “fascismo” los cuales eran utopías que gobernaban el mundo en su tiempo y que dada la lucha entre ellas como ideologías han sucumbido luego de la Guerra Fría,

quedando así el mundo en una total democracia liberal, debido a la globalización y al triunfo del capitalismo.

Desde esta teoría muchos historiadores consideraron que ya no podría existir un futuro, o porvenir de las sociedades. De hecho incluso se consideró que los propios historiadores y entre ellos los de arte, perecerían por lo sucedido. Pero esta premisa no solo fue tratada por Fukuyama, sino que anteriormente, en el año 1984 Arthur C. Danto también nos revelaba algo parecido, la “muerte del arte” o de la “historia del arte”.

Para Danto existía un fuerte interés por descubrir la esencia del arte, en sus primeros textos se preocupaba de las definiciones y condiciones de la obra, junto con el contexto en el cual se desarrollaba, para finalmente encontrar alguna interpretación más certera. De esta forma, cada vez fue tomando más énfasis en la necesidad de comprender el carácter histórico que tenía el arte, con su proceso de análisis llegó a la idea de que finalmente ya no nos encontramos en la historia, sino más bien en una era posthistórica y por ende el fin del proyecto moderno de las vanguardias históricas o del arte moderno, es decir, enfrentamos una ausencia de grandes metarretos del arte.

Desde esta llamada “*posthistoria*”, se comienza a desarrollar esta investigación, donde se caracteriza y analiza el paso de la modernidad a la posmodernidad, la cual sumerge al mundo en una relatividad en todos los sentidos, generando un ser contemporáneo totalmente subjetivo. Por esto se utilizarán los textos y conceptos de Zygmund Bauman sobre modernidad líquida, para contextualizar, contraponer y explicar también esta sociedad posmoderna, y con ello considerar la realidad del artista, de la obra, como también del espectador del arte luego del fin del arte.

Ante tal relatividad de las cosas, podemos entender que claramente se acaban las verdades concretas, pasamos a lo que se puede llamar una “*posverdad*”, la cual nos hace poner en duda todos los principios básicos del mundo, lo estable, las leyes, el orden social, la solidez de los seres en sociedad, la sociedad pasa a estar en un estado líquido, concepto desarrollado por el sociólogo, que aplica al arte líquido.

Para ahondar en los cambios de la modernidad a la sociedad posmoderna, se revisará el texto de Lipovetsky *“La estetización del mundo: vivir en la era del capitalismo artístico”* (2015), donde vemos que la posmodernidad se constituye de formas totalmente distintas, ya no existen grandes propuestas políticas, ni religiosas. El ser humano es cada vez más individualista, las sociedades son cada vez menos estructuradas y jerarquizadas, el núcleo de las sociedades que eran las familias, deja de tener una estructura única y nacen las familias monoparentales, el matrimonio ya no se considera algo de mayor importancia, y así en todo ámbito de la vida, vaciando de significado cada detalle, incluyendo así la imagen y el desarrollo del arte.

Con Pierre Bourdieu *“Capital cultural, escuela y espacio”* (1997) se logrará envolver todo el relato de esta investigación, ya que trata algo sumamente importante con respecto a las sociedades, llevando el análisis de las clases sociales a algo mucho más allá, el cual tiene que ver con un capital cultural y simbólico que finalmente es lo determinante para la lucha de poderes, en este caso a nivel global.

En el caso de las artes visuales vemos como se genera también un cambio, debido a este mismo hecho, el arte se queda sin relato, carece de sentido y de medios de producción, se utilizará el concepto de banalización de la imagen visual, junto con el mundo de los objetos comerciales, cuestión que se relaciona directamente con el auge de la tecnología y como los medios de comunicación masiva comienzan a ser utilizados como medios de manipulación de masas en la era del globalismo.

De esta forma, nos adentraremos en cuanto a la imagen, para entender este concepto desde la base, la cual tomaremos durante toda la investigación en comprender la función de ésta en tres grandes etapas como la función mimética del pasado, como segunda la intromisión de la publicidad y finalmente la transestética como la imagen hipotecada por el mercado.

A la par, vemos también que existen movimientos artísticos y socio-culturales de resistencia, el arte se toma las calles de las capitales y se trazan lienzos, pancartas, modificaciones escultóricas y expresiones artísticas performativas. Sin duda una explosión, un cambio de paradigma. En los 80's pasamos de un arte silenciado,

opacado y meramente funcional del capitalismo a un arte contestatario y de lucha. Por lo que se retoma la idea del arte como dispositivo de cambio, pero a gran escala, como esperanza y motivación de una nueva era, esto lo podemos analizar por un lado con los textos de Mircea Eliade, que plantea sobre el concepto del eterno retorno a los orígenes y tradiciones de los pueblos originarios (1949), que se han visto en menor medida mediados por los avances de los medios tecnológicos, esta idea también será reforzada mediante el estudio del autor Hal Foster, quién trata en sus libros este giro en cuanto a los referentes dentro de una comunidad que busca su identidad.

Es en este punto donde se enfocará más abiertamente a un paradigma comunitario, que sostiene un retorno al arte y la teoría que busca apuntar hacia cuerpos reales y en espacios sociales, lo cual se contrapone absolutamente a lo individualista de la era. Con su texto “El retorno de lo real” (2001), podremos ir más allá en esta investigación, tejiendo una problemática, que nos lleva a contrarrestar ciertos conceptos, como la hipermediatización de las artes, el hiperconsumismo, y la inmaterialización de las artes visuales, producidos por los avances de los nuevos medios tecnológicos y digitales que dan paso a una nueva sociedad transhumana y transestética, donde podemos caracterizarla como una sociedad sin valores, sin espiritualidad, vaciada de sentido, automatizada.

También veremos la importancia de definir la relación entre imagen y simulacro en los textos de Jean Baudrillard, para desarrollar la idea del simulacro como fenómeno de la sociedad contemporánea, donde existe una fuerte confusión entre signo y sentido, para finalmente ahondar en esto con textos de Paul Virilio y la verosimilitud de la imagen visual.

Como objetivo general entonces, habrá que investigar la historia del arte desde los años 60's en adelante, caracterizando los distintos paradigmas históricos ya nombrados, generando así una comparación entre el arte contemporáneo hipermedial contrapuesto con el arte que retorna a lo socio-cultural, al origen, para especular sobre cuál es la función de la imagen visual en el siglo XXI.

Junto con esto los objetivos específicos pretenden contextualizar, caracterizar y delimitar tres periodos de la historia del arte de la imagen visual, desde los años

60's en adelante. Investigar y describir los cambios desde la modernidad, la posmodernidad, y la hipermodernidad ahondando en la automatización, la hipermediatización de las artes y la corriente transhumanista. Para finalmente analizar y determinar cuál es la funcionalidad de la imagen en el presente.

HIPÓTESIS

El origen de esta investigación inicia con la idea tradicional del arte mimético, en el cual la función estética de la imagen, por siglos fue asemejar la realidad, a través de la representación verosímil de un modelo, referente real o imaginado de verdad, ya que obedece técnicamente y formalmente a un plano ficticio (pictórico, escultórico, etcétera), esto es entonces, diametralmente opuesto a lo que ocurre en la actualidad (época de la transestética y de la hipermedialidad). Donde se pone en tensión al objeto representado, pues ya no hay ilusión en la representación y su significación oculta el mensaje. Es decir que, al no existir referentes de una realidad objetiva, si no mera subjetividades, esto funciona subliminalmente como comunicación manipulada de la verdadera realidad debido a los avances cibernéticos, pues se puede lograr hoy en día una inteligencia artificial que nos presente otra forma de entender la imagen.

Cambiando la representación por una realidad, y viceversa, poniendo finalmente en duda qué es y qué no es lo real, dentro del mundo y en lo digital, dando espacio para que se genere un nuevo mecanismo de control, basado en la información, la hipervigilancia y la automatización del ser humano. Para sostener esta tesis se utilizarán escritos de Paul Virilio y Jean Baudrillard, como "*ciudad pánico*" y "*cultura y simulacro*".

MARCO METODOLÓGICO

En la investigación se utilizará el enfoque cualitativo o también llamado no experimental según Hernández Sampieri (2010), este se puede concebir *“como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es naturalista (porque estudia los fenómenos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y en su cotidianidad) e interpretativo (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en función de los significados que las personas les otorguen)”*.

A diferencia del enfoque cuantitativo, este puede desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante y también después de la recolección y el análisis de los datos, esto nos permite a su vez hallar las diferentes preguntas de investigación que llegarán finalmente a ser respondidas mediante el proceso, enfoque que es comunmente utilizado en el campo de las ciencias sociales.

De esta manera también se permite regresar a algunas etapas previas de la investigación ajustando la investigación en ciertos puntos, para afinar el marco de estudio, esto debido a la gran cantidad de años que se presenta el problema a investigar. Además de esta forma logramos conceptualizar y acuñar mejor los conceptos a utilizarse; es importante destacar que este enfoque es un proceso totalmente inductivo, es decir, de lo particular a lo general, y que busca explorar y describir para luego generar alguna teoría.

También se caracteriza por la recolección de datos no estandarizados, *“descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones”* (Sampieri, 2010, pág. 9) por lo que este método es particularmente interesante, para trabajar con grupos de personas y comunidades. La idea de esto, es poder reconstruir la realidad a partir de relatos, vivencias y evalúa el desarrollo natural de lo ocurrido, por lo que se puede considerar un método holístico, pues toma parte de un todo sin reducir el estudio a cierto grupo de personas.

Es así como entendemos que el enfoque cualitativo finalmente acepta subjetividades, pues se basa en varias realidades construidas mediante la investigación, dependiendo del grupo de estudio y del punto de vista de los autores a estudiar, como así también las decisiones del propio investigador, pues se parte desde la premisa de que el mundo social y cultural es relativo.

En efecto el enfoque cualitativo nos permitirá describir y analizar las principales características de los tres grandes paradigmas históricos de la imagen visual desde los años 60's en adelante a nivel global. Las técnicas de acopio de información a utilizar será el análisis documental y como herramienta se tomarán los diferentes documentos escritos con respecto al tema. De esta forma se generará una simplificación de la información, una categorización de esta y finalmente la redacción del informe de resultados del estudio de la investigación.

REFLEXIÓN INTRODUCTORIA DEL PERIODO ESTUDIADO

El periodo abordado en la investigación contempla la variable de las 3 últimas revoluciones industriales producidas desde mediados del siglo XX al XXI partiendo desde la Segunda revolución industrial, la cual toma como fuente fundamental de innovación la electricidad, con el pasar de los años está se instala en diferentes áreas de la vida y se logra con ella nuevos aparatos e invenciones que van en beneficio del quehacer del ser humano, entre ellos se genera una reproducción masiva del cine, la prensa, la radio y la fotografía.

Cuando hablamos del cine y la fotografía es bueno recordar la fábula de “La alegoría de la Caverna” de Platón, en el libro La República, *“hay un fuego encendido, y entre el fuego y los espectadores corta transversalmente la sala un camino algo elevado al lado del cual –entre el camino y el público– discurre, también transversalmente, una mampara tan alta como un hombre. De este modo, al pasar personas cargadas por el camino, tan solo serán proyectadas por el fuego sobre la pared del fondo las sombras de las cargas que ellos transporten, pero no sus propias sombras. Además la pared del fondo tiene eco, de modo que las palabras pronunciadas por los*

*porteadores parecen venir de ella [...]'*². Pues nos explica como los hombres dentro de la caverna ven las sombras proyectadas en la pared de quienes se mueven cerca del fuego, pero estas no son mas que ilusión, pues no son la cosa en sí misma, si no que su reproducción mediante la candida luz de la fogata.

Esta idea será fundamental a lo largo de este estudio, pues nos acerca al concepto de simulacro, el ser humano entonces no puede conocer la esencia de los objetos, por que ellas no son, si no que devienen de la percepción de quien le ve. El cine logra proyectar imágenes de la realidad que solo existen fuera del dispositivo técnico y al igual que la fotografía, estos logran el mas alto grado de semejanza.

Es así, como se marca el primer cambio paradigmático importante que se abordará en la investigación, donde el arte ya no es únicamente la representación estética de la belleza como lo era en los siglos pasados, ni tampoco buscaba la semejanza o la mimesis, la cual ya había sido lograda por el aparato fotográfico (la cámara) en su grado máximo, incluso llegando aun más allá en cuanto al movimiento con el cine. El artista ya no solo pinta lo que observa, si no que intenta plasmar su percepción del mundo en la obra de arte de diferentes modos, es aquí también donde surge el estilo impresionista, prontamente superado por el postimpresionismo, tendencia que busca plasmar una visión subjetiva del mundo. Cabe destacar que es en este periodo también, a mediados de los 60's que surge la invención del internet pero muy limitado y con intenciones solamente militares, para poder transferir información logística en plena guerra fría.

Siguiendo con la que llamaremos tercera revolución industrial o revolución digital, la cual marca claramente el segundo cambio de paradigma, y considera el avance tecnológico como principal innovación de esta era encontramos al ordenador, es decir que en este caso nos remontamos a la era de la electrónica y con ella la creación también de la televisión y el video-tape, que desde el campo artístico da origen al video arte surgido desde los Estados Unidos entre los años sesenta y

² Platón, *La República*, introducción de Manuel Fernández-Galiano, trad. de José Manuel Pabón y Manuel Fernández-Galiano, 9ª reimp., Madrid, Alianza Editorial, 2011, p. 405.

setenta, el cual se conforma de videos en movimiento y audio, este puede tomar muchas formas, como grabaciones, videos de galerías de arte, u otros lugares y documentales, su forma de distribución también es variada entre ellas las cintas de video, el DVD, el CD, instalaciones escultóricas que incorporan aparatos como monitores de video y televisión, así como también visualizar imágenes y sonidos en vivo, de esta forma se logra la reproducción masiva de imágenes y contenido audiovisual.

Junto con esto en los 80's el internet va evolucionando a gran velocidad, por lo que se ve una World Wide Web 2.0, donde se logra llegar a las personas comunes que tengan intención de respaldar información o quieran comunicarse entre ellos. A principios del siglo XXI surgen también los dispositivos móviles, haciendo mucho más necesario y conveniente el portar estos aparatos para comunicarse y una red WIFI, por lo que van desapareciendo en muchos aspectos las limitaciones físicas del ser humano y la información viaja y se transporta compartiendo todo de modo online, por lo que aquí el mayor cambio es que de la producción masiva se logra la producción instantánea, con esto cabe recalcar que las empresas de marketing y publicidad encuentran aquí una de las herramienta mas poderosas para su sobrevivencia económica.

Y finalmente la cuarta revolución industrial, en donde encontraremos nuestro tercer y ultimo cambio de paradigma a tratar en esta investigación, este concepto data del año 2016 y fue acuñado por Klaus Schwab en su libro del mismo nombre, también es llamada industria 4.0, donde la transformación de la vida a lo digital busca la automatización cibernética y trabaja fuertemente en conseguir una inteligencia artificial. Es importante relatar que esta era comienza un par de años antes, alrededor del año 2014 por el mecanismo de producción, ya que comienzan en ese momento las fábricas inteligentes y la gestión online. Con ello también un profundo cambio en la sociedad, con la invención de nuevas formas de conexión, de materiales, de fuentes energéticas y transportes.

De esta forma podemos ver instalada en su punto máximo la idea de la reproductibilidad técnica de cual hablaba Walter Benjamin con sus ensayos de

principios de siglo XX que ponen en cuestión el concepto de unicidad, autenticidad o originalidad donde la obra de arte cada vez se va alejando más de la autoría del artista, de su manualidad, de las tradiciones, desapareciendo obra y artista y redefiniéndose como producción y productor

CAPITULO I

FORMAS DE PRODUCCIÓN DEL ARTE DESDE LOS AÑOS 60's A LOS AÑOS 80's.

Durante la década del sesenta el mundo estaba en un proceso de cambio de lo que conocemos como sociedad moderna o para otros autores posmoderna, este proceso se destaca claramente por ser un periodo de transición, debido al surgimiento y desarrollo de las nuevas tecnologías, que se fueron implementando en el tiempo, de esta forma en el arte pasó de un concepto pictórico hiperrealista, al novedoso uso de la cámara fotográfica, que vino a ocupar un espacio importante dentro de la historia de la imagen visual. Teniendo como centro de las artes contemporáneas a EEUU y Europa, ambas en la hegemonía del arte visual, la primera orientada a un arte mercancía y la segunda con cierto desfase en cuanto a formas transvanguardistas, Italia a la cabeza y con experimentación en la memoria histórica.

Junto a esto comienza el uso de los medios de comunicación de masas o también llamados mass-media, debido a la crisis de la cultura, este concepto fue utilizado fuertemente durante la época, en el ámbito cultural, artístico, económico, social y político. *“si nos detenemos a estudiar los momentos culminantes en el desarrollo de la comunicación, las llamadas "revoluciones comunicativas" (escritura, imprenta, medios electrónicos, satélites...) se corresponden claramente con cambios comprobados en las estructuras socio-económicas y políticas”* (Muñoz Alonso, 2015, pág. 18) Los medios de comunicación de masas son, entonces aquellos instrumentos que se configuran mediante un emisor único que comunica y un receptor múltiple, que viene siendo como la palabra lo dice, la masa es decir, un grupo numeroso de personas que cumplen la función de audiencia, esta debe ser

de gran cantidad de individuos heterogéneos entre sí, que no se identifiquen con un nombre en particular, por lo que son considerados simplemente “*espectadores*” o masa “*acrítica*”. De esta forma el concepto se hace presente en el campo tecnológico, pero también en el ámbito de la materialidad; en el caso del arte, esto generó un fuerte cambio en la forma de producción artística y finalmente en la recepción de la obra.

Cabe destacar que en el periodo de la era moderna, el número de espectadores siempre fue limitado al lugar de exposición de la obra, al ser presencial, exhibida bajo ciertas condiciones espaciales y temporales, era un momento único, irrepetible, totalmente idealizado y la experiencia estética del encuentro entre obra y espectador era sin duda lo primordial.

Con el paso del tiempo las “*neovanguardias*” estéticas también fueron un punto culmine en este periodo de la historia, años 60's en adelante, donde el artista comienza a tomar relevancia dentro del campo artístico dando inicio y termino a una cantidad grande de estilos y corrientes en distintas partes del mundo y en los cuales se lograron establecer por periodos grandes movimientos que intentaron reinventar el arte y romper con las estructuras establecidas a nivel global.

Aquí podemos encontrar textos como los de Clement Greenberg, “*Vanguardia y Kitsch*” (1939) quién fue un crítico de arte estadounidense, que se relaciona durante toda su vida con el desarrollo del expresionismo abstracto, una de las vanguardias reconocidas de aquel tiempo y quien es fuertemente influenciado por el trabajo del artista Jackson Pollock. Greenberg consideraba este como un ‘*ismo*’ correspondiente al arte moderno como la manifestación de arte más avanzado, en cuanto a “*plano pictórico*” o “*planeidad*” es decir, los aspectos bidimensionales del espacio y no consideraba necesario una tridimensionalidad, para el desarrollo de la obra de arte. Dentro de estas vanguardias podemos encontrar para algunos historiadores el impresionismo. Más claramente el desarrollo del Fauvismo, el Cubismo, el Expresionismo, entre varios otros.

Los autores y críticos de la época no concuerdan con ello y le dan término al arte moderno y paso a otra temporalidad, las manifestaciones artísticas de este tiempo

no se pueden considerar vanguardias si no que todo lo contrario, ya que a partir de este momento crucial comienzan los retornos hacia los iconos de la historia del arte, tanto en los estilos como en los ismos, las denominaciones son los *neo, trans, pos*; lo que da a entender que el proyecto de progresión infinita en las invenciones había llegado a su fin, concluyendo entonces el proyecto moderno de progreso, innovación y temporalidad.

Junto con esto y con el paso del tiempo, el arte y sus expresiones se fueron mediatizando, con la industrialización y la rapidez tecnológica, resultando en { producciones de objetos vacíos como copias ordinarias, es decir, el valor de la obra de arte se banaliza, pierde su “aura”, Benjamin en su conferencia “El autor como productor” (1934) ya comentaba el fin del autor y el comienzo de la era del productor, con ello también la obra pierde un valor de culto en cuanto a lo manual, y lo sustituye por un valor para la exposición, reproducciones en el cine, la prensa, la radio y la fotografía. “*Son masas acrílicas, que tienden a menospreciar la singularidad irreplicable y la durabilidad perenne de la obra de arte y a valorar la singularidad reactualizable y la fugacidad de la misma*”. (Echeverría, 2003). De esta forma vemos también como el artista de la época, al enfrentarse con la reproducción de las obras, también sufre el cambio más importante de la era, pues ya se acepta como trabajador del arte y como productor de obras, dejando de lado el romanticismo del siglo pasado³

³ Es importante aclarar que Arthur C. Danto tiene otro texto llamado Después del Fin del arte, en el año 1995 donde explica un tanto mejor su premisa del fin del arte, como el fin de un posible relato que le de continuidad al arte, luego del término de las vanguardias históricas, o grandes relatos socio-políticos pues se habían acabado junto con la segunda guerra mundial. En contraste con esto debemos recurrir a explicar también el pensamiento de Greenberg que lleva la tesis kantiana del juicio, al campo del arte y propone la noción del gusto, generando una distancia entre el arte de masas como el Kitsch y el arte Pop con un “Arte” que proponía la autonomía del mismo, que venía instaurándose por la segunda oleada vanguardista de mitad del siglo XX, la cual buscaba el purismo de la forma en el arte. Esto entonces, se contraponen completamente con la lógica del arte de masas en cuanto que para Greenberg el arte moderno debe cumplir ciertos requisitos como: ser totalmente desinteresado, proponer sus propias reglas, pues tiene un ideal del artista genio, tener un lenguaje complejo y ser para un receptor especializado en el tema. Por lo que entendemos que claramente busca un arte mucho más elitista, vacío de contenido político y social, a diferencia de las primeras vanguardias históricas que sí tenían una finalidad cargada de ideales políticos y consignas sociales. Claramente también vemos como Greenberg deja fuera al arte del consumo masivo pues lo considera una propuesta banal ya que su concepción de arte se basa en un arte puro que exige una reflexión

Fundamentos; Fin del arte- Fin de la Historia

A medida que la forma de producir arte se fue transformando, el contexto en el cual se desarrollan las artes y la cultura, también reflejan grandes cambios de paradigma. Aquí reconocemos a Francis Fukuyama con la idea del fin de la historia (1989), dando apertura a un pensamiento que se centra en dilucidar que la historia como se había conocido hasta entonces, ya no daba para más. Pues la lucha de grandes ideologías, como el comunismo y el socialismo, habían fracasado con la Guerra Fría, esto dejaba a la vista también la victoria inexcusable del sistema capitalista y del triunfo de una democracia liberal.

Para Fukuyama no podemos hablar de un porvenir o futuro, en la historia universal luego de esto, puesto que al disponer de una economía de libre mercado, las guerras y las revoluciones sangrientas ya no eran más necesarias para el desarrollo de las sociedades. De esta forma el ser humano ya no está en la obligación de arriesgar su vida en batalla, para poseer un gobierno representativo como antiguamente se desarrollaban las cosas, si no que desde entonces se le dio mayor poder al valor del dinero, fomentando un mecanismo y una sociedad que gira en torno al capital económico.

Esta fuente nos llama fuertemente a investigar la implicancia de este cambio de pensamiento sobre otros espacios, como lo es las artes visuales, donde podemos leer los textos del crítico de artes Arthur C. Danto, con respecto a la “muerte del arte”, o “Después del fin del arte”. Para quien el desarrollo del arte en los años 60's fue el fin de los metarelatos en el arte figurativo o abstracto. A pesar del estigma desfavorable que se le pueda dar a la palabra muerte, para Danto en este caso era totalmente lo contrario, nos presenta una idea mucho más virtuosa y peculiar de análisis, nos evidencia el surgimiento de nuevos artistas plásticos con las capacidades de razonamiento estético para el desarrollo de un discurso importante para la época, como lo fue Andy Warhol, artista referente de los años 60's a quien

critica, dotando al arte de conceptos como: baja y alta cultura; la cual en la década del sesenta se resquebraja. Luego de esto vemos como existe una recuperación del contenido que había en las vanguardias históricas en lo que se conoce como arte contemporáneo, que despliega formas y estrategias del arte de masas la cual en su mayoría es revolucionaria y contestataria.

Danto proclama como el artista clave que habría llevado al arte a su manera máxima, a la manera culmine de todas las aspiraciones hasta el momento reconocidas, esto por que finalmente la obra de Warhol abre paso al crítico de arte, para que desarrolle finalmente y a cabalidad su teoría relatada en “Después del fin del arte.

Es desde este instante que para muchos se consolida el arte por el arte (*Ars Gratia Artisy*), es decir, que las artes plásticas, nacen a partir de la necesidad de la creación pura (Kant,1970) mediante las facultades sensibles del ser humano y su experimentación del lenguaje visual y no tienen otra finalidad más que ellas mismas, y las subjetividades del artista, es de esta forma como se generan nuevos pensamiento e ideas en cuanto a las nuevas presentaciones expresivas del arte. Se desarrolla junto a esto también, la idea de “*signos*”, donde el arte, como ya se vio, va más allá de la representación, pues presenta una obra que encarna finalmente aquello mismo que significa.

Esto es según Danto, un hito, donde la existencia de las obras de Warhol permite que los historiadores y teóricos comenzarán a debatir ciertos temas importantes, como por ejemplo, qué rol cumplía el artista dentro de la obra, cuál era la finalidad del arte, o también cómo se relacionaba la obra con el espectador y así innumerables interrogantes que giran en torno al concepto de la creación artística.

Durante su carrera Warhol generó obras a partir de objetos comunes de la vida del ser humano y se enfrentó directamente con el apogeo del sistema capitalista, que promueve como base el consumo de productos industriales, es así como uno de sus temas pictóricos más importantes, para el desarrollo de su discurso artístico fue la botella de Coca- Cola.

“Lo que es genial de este país es que Estados Unidos ha iniciado una tradición en la que los consumidores más ricos compran esencialmente las mismas cosas que los más pobres. Puedes estar viendo la tele, ver un anuncio de Coca-Cola y sabes que el Presidente bebe Coca-Cola, Liz Taylor bebe Coca-Cola y piensas que tú también puedes beber Coca-Cola. Una cola es una cola, y ningún dinero del mundo puede hacer que encuentres una cola mejor que la que está bebiéndose el mendigo

de la esquina. Todas las colas son la misma y todas las colas son buenas. Liz Taylor lo sabe, el Presidente lo sabe, el mendigo lo sabe, y tú lo sabes".² (Warhol, 1975)

Esto nos da indicios claves de la idea central que envuelve el sistema capitalista, el poder adquisitivo de productos destacados a nivel mundial, el ser humano logra equipararse entre sus pares, y a la vez identificarse como un ser digno, igual y muchas veces ser un referente de éxito.

Es importante comprender este proceso e ir un poco más a fondo, donde podemos encontrar también el trabajo de Marcel Duchamp, décadas antes, con el ready-made, quien desde 1915 comienza a exponer y problematizar ciertas concepciones de lo que se llama arte y las concepciones del arte como tal, instalando objetos de la industria, con poco o sin ningún tipo de modificación en exposiciones de arte importantes a nivel mundial, la idea de esto siempre con una ironía peculiar detrás. Con estas acciones, se puede observar claramente que Duchamp en un comienzo, al igual que Warhol posteriormente, introducen una crítica dentro del campo de las artes visuales, la cual provoca diferentes pensamientos y puntos de vista, generando un cambio importante del paradigma de la época y poniendo en tensión al mundo de las artes contemporáneas, pues sus obras dan a entender que cualquier objeto puede convertirse en obra de arte, sin mayor trabajo más que la propia decisión del artista-productor, cuando en verdad son los nuevos dispositivos teóricos del artista ante las invenciones de la industria y la tecnología los que influyen en esto. Con el tiempo la idea se vuelve un referente para muchos otros artistas de la época y posteriores que también, insinúan un juego de palabras y discursos con respecto a la obra y su significado, dando origen a otras corrientes artísticas desde la segunda mitad del siglo XX.

Arte pop-arte kitsch

A la mitad del siglo XX, las vanguardias estéticas pusieron en el tapete gran cantidad de formas, materialidades y conceptos que abrieron un abanico importante en el desarrollo de las artes de la visualidad, entre ellos encontramos el arte pop y

el arte kitsch que marcaron fuertemente esta era, con diseños y colores llamativos. Si bien para los historiadores de arte de la época, el arte kitsch conlleva un pensamiento un tanto enjuiciador, es de suma relevancia su estudio para el desarrollo de esta investigación, puesto que sin lugar a dudas, nos revela un proceso crucial en la historia del arte, donde queda en evidencia el significado intrascendente de la banalización en la imagen y la mediatización que experimenta la obra de arte.

El arte kitsch y el arte pop logran funcionar, como una especie de antítesis o negación a la apreciación artística y más bien solo consiste en agrandar visualmente al espectador, más allá de darle un sentido profundo a la obra. Es aquí donde se exagera el sentido de vacío semántico o también como hemos nombrado una banalización del sentido aurático de la obra, del cual nos habla Benjamin, *“definiremos esta última como la manifestación irrepetible de una lejanía (por cercana que pueda estar). Descansar en un atardecer de verano y seguir con la mirada, una cordillera en el horizonte o una rama que arroja su sombra sobre el que reposa, eso es aspirar el aura de esas montañas, de esa rama”* (Benjamin, 1989, pág. 4). Por lo que de esta forma estos estilos tampoco exigen mucho del receptor, solamente se basa en explotar imágenes, objetos e iconos estéticos de la vida cotidiana por parte de los medios de comunicación de masas, como la publicidad, el cine, el comic book y el collage.



NOMBRE: THE CHINESE GIRL/ THE GREEN LADY

LUGAR: SOUTH AFRICA

AUTOR: VLADIMIR -TRETCHIKOFF

AÑO: 1952-53

MATERIALIDAD: OLEO SOBRE LIENZO

Con este estilo proveniente de Múnich, se comienzan a hacer masivas ciertas réplicas de cuadros con iconografía pop y se viralizan estas obras con materiales cada vez más mecanizadas de la cultura de masas.

El concepto “kitsch”, incluso es nombrado así debido a la utilización de la elementos que proviene muchas veces de la basura, como un objeto reutilizado, reciclado o adaptado. Al igual que en el caso del ready-made de Duchamp, una resignificación de objetos mundanos, que con ciertas herramientas como colores brillantes, pieles, cristales, plástico, alambre, sprays dorados, etcétera y la sobre explotación de lo decorativo y ornamental, genera un arte innovador, rupturista, y por sobre todo un arte que idolatra lo vintage

Es posible ver como el artista kitsch se apodera de diseños y se apropia de obras de arte reconocidas a nivel mundial, por artistas de las llamadas *bellas artes*, incluyendo también reconocidas obras religiosas del siglo XVIII, estampando, combinando y utilizando distintos recursos como la litografía, la serigrafía y el grabado para la construcción de estas.

Una vez más el artista-productor pone en discusión una de las propiedades intrínsecas de la obra de arte, lo cual es la materialidad y los recursos de producción. Se llega a la era de la reproducción en masa de diferentes diseños, y con esto una mentalidad del ser humano, que involucra el derecho de propiedad y el capital económico y cultural. Es probable que ante tal fuerza del sistema, el artista haya sufrido también un cambio significativo en su personalidad, lo cual simplemente hace que se deje llevar por la corriente.

El sistema en el cual hemos vivido estas últimas décadas, ha dejado en evidencia una serie de estragos a nivel mundial de las que no podemos quedar ajenos, es de conocimiento público y visible en cada aspecto de la vida cotidiana del ser humano, las grandes catástrofes, tanto sociales como ecológicas que ha traído el capitalismo, y con ello también valores negativos para la vida, como profundas crisis a nivel moral, espiritual, intelectuales y afectivas de los sujetos y sin lugar a dudas del artista. En su lógica de producción a aumentado las desigualdades y ha abierto una brecha inmensa y casi imposible de recuperar entre las personas. Lipovetsky nos

argumenta ampliamente como el triunfo del capital trae consigo “*también la desaparición de las formas armónicas de vida, la evaporación del encanto y del gusto de la vida en sociedad*” (2001; pág.4) y la proletarización de la vida. Donde finalmente se observa que el objeto toma un valor por sobre el sujeto que lo crea, es así como este sistema se vuelve incompatible con lo más sensible del ser humano, con la dignidad.

Por esta razón la economía liberal y su desarrollo genera un malestar en el artista, y la industria cultural se ve fuertemente golpeada por los embates de este mundo competitivo, sin alma, frío y que solo se interesa por generar contenido pasajero, que se acapara de la naturaleza estética para beneficios monetarios de las grandes marcas, que ven en el hiperconsumo de la moda, la belleza y el estilo su medio de subsistencia. En cuanto al espacio, quedan muy atrás los antiguos palacios y museos para la apreciación del arte, yendo más allá incluso de las bienales o galerías de arte, traspasando las fronteras de lo “estrictamente correcto”, este sistema a despojado a las instituciones y ha puesto en su lugar a los grandes centros comerciales donde todo tiende a promover el hiperconsumo, esto da origen a una inconmesurable gama de estilos y productos, comparado solo a la cantidad de sujetos que habitan este mundo.

De esta manera la era se desarrolla entre contrastes marcados, entre arte, comercio y entretenimiento, mientras por un lado se busca la pureza del arte y sus estrategias para seguir con las funciones estéticas propias del arte, que es subvertir la realidad o lograr una resistencia cultural, la industria del arte sucumbe ante la necesidad imperiosa de sobrevivir a un mundo mercantil, mientras se intenta reestablecer un arte elitista, por otro lado predomina la cultura de masas, mientras van surgiendo las vanguardias, la institucionalidad va perdiendo fuerza, y así se va creando un mundo del arte completamente dual y contradictorio.

Esta mentalidad venía, según Greemberg por medio de la decadencia de la sociedad moderna, “*algunos nos hemos negado a aceptar esta última fase de nuestra propia cultura y hemos sabido ver signos de esperanza. A esforzarse por superar el alejandrino, una parte de la sociedad burguesa occidental ha*

producido algo desconocido anteriormente: la cultura de vanguardia. Una superior conciencia de la historia –o más exactamente, la aparición de una nueva clase de crítica de la sociedad, de una crítica histórica... el actual orden social burgués ya no se presenta como una condición “natural” y eterna de la vida, sino sencillamente como el último término de una sucesión de órdenes sociales... los primeros pobladores de la bohemia –entonces idéntica a la vanguardia—adoptaron pronto una actitud manifiestamente desinteresada hacia la política. Con todo, sin esa circulación de ideas revolucionarias en el aire que ellos también respiraban, nunca habrían podido aislar su concepto de “burgués” para proclamar que ellos no lo eran. Y sin el apoyo moral de las actitudes políticas revolucionarias, tampoco habrían tenido el coraje de afirmarse tan agresivamente como lo hicieron contra los valores prevalecientes en la sociedad. Y realmente hacía falta coraje para ello, pues la emigración de la vanguardia desde la sociedad burguesa a la bohemia significaba también una emigración desde los mercados del capitalismo, de los que artistas y escritores habían sido arrojados por el hundimiento del mecenazgo aristocrático.” (Greenberg, 2002).

Es así como el arte se aleja en cierta medida de lo social y político, dejando de lado las ideas revolucionarias e incluso, también renuncia a lo público y a la burguesía, el artista de vanguardia se empeña en mantener su nivel artístico desde las bases, dejando así sin mayor fuerza al discurso de la obra y lo vacía de contenido. El artista de vanguardia intenta entonces un arte “puro”, sin utilización de recursos anexos a lo que es el arte mismo, pretende el retorno a lo perdido de las funciones estéticas, con un sentimiento nostálgico y de incertidumbre.

De esta forma la autoría o propiedad intelectual de las obras son parte de una sociedad de consumo del conocimiento, que revela una nueva estructura de los sistemas de producción de objetos y prácticas culturales. Existe entonces un consumo alto de bienes simbólicos desmaterializados, generando lo que conocemos como una industria del entretenimiento que contiene todo en cuanto a música, filmes, vídeos, revistas, televisión y cine, siendo las que más aportan al producto interno bruto de Estados Unidos. Es así como nos encontramos de

golpe con los trabajadores de la cultura, quienes muchas veces no tienen contratos que favorezcan sus intereses personales y quedan a merced de las corporaciones o grandes magnates del espectáculo.

El Pop Art o Arte Pop, nace en Gran Bretaña y Estados Unidos en la década del 1950, y se desarrolla después del tiempo en una onda expansiva hacia continentes Americanos, Europa, Asia y Oceanía. Es una corriente artística que nace post guerra, en pleno desarrollo de la sociedad de consumo, como ya se ha estudiado, debido a los avances tecnológicos como por ejemplo la televisión, se abren nuevos intereses a nivel mundial, temas y sobre todo símbolos, los cuales claramente en su comienzo fueron canalizados hacia una elite que podía tener acceso a este medio y a su contenido cultural. De esta forma el movimiento Pop busca representar estos motivos estéticos contemporáneos, símbolos mediáticos, ídolos, figuras, comics, series, carteles, en fin, todo el contenido que pudiese ser recuperado para hacer visible esta nueva era o civilización. Es importante comprender entonces que la intención del artista nunca fue complejizar el trabajo artístico, si no más bien crear nuevas herramientas dóciles como nuevos medios de producción de obras, tales como la serigrafía, los collages, el comic, fotografías y ya más hacia el lado de la actuación y el espectáculo vemos el surgimiento del happening.

Otra estrategia del arte pop fue el descontextualizar los motivos clásicos, como las venus o tomar objetos comunes y corrientes e intervenirlos de forma tal que rompe con el significado natural y propone un discurso diferente. Muchas veces no se logró un único relato, si no que chocaban en cuanto a su finalidad dentro de las artes, pues para algunos artistas la utilización de este estilo reflejaba una crítica importante al consumo y en otras su validación. Esto también dejaba en evidencia la decadencia del arte y de los artistas que buscaban simplemente un fin monetario y no contribuían finalmente al discurso artístico, estas eran obras provocadoras, con finalidad exhibitivas, las cuales usaron herramientas como el collage, un recurso del arte moderno de la vanguardia y la estética que retoma ciertos iconos de la tecnologización.

Este cuadro de Hamilton nos propone lo pop, en otras palabras lo “mundano”, es decir los bienes de consumo más comunes de la época, en la obra existe una idea central, esta es la banalidad de la vida cotidiana y de consumo familiar, se observa mezcla de recortes, tanto de revistas como de fotografías, en distintos planos dando una especie de perspectiva, un espacio en el que dialogan iconos sexys y también jóvenes, junto con una escenografía cotidiana de la vida familiar en la sala de un hogar. Se nota esto al observar la existencia de una mucama utilizando una máquina aspiradora en las escaleras.

Aquí también comienzan a asimilarse y mostrarse los electrodomésticos tecnológicos, que dan una nueva facilidad al trabajo de limpieza. Junto a esto una flecha con un comentario en su interior, “ordinary cleaners roach only this far” haciendo alusión a que los aparatos comunes solo pueden llegar hasta cierto punto de la escalera, por lo que este es de mejor calidad por la capacidad que tiene de llegar más allá, dando cuenta del progreso y la evolución de estos aparatos.

La promesa de la globalización fue hacer creer a la gente que serían más felices que otras generaciones, en la cual las máquinas realizan las tareas de casa más velozmente y las personas contarían con un tiempo de ocio y de diversión soñado, la primera etapa de este capitalismo era colectiva por familia, una TV, un auto, un refrigerador, una máquina de lavar para toda la vida y sin caducar, lo que evidentemente no se cumplió, en la etapa actual el capitalismo es individual, cada integrante de la familia tiene todos los equipamientos tecnológicos por lo que se llega a lo ya reconocido en esta investigación como hiperconsumismo.

En el piso se abre una caja de lo que parece ser una caja de sonido, grabadora o magnetofón, el cual nos devela también el avance en cuanto a equipos de música y ambiente de un hogar, así como también en frente la televisión con una imagen comercial de una hermosa mujer, probablemente de una modelo la cual se considera estereotipo de feminidad en aquel entonces.

El cuadro que va junto a la pared revela en su totalidad el sentido y contenido romántico de la obra, pues al leer la frase “young romance” se comprende todo lo que sucede en esta habitación con claro estilo de tira cómica, además de

encontrarnos finalmente con una mesita de centro servida a gusto con comida enlatada de alguna marca importante o reconocida popularmente, para consumo de ambos actores. También vemos la marca Ford del vehículo, en una lámpara de la casa, junto a la ventana que da al teatro de la ciudad.

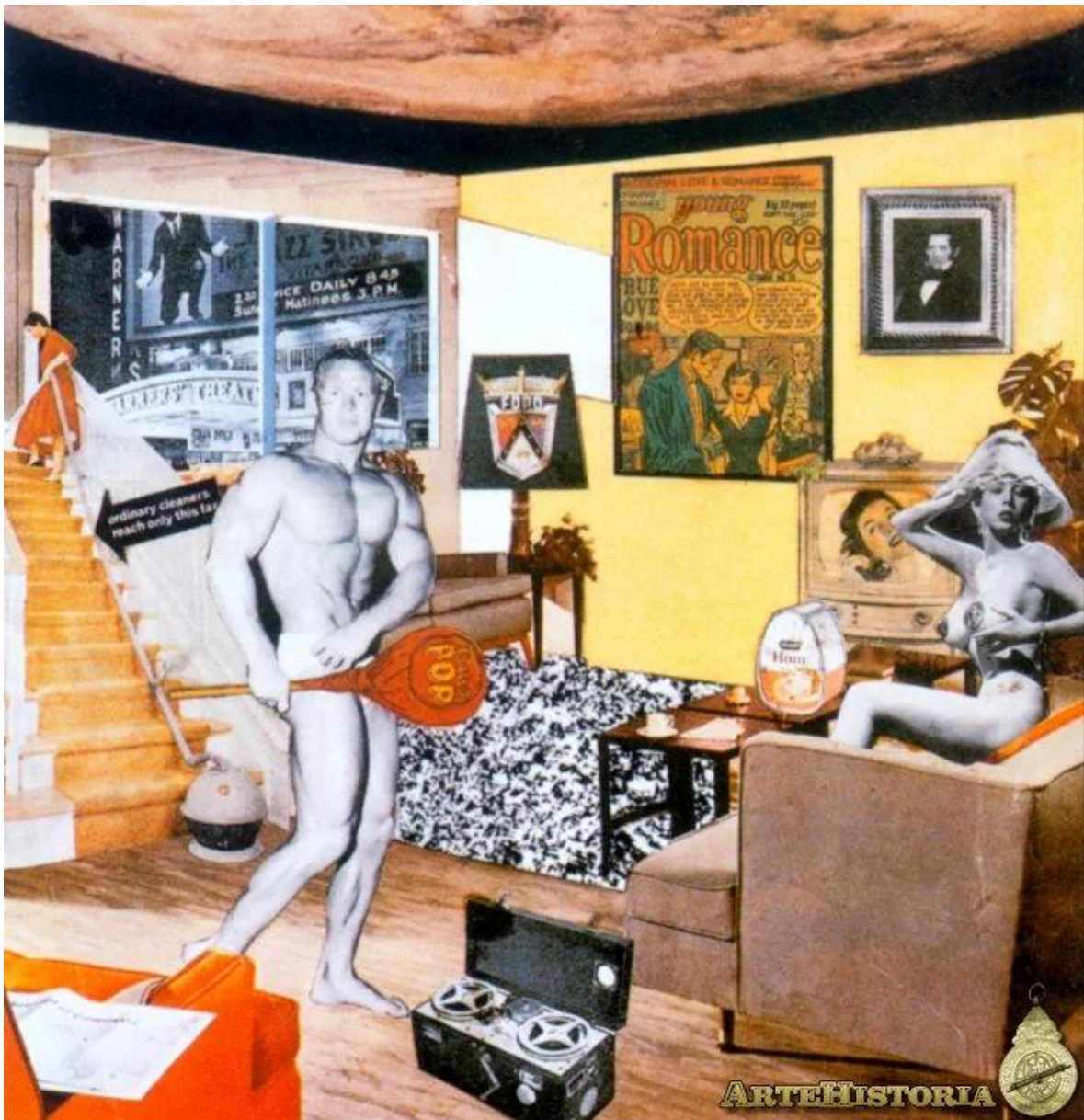
TITULO: ¿QUÉ ES LO QUE HACE A LOS HOGARES HOY TAN DIFERENTES, TAN ATRACTIVOS?

AUTOR: RICHARD HAMILTON

AÑO: 1956

COMPOSICIÓN: COLLAGE SOBRE PAPEL 26 CM X 25 CM

LUGAR: KUNSTHALLE TÜBINGER, ALEMANIA.



Esta escena es entonces como dice el título un hogar común, pero muy atractivo, debido a la comodidad que da la tecnología presente en ella y por sobre todo con las imágenes de estos cuerpos semidesnudos, jóvenes, el chico musculoso deportista de tenis y la chica delgada y sensual.

Este es sin duda uno de los carteles más característicos del arte pop ya que incluye en él la existencia del collage y muchos de los símbolos, que serán tendencia en el estilo, y los plasma de forma tal que logran congeniar y convivir haciendo un relato comprensible a primera vista, donde lleva al espectador a sentirse parte o cercano a este encuentro por la gran cantidad de cosas en común que se pueden ver en la obra en comparación a su propia vida y cotideaneidad.

TÍTULO: CAJAS DE BRILLO

AÑO: 1964

AUTOR: ANDY WARHOL

COMPOSICIÓN: SERIGRAFÍA SOBRE ACRÍLICO, SOBRE MADERA 43,5 x 43,5 x 35



Esta obra realizada por Andy Warhol, de profesión publicista, titulada Cajas de Brillo son cubos de madera contrachapada, con el diseño impreso de la marca “brillo” en su exterior con la técnica de serigrafía, da alusión idéntica a envases de esponjas para lavar loza, un artículo de aseo muy común para la gente en el mercado. En este caso Warhol no utiliza los envases originales por lo que se diferencia en cuanto al ready-made antes visto, y es considerada la obra más elevada en el llamado arte conceptual, el cual tiene como finalidad transmitir una idea o discurso para hacer pensar al espectador, la materialidad de la misma no conlleva mayor importancia e incluso en ocasiones llega a ser un material ligero, pasajero.

Para Danto, estas cajas son el punto de inflexión para desarrollar su teoría donde define que los límites del arte se expandieron, a tal punto de que ya no existe futuro ni evolución en cuanto a las obras, pues se complejiza la distinción entre lo real y lo representacional. Estas eran veinticuatro cajas de jabón blancas y diez y siete cajas amarillas, de 50 centímetros de altura y anchura y 38 de profundidad aproximadamente, instaladas en torres apiladas, para la exposición *‘The American Supermarket’* en Nueva York las cuales en algunos casos fueron autografiadas, la obra fue adquirida en la exposición por mil dólares y cuarenta años más tarde fue subastada por 3.3 millones de dólares.

Una obra de estilo pop que provoca claramente a los críticos e historiadores de arte de la época, pues genera una discusión donde la pregunta va más allá del significado de la obra, y llama a indagar más a fondo en el sentido de qué es una obra de arte y porqué se considera así, será importante que la obra de arte se exponga en una galería o museo para ser arte, o la obra le da sentido al espacio donde habita, son estas algunas de las reflexiones que acercan de forma veloz al arte con la filosofía y otras ramas. *«La Brillo Box me ayudó a resolver un problema tan antiguo como la filosofía: cómo definir el arte. Es más, me ayudó a explicar por qué se trata de un problema filosófico...Huelga decir que una definición adecuada al arte debe explicar por que cualquier cosa es arte. En aquella época mucha gente estaba dispuesta a afirmar que la Caja Brillo no era arte. A mi me parecía que se equivocaban, por su puesto y me encantaba la Caja Brillo»* (Danto A. C., 1997, pág.

16). Warhol en esta exposición no solo instala las cajas brillo, si no que una serie de envases de otros alimentos como cereales de maíz Kellogg's, ketchup Heinz, sopas de tomate Campbell, melocotones Delmonte haciendo de este espacio una especie de pasillo de supermercado, logrando con esto una cotideaneidad impensable dentro de una galería de arte.

Al ver esto, el crítico de arte logra enlazar una serie de ideas, en cuanto a la asimilación del arte de la década de los 60's, para Danto desde este momento clave ya no existe entonces nada que obligue a redefinir el arte, pues se llega al punto culmine donde se dificulta la definición en general del arte, con esto comienzan a surgir un número enorme de formas de creación como el Earth Art o Land Art, el Minimalismo, el Arte conceptual, el llamado Arte cinético, la Antiforma, los Happenings y las performances, el Arte povera, menciono aparte el Pop Art y el Kitsch que ya revisamos y los cuales fueron pioneros en ese momento.

Fue así como el joven publicista, terminó siendo el más importante representante del arte pop, contraponiéndose totalmente al Expresionismo Abstracto, ismo norteamericano que en aquel entonces, era la pintura más influyente en el mundo del arte, la cual se definía por ser un plano de emociones internas del artista plasmadas en lienzos, sin necesidad de ninguna forma definida llegando muchas veces a ser líneas y trazos de pintura lanzada con movimientos viscerales. De esta forma el arte pop toca lugares comunes, nos transporta en memorias pasadas, traspasa la delgada línea temporal de nuestra niñez y nos trae a placeres de la imagen visual que conmocionan y enlazan de forma inevitable al objeto de arte con el receptor

Andy Warhol en este cuadro "*zapatos de polvo de diamante*" utiliza los llamados tonos pasteles, para definir las figuras de zapatos de mujer, dentro de un fondo negro. Estos zapatos tienen un punto central en donde convergen, y gracias a la tinta quedan plasmados en este orden, en la cual predominan los colores primarios como el rojo, el azul y el amarillo, adicionalmente genera un cromatismo con el color lila, naranja y matices de azul.

Años más tarde vemos como Warhol se consolida como artista post-moderno, pues dentro de la libertad que le brinda este nuevo paradigma del arte visual logra obras donde plasma nuevamente su capacidad de hacer propuestas interesantes en cuanto a crítica y razonamiento de arte en la era contemporánea. En la obra se muestran objetos cotidianos y de uso mercantil como el zapato de tacón de dama, objeto que es muy recurrente en cualquier lugar del mundo y una temática del arte también antes utilizado por algunos artistas reconocidos como Vincent Van Gogh, en donde la idea va en relación con la famosa frase “ponerse en los zapatos del otro”.

TÍTULO: ZAPATOS DE POLVO DE DIAMANTE.

AUTOR: ANDY WARHOL.

AÑO: 1980

COMPOSICIÓN: SERIGRAFÍA SOBRE TELA 28CM X36 CM



Esta obra logra ir más allá de *“una emergencia de efectos representativos, un aumento de elementos decorativos. Los zapatos de Warhol son elegantes y fríos. Además, no son una pareja, es decir, un par. Son varios y diferentes. No hay pareja, hay diferencia. Lucen impecables, no usados, casi como una imagen publicitaria. Son la inversión de la utopía. Simplemente, son”* (Díaz, 2000, págs. 48-49). En este momento entendemos como el artista presenta estos zapatos voluntariamente como objetos superficiales, una suerte de sarcasmo ante lo que Greemberg en su tiempo consideraba esencial en el arte, pues deja totalmente despojado al objeto estético de una retórica, no aporta más mensaje que la simpleza de brillar, de ser meramente decorativo, pues *“ya no nos hablan, evidentemente, con la inmediatez del calzado de Van Gogh, de hecho, casi me atrevería a decir que en realidad no nos hablan en absoluto. Nada hay en este cuadro que organice siquiera el más mínimo lugar para el espectador, que se topa con él al doblar la esquina de un pasillo de museo o en una galería con la misma contingencia que si se tratase de un inexplicable objeto natural”* (Jameson, 2001). Es con esta obra que nos podemos sumergir rápidamente en lo que viene a promover la era posmoderna en el arte y la sociedad del siglo XXI, sostenida en la victoria del sistema capitalista y de libre mercado.

CAPITULO II

DISPOSITIVOS TEORICOS EN LAS ARTES VISUALES AÑOS 80's: Crisis de la cultura de Occidente en la globalización. Discursos teóricos desde la etnografía, hibridación cultural, recuperación de la memoria histórica y la archivística en la etapa de la postmodernidad.

De esta forma vamos aproximándonos al fin del siglo XX, donde desde los años sesenta y más fuertemente desde los ochenta en adelante se observa un cambio en la cultura a nivel global y donde históricamen se advierte un giro importante de la modernidad hacia la llamada postmodernidad. Lo cual genera una gama completa de movimientos artísticos y visuales, donde su propuesta principal viene de la mano

con el fracaso de lo moderno en cuanto al intento de renovar las prácticas, formas, materialidades y tradiciones del arte y la cultura. Junto con esto, también es relevante explicar la crisis del arte contemporáneo, debido a la débil capacidad discursiva y teórica por la carencia a nivel formal de la obra, basando esto en lo anteriormente justificado con la vaciedad de sentido de la imagen y del arte en general, lo que finalmente provoca un acercamiento del artista a todos los otros campos de la cultura, tanto político como social. De esta forma busca apoyarse en la etnografía, la archivística y la memoria para reafirmar su creación plástica, llegando inclusive a ser más preponderante el discurso (arte conceptual) que todo desarrollo técnico del oficio.

Características de posmodernidad y del humano posmoderno

Con la llegada del siglo XXI el ser humano se ve enfrentado a una vorágine de creencias y juicios provenientes del miedo y de la esperanza de cara al nuevo milenio, lo cual contempla también, un periodo de muchas confusiones y caos debido a la rapidez y constantes cambios en distintas esferas, sobre todo por la tecnologización y la globalización. La tarea de esta última era precisamente crear un nuevo orden social, que se manifiesta en dos grandes tendencias en cuanto a la forma de vida y pensamiento del humano, que vive en comunidad, pero que a la vez ve acrecentado su desinterés, el individualismo y el des-compromiso.

Con el capitalismo en su fase cúlmine las diferencias de clases incrementan como una consecuencia del acceso desigual de los recursos económicos, con ello también se ven las diferencias en el capital cultural, tratado por el teórico en sociología Pierre Bourdieu. En la era de las libertades individuales la elección no existe, pues el humano está imposibilitado de rehusarse a este, es lanzado a la autosuficiencia, así como en la época de las cavernas, a la subsistencia.

De esta forma el ser humano de este periodo, no tienen a quién culpabilizar de sus frustraciones más que a si mismo, por lo que en el ámbito psicológico y personal se puede observar que el sujeto ha llegado a un porcentaje estratosférico de

enfermedades en sus diferentes grados de complejidad siendo una de ellas, si no la más recurrente el estrés o la depresión.

Esto es muchas veces mal visto por sus pares y la sociedad en general, se juzga como mera despreocupación de la persona como individuo, y afecta finalmente en todas las áreas de la cotidianidad del sujeto en cuestión, en condiciones sociales y laborales, donde se exige un rendimiento extremo y se pasa a llevar el sentido espiritual de la persona, dando a entender finalmente que su condición precaria es por falencias psíquicas y por falta de capacidades intelectuales necesarias para desempeñarse en la sociedad, esto muchas veces también acompañado de problemas de salud como adicciones y limitaciones genéticas.

Junto con ello, está la idea del ser humano funcional, la sociedad posmoderna exige lograr una buena relación con los pares, para así demostrar una sensación de bienestar en el medio profesional y personal, lo cual muchas veces no se logra y la persona crea una brecha mucho más grande con el mundo que le rodea. Por lo cual no es difícil entender, entonces la presión psicológica a la cual el ser humano de esta era se ve expuesto constantemente, frente a un exigente exitismo, competitividad y múltiples factores comparativos, que con el tiempo da como resultado una sociedad altamente infeliz e infravalorada.

Por otro lado, para Lyotard la condición postmoderna, tiene como origen lo expuesto por Fukuyama en su tesis relacionada al fin de las utopías, esto ligado claramente al avance de las ciencias y al progreso, *“La función narrativa pierde sus funciones, el gran héroe, los grandes peligros, los grandes periplos y el gran propósito”* (1979, pág 5), desde esta condición impera la lógica de la eficacia, donde se valora el saber como fuerza de producción, por lo que en la era de la electrónica y la informática, es indispensable el valor y la dominación de las informaciones, lo que da origen a la teoría de la “informatización de la sociedad”. Ante esto es de esperar que la comunicación, también forme parte de este cambio de paradigma, donde el campo lingüístico adquiere preponderancia y con ello también el mensaje tanto verbal como no verbal al momento de establecer prioridades, entre las cuales la imagen visual también toma relevancia.

Recapitulando, para discernir entre una corriente y otra debemos tener claro que cuando se habla de modernidad, se refiere al movimiento filosófico, estético y artístico, ligado a las vanguardias y neo-vanguardias, es decir aquellos “ismos” que tomaron fuerza al desarrollar una fuerte crítica del concepto de arte durante toda la primera mitad del siglo; como se vio en el primer capítulo de esta tesina. Es importante reconocer aquí una gran cantidad de imágenes de las bellas artes, que se vuelven iconos en el arte moderno, el cual logra establecer una amplia lista de estilos, con diferentes propuestas de expresión artística y de muy poca durabilidad en el tiempo. Estos estilos fueron dando paso a lo que se conoce como arte contemporáneo, que busca encontrar nuevos avances en el campo del arte lo que consagra un nuevo siglo, como también la confianza en el progreso y la evolución de la creatividad.

A diferencia, la postmodernidad la cual se puede definir como la crisis del pensamiento metafísico moderno, la teoría crítica del arte en este momento de la historia se ve fuertemente obstaculizada, pues los críticos no son *“ni defendidos por el museo ni tolerados por el mercado, algunos críticos se han retirado de lo académico, mientras otros se han alistado en la administración de la industria cultural: los medios de comunicación, la moda, etc. Esto no es un juicio moral: incluso en la época abarcada por este libro, los pocos espacios en que una vez se permitió la crítica de arte se han estrechado enormemente y los críticos han seguido a los artistas obligados a cambiar el ejercicio de la crítica por la supervivencia económica”* (Foster Hall, El retorno de lo real, pág 12). De esta manera surge una disputa entre críticos y artistas quienes en lugar de respaldarse mutuamente, finalmente fracasan en el intento y se confrontan. Este respaldo para Hall Foster entre ambas prácticas, se hace muy necesario pues el arte no es político por si solo, ni teórico por si solo, por ende no produce conceptos críticos por si mismo, como a su vez la teoría crítica es algo suplementario a la obra y siempre está en relación de su necesidad, por tanto es inherente al arte innovador, no puede entonces existir si no se desarrolla primeramente la obra de arte.

Así es también como se contrapone a la idea central de la modernidad y del progreso, con una fuerte crisis cultural que viene a raíz de los nuevos medios de producción y de la constante falencia discursiva que encontramos frente a las obras de arte contemporáneas.

El artista plantea una subjetividad colectiva.

La posmodernidad entonces se implanta como el ideario intelectual menos optimista de la era, pues al haber una seguidilla de “fracasos” a nivel intelectual, artístico-cultural y político, el humano posmoderno se vuelve menos idealista y acepta su presente sin esperar del todo un porvenir significativo, el sentimiento de individualidad se acrecenta

Pero, ¿por qué razones se habla de fracasos⁴? Eso sin duda fue un sintoma de los traumas postguerra, que devastaron el espíritu y pone en evidencia carencias de la sociedad, en cuanto a contenido y reinención estética con el fracaso de las vanguardias, junto al triunfo del sistema liberal se da paso a un consumismo exacerbado, donde no importa realmente el valor de culto de la obra, ni la esencia misma del objeto, ni el trabajo manual, muchas veces el discurso teórico carece de consistencia debido a la falta de argumento plástico, finalmente solo importa cuánto dinero se gaste en la adquisición de la obra, y donde siempre se puede pedir más. Es por esto que se habla de un ser humano alienado, sin sentido ni juicio con lo que se vive, pues todo pasa a ser altamente subjetivo, una subjetividad colectiva, ya no hay una crítica concreta en ningún área, se pone difuso el límite entre bien y mal, el arte también cede en sus límites alejándose de la idea de belleza, es así como definitivamente no existe certeza de una verdad universal en ningún campo de la cultura posmoderna. Lo único claro es que cualquier opinión u opción es válida

⁴ Es interesante investigar sobre el análisis que plantea Foster con respecto a Bürger en relación a este fracaso, donde Foster intenta “mejorar” la tesis sobre el fracaso de las vanguardias históricas y las neovanguardias, donde sugiere una relación de anticipación y reconstrucción entre ellas, una correlación de causa y efecto directa que termina por arrojar a todos a la mera subjetividad.

mientras la individualidad de la persona o colectividad se identifique. Es entonces un sistema donde todo es aceptable.

En esta lógica individualista y superficial donde todo vale por si mismo, es claro que en el campo de las artes visuales, también se desarrolla esta misma noción, generando arte meramente conceptual y carente de especificidad técnica y dominio plástico. Es por ello que podemos decir que el capitalismo hipoteca finalmente al arte.

Y por sobre todo lo más importante a nivel artístico y estético de la imagen visual es que esta subjetividad plantea también un enorme vacío existencial del artista-productor y prácticamente del ser humano en su generalidad, que ya no encuentra sentido en su propia condición de ser vivo, en su existencia misma, en su finalidad y deseos, todo se vuelve altamente carente de futuro, incierto, con la constante intriga entre el exceso y la desaparición que nos lleva a pocos pasos de la nada.

Crisis de la cultura en la globalización.

Con el fin de la guerra fría y a su vez con el fracaso de las dos grandes ideologías totalitarias de la época (fascismo y comunismo) el mundo y las naciones de occidente comienzan a vivir un auge del globalismo, un proceso que mediante la ONU [organización de naciones unidas] logra establecer relaciones y acuerdos entre los países para un nuevo gran orden mundial, el cual podemos definir como un híbrido. El globalismo entonces es una ideología postmoderna que busca un mundo heterogéneo, biológica y culturalmente y que se consolida mediante una economía a escala mundial, donde los monopolios corporativos son la base.

Cuando se habla de globalización debemos comprender que va mucho más allá de lo meramente mercantil entre los diversos países del mundo, es decir que también se trata de cómo se logra repensar la cultura, la comunicación y el arte.

Este movimiento se debe entender como un proceso claramente asimétrico, en cuanto a su desarrollo a nivel de tiempo y espacio, para analizar mas fuertemente

esta idea, es necesario recurrir a los escritos de Néstor García Canclini, sobre culturas híbridas y globalización.

Para entrar a estudiar este proceso asimétrico e híbrido, es necesario tomar un enfoque multicultural que va aconteciendo desde los 80's y más claramente en los 90's, debido a los acuerdos y tratados internacionales de libre comercio.

Canclini toma el concepto del área de la biología y lo traslada al campo de las humanidades para explicar su teoría social. *“Según lo expliqué en Culturas híbridas, encontré en este término mayor capacidad de abarcar diversas mezclas interculturales que con el de **mestizaje**, limitado a las que ocurren entre razas, o **sincretismo**, fórmula referida casi siempre a funciones religiosas o de movimientos simbólicos tradicionales. Pensé que necesitábamos una palabra mas versátil para dar cuenta tanto de esas mezclas "clásicas" como de los entrelazamientos entre lo tradicional y lo moderno, y entre lo culto, lo popular y lo masivo. Una característica de nuestro siglo, que complica la búsqueda de un concepto mas incluyente, es que todas esas clases de fusión multicultural se entremezclan y se potencian entre sí. Hablar de hibridación me pareció útil”.* (García Canclini, junio 1997, pág. 111) Es así como durante este período histórico Canclini nos relata una realidad, la cual permite una coexistencia entre imaginarios diversos, donde conviven mezclas multiculturales, que no siempre son infértiles, si no que también logran en algunos casos engendrar un resultado próspero.

Lo vemos en diferentes materias, como cultura, arte, música, tecnología, iconografía, artesanías, etcétera, donde la fusión de estas logran grandes innovaciones.

Con ello podemos observar entonces, como en la posmodernidad persisten a la par dos grandes tendencias en el campo del arte y de la imagen visual, una que podemos nombrar como etnográfica, y otra mucho más facilista que busca volver atrás, a la vanguardia con el collage, a la cual nombraremos como tendencia híbrida. Dentro de la tendencia etnográfica encontramos una serie de artistas que se atrincheran en el área de las tradiciones, de lo patrimonial de los pueblos, su cultura y cosmovisión, es un arte mucho más popular y político, sobre todo contestatario. Y

por otro lado la tendencia híbrida ocurre a nivel de industria, y se relaciona con el arte de masas, donde el consumismo invade todo su campo de creación.

Etno arte, la cita de la historia del arte.

La era posmoderna se caracteriza como hemos visto, también por el desarrollo de las nuevas tecnologías que logra la masificación en el uso de dispositivos mediales para las artes visuales, como la cámara fotográfica, que nos sumerge en la reproductibilidad infinita de la cual nos hace concientes Walter Benjamin en su texto sobre la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, *“en estos comienzos fue aventajado por la fotografía pocos decenios después de que se inventara la impresión litográfica. En el proceso de la reproducción plástica, la mano se descarga por primera vez de las incumbencias artísticas más importantes que en adelante van a concernir únicamente al ojo que mira por el objetivo. El ojo es más rápido captando que la mano dibujando; por eso que se ha apresurado tantísimo el proceso de la reproducción plástica que ya puede ir a paso con la palabra hablada”*. (Benjamin, 1989, pág. 2) Con el tiempo los nuevos medios de producción se fueron haciendo cada vez mas desarrollados y con esto la automatización cibernética del arte y lo visual nos toma por sorpresa, debido a la rapidez de los dispositivos electrónicos, y la capacidad tecnológica con la que se logra contar.

Algo interesante de estudiar es la relación que se da entre esta automatización de lo visual y la banalización en el sentido estético de la imagen, ya que al ser mediatizada y distribuida mecánicamente un sin numero de veces, replicándose en la nube de información, la imagen y la estética del arte se enfrenta a nuevos lenguajes y medios de producción.

Como ya hemos visto anteriormente, esta convive a la par con diversas ramas de estudio, como son la antropología, la sociología, la etnografía, la filosofía, las ciencias y las nuevas tecnologías con el campo de la cultura, generando capital cultural diverso, donde se caracteriza al capital como todo bien socialmente valioso, disputable que puede tener un mercado y que logra generar mayores bienes del

mismo tipo, este puede ser económico, también social en cuanto a las relaciones personales y como en este caso también simbólico.

Junto a esto es importante investigar lo que sucede con respecto al discurso artístico de mediados de los 80's donde se ve una alta pobreza en el lenguaje. Este tema es ampliamente trabajado por la historiadora y crítica de arte española, Anna María Guasch quién propone la etnografía como estrategia metodológica fundamental para darle espesor y fuerza a la obra de arte contemporáneo, mediante el arte conceptual con el uso del archivo y la memoria, debido a la carencia material y de recursos que estaba tomando la obra y su imagen o contenido visual.

La vaciedad de sentido y el agotamiento del discurso hace que el artista opte por bajar a los temas sociales, a los orígenes de las culturas, a la memoria, incluso a la archivística, esto a manera de salvar al arte contemporáneo de la falta de contenido teórico.

Debido a esto al entrar en la época de los noventa no es extraño ver una gran cantidad de curadores alrededor del mundo que comienzan a tomar preponderancia, pues el discurso teórico comienza a tener mucha más consistencia que la obra misma, y en muchas ocasiones era imprescindible el trabajo del curador para poder entender la exposición.

La hibridación de la cultura, lo popular con el uso de dispositivo

Esta hibridación de las diferentes técnicas artísticas, con el paso del tiempo fueron generando múltiples acciones colectivas para poder compensar la debilidad individual del momento. Es quizás por esta idea de lo colectivo, que uno de los temas más relevantes a tratar incluso en nuestros días, siguiendo a Bourdieu, es la apropiación cultural hacia los grupos étnicos que se muestra en este proceso. Pues se va ejerciendo una violencia simbólica silenciosa, pero destructiva, en donde los iconos, símbolos y en general sus cosmovisiones son reproducidas en gran cantidad tanto en productos mercantiles como de forma instantánea mediante la red de internet, es decir se hacen virales.

Esto genera un constante abuso de la iconografía de los pueblos originarios y de su cultura en general, dañando en cierto punto la significancia de estos para el resto del mundo, vaciándolo de sentido y banalizando la imagen sagrada. No es difícil ver como en el mercado se venden gran número de objetos de uso cotidiano como prendas de vestir, utensilios de cocina, adornos de decoración de hogares, con símbolos de contenido altamente espiritual y sagrado para un pueblo indígena.

De esta forma, también podemos entender lo que nos comenta Canclini sobre la globalización de la cual hemos hablado a lo largo de este capítulo. Pues define el concepto y la caracteriza como asimétrica, debido a que no en todos los países o civilizaciones del mundo la experimentan y sienten de igual manera, por lo que se emplea el concepto de *“globalización imaginada”*, y *“no es sólo porque la integración abarca a algunos países más que a otros. O porque beneficia a sectores minoritarios de esos países y para la mayoría queda como fantasía.[] Lo que se anuncia como globalización está generando, en la mayoría de los casos, interrelaciones regionales...No de todos con todos.”* Ante esto cabe destacar que para Canclini este momento de la historia puede concretar un nuevo régimen de producción, tanto en el espacio como en el tiempo.

Y finalmente termina por definir la globalización como un conjunto de múltiples procesos homogéneos del mundo, que a la vez se fraccionan y se reordenan con sus diferencias y desigualdades sin suprimirlas. Estos procesos, tienen como eje central a un sistema capitalista que interviene directamente con el rol del arte y su función estética, la cual se va desvalorizando, en la medida que se genera un desplazamiento y luego una apropiación artística y cultural de los pueblos.

Esto nos hace observar también un fuerte capitalismo artístico, que tomó durante la década de los 80's una función publicitaria y de propaganda política, dando absolutamente otro sentido a la imagen, donde se logra adoctrinar mediante las herramientas de comunicación masiva a los receptores influenciados por el neoliberalismo.

CAPITULO III

TRANSHUMANISMO Y TRANSESTETICA 90's -2000.

Es durante finales del siglo XX como ya hemos estudiado, que surge un avance importante y veloz en el campo de la tecnología, la cual engloba todas las áreas del ser humano, de manera vertiginosa y fugaz. Con ello vamos acercándonos rápidamente mediante la hibridación cultural a una nueva “condición” del ser humano en la historia en donde se comienza a pensar en el concepto “Cyborg”, dando pie al eje central de esta investigación en cuanto a desarrollo de la estética de la imagen digital y la transestética del siglo.

Este proceso retoma el concepto de transhumanismo, expresado antiguamente por el ser humano a lo largo de la historia, la cual toma el pensamiento idílico del deseo de trascender de la persona, siendo conciente de sus limitaciones físicas y temporales. Es por esta razón que en el siglo XX re-surge el concepto de mano del biólogo Julian Huxley quien en su obra *New bottles for new wine* introduce el término transhumano, como el estado más fructífero del humano mediante el avance del conocimiento tecnológico y científico.

Junto a esto se da origen a un ideario potente, que se fundamenta en un movimiento cultural futurista, que considera el uso y manejo de estos adelantos para el bienestar del ser humano. Tal cual una película de ciencia ficción, esta idea se replica como opción viable para muchos, de manipulación mecánica de ciertos parámetros de la vida cotidiana y limitaciones físicas y estéticas, para finalmente sobreponerse ante estos.

Lo podemos llevar al campo de las herramientas, aparatos o dispositivos que son utilizados para la rehabilitación de enfermedades neurológicas o congénitas, como también al campo de la conciencia y el conocimiento, es aquí donde la imagen visual y la trans-estética toca un tema interesante.

Arte performático, la expansión robótica. Stelarc.

Este proceso de tranhumanismo, es entonces claramente relevante para estudiar lo que es el concepto de transestética. Aquí es donde nos acercamos a lo que se transforma en una distopía que pone en tensión el límite en el cual, el ser busca su evolución en base a la ciencia y por otro lado, nos cuestiona hasta que punto se pierde la esencia misma del ser humano, cabe destacar que en esta investigación el campo del arte y la visualidad es el foco, por lo que se aborda esta interrogante desde este punto en particular, donde hay que dejar en claro que actualmente la digitalización de la vida es el paradigma.

Antes de plantearnos de lleno a desarrollar este capítulo, es necesario pasar por la importancia del arte performático para esta era, partiendo aproximadamente desde mediados del siglo XX, y tomando cada vez mas fuerza con el paso del tiempo, consolidándose como la acción más vanguardista del arte moderno. Este involucra el cuerpo, el tiempo, el espacio y la relación con el espectador. Por lo que se logra interactuar en vivo y generar obras totalmente rupturistas, las cuales en ocasiones adoptan herramientas tanto tecnológicas, como digitales para su desarrollo escénico. Esta rescata la experiencia artística, esa experiencia efímera y aurática, de la cual las otras ramas del arte se ven despojadas.

Junto con la performance, también encontramos el concepto de instalaciones y con estos nuevos medios de producción entra en juego, también el campo de la publicidad, concepto importante para el desarrollo histórico con respecto a la función de la imagen visual, que mediante los aparatos tecnológicos abre una fuente gigante de información y la utiliza para nuevos fines como financiar campañas de marketing, comerciales y pequeños spots publicitarios.

Así vemos como la industria llega a cada ámbito de la vida del ser humano y que comienza a instaurarse y apropiarse incluso del campo de las artes visuales y de la imagen, siendo esta utilizada en muchas ocasiones para ofertar algún producto de consumo masivo.

Mediante lo performático y tecnológico es que logramos ver artistas muy cercanos a la temática de la robótica, entre ellos, a modo de ejemplo tomaremos el trabajo de Stelarc. Artista visual australiano, reconocido por obras diversas en las cuales implementa la tecnología y la ciencia en su propio cuerpo, llegando inclusive a implantes corporales tales como una oreja en su brazo, este implante fue a base de sus propias células la cual con el tiempo intenta ligar con una maquinaria auditiva, anteriormente a esto también utilizó ganchos que atravesaban su piel para exhibir performances en museos de arte de Europa, EE.UU y Australia.

Toda estas ideas muy en el contacto cyberpunk y de experimentos que juegan con la biología y la tendencia cyborg. Junto a esto también experimentó con prótesis mecánicas de sus extremidades e instrumentos médicos como un exoesqueleto. El arte, según su filosofía consiste en imaginar futuros, por lo cual el arte no necesariamente necesita a la ciencia, pero es interesante para este artista jugar con las nuevas tecnologías y poner en diálogo el cuerpo ante los avances científicos, así como su imagen que si bien no tiene un fin utilitarista, logra causar ansiedad e incertidumbre, hace pensar y replantearse esquemas.

Ante este tipo de acciones, queda en evidencia la velocidad y dimensión en la que se mueve el artista visual, que comienza a traspasar todo límite en cuanto a materialidad y composición, utilizando nuevos medios o dispositivos tecnológicos, para producir sus obras.

Dentro de estas nuevas formas de representación, -o más bien hablaremos desde este momento de presentación-, encontramos el desarrollo de técnicas gráficas y del campo del diseño, junto con el avance del arte contemporáneo con respecto a las instalaciones, las cuales son referentes muy claros de lo que se vive con el arte luego de los años 80's, las cuales se caracterizan por ser obras fugaces, que se montan, se registran y se desmontan posteriormente de ser finalizadas con la experiencia estética del espectador. Aquí se utilizan materiales variados y diferentes medios o elementos, tanto pictóricos, escultóricos e incluso interpela a los sentidos como el olfato, el tacto o el oído.

En el campo audiovisual, la fotografía toma un giro dramático, cuando se ve capacitada de nuevos campos de acción, tales como softwares, es decir programas y aplicaciones que logran modificar en gran medida el diseño, colores y formas de la imagen, como por ejemplo Adobe Photoshop. Esta herramienta computacional da múltiples posibilidades de manipulación sobre la obra de arte, y genera también muchas incognitas y críticas, las cuales son a lo largo de la historia analizadas por teóricos, críticos y artistas plásticos, los cuales tratan sobre los límites confusos en el arte actual.

AUTOR: STERLARC
TITULO: STRUCTURE/SUSTANCE
AÑO: 1990
PERFORMANCE
LUGAR: ALEMANIA.



Simulacro y simulación copia o remedo desde el ordenador

Uno de los filósofos más imprescindibles, para tratar este tema es el francés Jean Baudrillard, reconocido por su libro *“Crítica a la economía política del signo”* donde enfoca su investigación en explicar la sociedad de consumo, donde propone su visión estructuralista, la cual a través de objetos, el ser humano intenciona finalmente significados mucho más emocionales. Es interesante destacar que dentro de su teoría es uno de los críticos que se opone fuertemente a la teoría de Fukuyama sobre el fin de la historia, en su libro *“La ilusión del fin”* (1992) y es con ello que con el tiempo comienza a trabajar intensamente en la teoría de la hiperrealidad. *“Esto es la historia de un crimen, del asesinato de la realidad. Y del exterminio de una ilusión... Lo real no desaparece en la ilusión, es la ilusión la que desaparece en la realidad integral”*. (J.Baudrillard. El crimen perfecto, 1996). Cuando se habla de hiperrealidad entonces es considerado como una especie de realidad en *alta definición (ibid., 47)*. una realidad intencionada que cae en la perfección, que claramente deja muy al margen a la realidad “real” con sus pro y contras, es por esto que se dice que es una “no-realidad” y carece de factores básicos de la vida cotidiana.

Desde este instante es que Baudrillard propone el concepto de simulacro, como lo contrario a la realidad, pero que sucede debido al mismo exceso de esta.

Este concepto de simulacro trae consigo una carga importante para el campo de la visualidad, donde el arte y lo digital se han fusionado de manera heterógena, y han dado como resultado una sociedad sumergida en la mera simulación. Pues lo real es determinado muchas veces por la capacidad de ser representado, más que por el acto mismo de su existencia.

Aquí es donde se visualiza uno de los conflictos más fuertes de la era posmoderna, que viene cargada de una crisis en cuanto a la presentación, esto debido a lo altamente subjetivo, que conlleva la representación de las cosas, una idea Nietzscheana que recae en el desarrollo de la idea de las cosas en base al lenguaje. Idea que pone como centro de creación del mundo al ser humano.

Simulación puede ser sinónimo de falsificación, al igual que en el mito de la caverna, la misma sombra de los hombres puede verse como una desilusión, una falsa idea de lo que es, pues solo es apariencia, de esta forma se comprende como somos nosotros mismos, los seres humanos quienes dotamos de significados ciertas imágenes, es decir que cuando hablamos de realidad, es ciertamente una realidad fragmentada.

Nada, es entonces real en el momento de su representación, si esta fuese instantánea o simultánea, estaríamos frente a la finitud del ser. A pesar de que la tecnología busque la inmediatez, siempre existe un rango infimo de separación entre realidad y reproducción. Y es cierto que mientras más sofisticado sea el uso de lo digital en la imagen, la relación que existe entre realidad y ficción se vuelve mucho más compleja. Pues la digitalización de la vida y su viralización “instantánea” nos demuestra esta pérdida de realidad, de ilusión, pues se deja entre ver mediante los dispositivos que lo exhibido es solo apariencia, finalmente que los medios de comunicación masivos, solo producen incomunicación. Es así como existe una distancia que caracteriza al ser humano posmoderno con la realidad, por más que estemos cerca.

Baudrillard, entonces declara que finalmente la representación o presentación ya no simula la realidad, pues nuestra realidad se basa en la ficción, en una especie de “*puesta en escena*” es decir que solo se puede experimentar la realidad, a través de otro. Este otro puede ser incluso la imagen cinematográfica o digital, a través de un ordenador, o dispositivo móvil en donde se presenta un fenómeno, tal como sucede con las redes sociales como Facebook, Instagram, Tumblr, Badoo, Tic-Toc, Only Fans, o mediante diferentes plataformas, en las cuales las fotografías estilo Selfie simulan incluso estados de ánimo como la alegría, éxito, satisfacción, cuando muy por el contrario nos encontramos en una realidad muy diferente, donde el ser humano posmoderno, como ya hemos estudiado, se caracteriza por ser un individuo con tendencias depresivas y autoexigentes, en donde se expone el individuo completamente, basándose en la aceptación masiva del espectador de esta pequeña pantalla.

Arte efímero y las estéticas de la fluidez

Con ello es importante revisar, la teoría de Zygmunt Bauman de la fluidez, esto a modo de símbolo para comprender el concepto que nos viene a proponer un análisis enriquecedor, para este momento histórico. El autor toma posesión de este dato científico de las características físicas de la materia, para dar a entender que lo líquido tiene la cualidad de cambiar su forma cuando es sometido a tensión molecular, por lo que, la “segunda modernidad” o posmodernidad viene a ser un cambio radical de la coexistencia humana en el plano estructural.

La velocidad a la que el ser humano se ve afectado, como ya hemos investigado esta condicionada por la imagen, lo que da paso a una búsqueda de instantaneidad donde mediante archivos digitales, capturas fotográficas y *viws* (reproducciones en redes sociales) ha vuelto al ser humano mucho más libre en cuanto a tiempo y espacio, pero dependiente a su vez de la experiencia del otro ante sus vivencias, ya no importa desde donde se está enviando el mensaje, si es cerca o lejos del receptor, el mensaje llega igualmente en breves segundos.

Tal es el nivel en que se desmaterializa y distancia la realidad que el arte se convierte al estado líquido, así como también lo es la era posmoderna, *“en lenguaje simple, todas las características de los fluidos implican que los líquidos, a diferencia de los sólidos, no conservan fácilmente su forma. Los fluidos, por así decirlo, no se fijan al espacio, ni se atan al tiempo. En tanto los sólidos tienen una clara dimensión espacial pero neutralizan el impacto- y disminuyen la significación- del tiempo (resisten efectivamente su flujo o lo vuelven irrelevante), los líquidos no conservan una forma durante mucho tiempo y están constantemente dispuestos (y proclives) a cambiarla, por consiguiente, para ellos lo que cuenta es el flujo del tiempo más que el espacio que puedan ocupar: ese espacio que después de todo, sólo llenan por un momento”*. (Bauman, 2003, pág. 8)

De esta forma esta idea sirve como metáfora, comprender que para lograr captar el cambio de paradigma de esta época es necesario disolver, diluir, hacer fluir todos aquellos estándares de la modernidad, es decir en el campo del arte es necesario entonces liberarse de las tradiciones, de lo estéticamente establecido, dar alas a

nuevos estilos que pudiesen ser mucho más duraderos y confiables, por lo que en el arte líquido, la obra pierde los valores trascendentales.

Con respecto a la imagen visual vemos como esta toma importancia, dando mayor preponderancia a lo representado, se vuelca hacia lo espectacular, hacia el frágil límite entre realidad y ficción, un constante “reality show”, donde no entendemos si la experiencia artística se debe a los medios de producción que se desarrollan mediante la herramienta tecnológica, o aun persiste la idea como fuerza creadora de la obra de arte.

CAPITULO IV

DEL 2000 AL 2021

Como último el cambio de paradigma, enfocamos la investigación en la cuarta revolución industrial, que se manifiesta de hecho como concepto, en el año 2016, pero que viene desarrollándose desde una década antes, aproximadamente del 2000 y la cual perdura con fuerza hasta la fecha, 2021. Durante estos veinte años hemos sido testigos de una modernidad líquida, siguiendo con Bauman. Es por esta razón que el arte y la visualidad ha debido encontrar su forma de subsistencia ante la vorágine.

Esta velocidad, se debe claramente al cambio de dispositivos electrónicos, mientras que en el siglo XX se comenzaba a utilizar el ordenador y posteriormente su desarrollo y nuevas herramientas visuales, en el siglo XXI se masifica la capacidad tecnológica con el uso del dispositivo móvil, como teléfonos celulares y Tablets.

Desde la aceptación del video en el año 1975 en el campo del arte hemos logrado comprender, también estas nuevas manifestaciones artísticas, como lo es la fotografía, la instalación y la performance, y mucho mas rápidamente se ha considerado como parte de la institucionalidad al arte electrónico, basándose en su plataforma que es el internet y conquistando nuevos espacios en la red como también en las exposiciones de arte y cultura de todos los países del mundo, consagrándose como un estilo propio en las bienales llamado net.art.

El arte que antiguamente era considerado y planteado como una representación de algo que permite finalmente comprender el mundo mediante la experiencia estética y la expresión del ser humano, pasa a ser durante estas dos décadas fuertemente imperceptible, confuso, pues todo se vuelca ante una realidad simulada, incluso los altos edificios y centros comerciales, la ciudad, los parques, todo, absolutamente todo recae en la apariencia, lo que claramente complica al humano que sufre una sobrecarga de imágenes, imposibilitándonos de ser capaces de apreciar con claridad una imagen artística, y cansando finalmente al ojo espectador de captar las obras por más impresionantes que puedan ser.

Era de la robótica e inteligencia artificial

A pesar de esta banalización estética que se ha generado con el uso del arte y la imagen digital, también podemos observar que ha logrado ciertos puntos interesantes y nos hace pensar más positivamente sobre los nuevos medios que cada día nos impresionan con algo, tal como lo hace la robótica y su campo de investigación, donde se ha logrado avanzar en el sistema de la inteligencia artificial.

Una de las exposiciones interesantes de investigar con respecto a este paradigma de la robótica y de cómo se impone en el campo del arte es “FACES, Un diálogo entre la Colección de Es Baluard y la Colección BEEP de Arte Electrónico”, un proyecto medianamente reciente, expuesto en el año 2019, en España.

La idea de esta exposición fue contrastar y generar un diálogo entre una colección de arte electrónico “Reproductibilidad” y una clásica de arte moderno y contemporáneo “Es Baluard”, en base al concepto del retrato, que ha sido un constante en la historia del arte, que contenía todo un sentido semántico de la ausencia de un ser que ya no está. Pero que con el arte digital se logra replantear debido a la presencia del público espectador en el proceso de creación.

La imagen principal de esta exposición tiene un significado que logra encapsular fielmente el objetivo, pues se trata de una mano metálica, titulada “mano térmica de artista” que es la primera obra robótica del arte español, la cual al tocarla transporta una sensación de calor, como si fuera una mano real, esta obra nos remonta a la

época de las cavernas donde el ser humano tiende a representar el retrato con su propia mano pintada o estampada en las rocas y muros de la cueva de Lascaux, junto con esto también se ve la intención del artista, que logra acercar al espectador a la obra, incluso pasando por ciertas reglas del museo tradicional, la cual no permite tocar las piezas exhibidas, en este caso, es todo lo contrario pues la obra invita a ser tocada y percibir el calor que esta expele.



AUTOR: LUIS GARCÍA NÚÑEZ
(LÚGAN)
FECHA: 1972
MATERIA: ALUMINIO Y
COMPONENTES ELÉCTRICOS
DIMENSIONES: BASE: 9 x 9 x 9
CM / 21 x 15 x 5,5 CM
CATEGORÍA: ESCULTURA

Arte hipermedial.

Dentro de la exposición se logran ver varios otros temas, con respecto al cuerpo y a las percepciones corporales, como también un diálogo con la red y lo que vamos publicando en nuestras redes sociales cotidianamente, lo cual va definiendo nuestra identidad pública.

Centrándonos en este arte abocado a lo digital tenemos como principal distinción que su medio y lenguaje consiste en el *“hipermedia”*. Esto toma como referencia el vínculo que se genera entre arte y tecnología. Este nuevo género permite nuevas producciones, distribuciones y nuevos consumidores. Los artistas contemporáneos hipermediales tienen la necesidad de trabajar con nuevas tecnologías digitales que amplían el campo de creación y de esta forma también de expresión.

El arte digital no cuenta con una estructura clara, se caracteriza más bien por la interactividad, donde se necesita de múltiples factores, como la selección y la exploración. Ante esto la hipermedialidad da al artista la posibilidad de generar una obra multisensorial, que logre interactuar de mejor manera con el espectador modificando en gran medida la amplitud con la que la obra impacta. Logra llevar la idea de un arte en “movimiento” lo que hace que la experiencia estética sea mucho más significativa.

De este modo las formas de crear se multiplican, pero traen consigo muchas incógnitas, las cuales no alivianan los problemas del arte, si no que más bien, lo complejizan, pues todo apunta hacia una vía de desmaterialización y desaparición de la obra y de la información en general.

Estética de la desaparición: La ciudad del pánico - mass media

Con el avance tecnológico, estamos sumergidos en un mundo altamente virtual, en el siglo XXI el triunfo de lo digital es obvio, nadie podría oponerse a esta idea. De esta forma, como ya estudiamos hemos estado viviendo en un constante simulacro, donde las imágenes provocan en nuestro diario vivir sensaciones que si bien son

reales, no tenemos certeza de su causa. Los medios de comunicación logran finalmente dominar, pues la única forma que el ser humano tiene para conocer la realidad y al otro, es mediante pantallas, puesto que en la era de la virtualidad solo existe lo representado. Que a su vez es claramente modificado y manipulado al antojo del sujeto y de entidades; es así como en el 2000 hacia adelante, existe desconexión y desvinculación con la realidad.

En el campo del arte, los mas intrépidos han generado nuevas ideas desde lo virtual y la programación informática, de esta forma van explorando nuevas formas y posibilidades de creación artística. Con ello podemos encontrar la creación de mundos cibernéticos, que llegan a un gran espectro, como por ejemplo los video juegos con realidad aumentada 3D, que se ven facilitados por mecanismos y herramientas tecnológicas como binoculares 3D que consiguen cada vez acercarse mas a entornos “reales” mediante lo digital, confundiendo así al sistema neurológico y sensorial de las personas, haciendo cada vez mas delgada la línea entre lo real y lo irreal, poniendo en tensión la posibilidad de que todo lo que conocemos virtualmente desaparezca.

Junto con esta “*estética de la desaparición*” también podemos encontrar otro texto de Paul Virilio “ciudad pánico” (2006) que nos muestra que luego del atentado terrorista de New York, y las bombas nucleares que dieron fin a la guerra, el ser humano ya no se basa en una democracia de partidos políticos o ideales, si no que más bien se nutre de idearios basados en el miedo colectivo, que se ve fuertemente canalizado mediante los dispositivos audiovisuales, y sus medios de comunicación masivos, o también llamados mass-media, los cuales logran producir una especie de consenso estandarizado de la opinión pública y mediática, sincronizando finalmente las emociones y opiniones personales, sobre un suceso generando un individualismo de masa.

Es interesante ver como la imagen, puede provocar en cosa de segundos un terror a nivel mundial y un sometimiento en base al miedo. De esta forma nos hemos vuelto propensos a las herramientas tecnológicas, que tenían como finalidad hacernos la vida más sencilla. El mundo virtual ha modificado las relaciones

espacio-temporales y con ello solo podemos habitar una realidad que solo se representa, que se ve llena de diseño y que satura la visión del espectador.

Dentro de esta nueva realidad digitalizada es imperante conocer como se construyen las obras virtuales, mediante algoritmos, estos son un conjunto de números con instrucciones claras, donde cada una de estas instrucciones tiene una cantidad finita de datos numéricos que fluctúan entre el 0 y el 1 las cuales de forma mecanizada van dando origen a la creación de la imagen visual en la pantalla, que gracias al sistema computacional devienen en pixeles.

Es por ello que se entiende que el arte virtual utiliza las matemáticas como herramienta para su desarrollo. Todos estos pasan a ser datos que pueden ser archivados en la memoria del ordenador o en la interfase de internet. Por lo cual el artista puede finalmente utilizar la máquina impresora para dar sustento material a la obra, en un papel o lámina que luego se expone. Hace no más de siete años también se ha comenzado a utilizar nuevas impresoras que imprimen en tercera dimensión dando espesor y consistencia a la obra de arte, la cual pasa a ser un objeto de instalación. Pero ¿es en el siglo XXI necesaria la materialidad del arte?. Ante la interrogante es importante visibilizar la fase del arte conceptual, en donde lo que importaba finalmente es el proceso de reflexión que se genera en la recuperación de la memoria. En cuanto a la materialidad, pasa un poco lo mismo, en cuanto en el arte digital, pues importa más el proceso reflexivo de la obra.

En el arte algoritmo existen algunos arquetipos, que tienen su definición concreta como los artistas autómatas celulares, el arte fractal y el arte generativo. Otro de estos arquetipos es el JPH, que trata de imágenes abstractas generadas por algoritmos, las cuales son planos que se imprimen con un láser e inyecciones de tinta, la cual va dando forma a líneas con diferentes texturas, lo que finalmente produce una especie de boceto. Esto durante inicios del siglo XX fue también probado con diferentes instalaciones, en la cual se utilizaron diferentes materialidades como arena, agua o viento.

La mayor ventaja que existe con el arte algoritmo, es que logra una imagen mucho mas minuciosa y rápida a diferencia de lo que antiguamente podíamos percibir con

la mano del artista. Aquí comienzan los indicios de como el arte va uniendo lazos con la tecnología mediante la programación, cosa que hace evidente una cercanía hacia lo hipermedial, pero que complejiza mucho más las cosas, puesto que va mostrando un arte que es capaz de ser inmaterializado, es decir que puede quedar como simple registro en la nube, también llamado Big Data y puede surgir el temor que mediante el avance de estas nuevas tecnologías y herramientas digitales, estas obras, al igual que todo lo que esta documentado en la Web pueda algún día perderse, borrarse o utilizarse para condicionar el comportamiento humano.

CAPITULO V

RESULTADOS ESPERADOS.

Al comienzo de esta investigación, se propuso como objetivo comparar el arte contemporáneo hipermedial con el arte que retorna a la cultura. En su inicio la sola idea de comparar ponía en contraste ambas líneas y suponía entonces una distancia enorme entre ellas, pero con el trascurso y el avance en la indagación de autores fue posible tener mayor claridad ante la situación y comprender que ambos tienen un punto en común, el cual tiene que ver con el conocimiento de la verdad.

Cuando se habla del conocimiento de lo real, de verosimilitud o de verdades nos acercamos rápidamente al concepto estudiado de metarelatos que se caracteriza por ser un gran discurso por medio del cual la verdad sale a la luz y es valorada y aceptada a partir de ciertas condiciones en las que los mismos sujetos, a partir de un proceso de validez social, legitiman la idea y van construyendo a partir de ella.

Para analizar la condición posmoderna de la imagen visual y del arte es necesario comprender que esta se define mediante la emancipación y la crisis de los grandes megarelatos o megadiscursos como se indago en un comienzo.

Ante la desilusión de la veracidad que se presenta en la era posmoderna, se entiende también que el arte se ve fuertemente afectado, pues conlleva como hemos visto a la mas grande crisis de la representación, debido la mecanización y

aumento exuberante de imágenes, se ha devaluado su valor cayendo así a ser un simple valor de cambio, en una banalización de la imagen. Pero hay aun artistas que se resisten a esta idea, e intentan generar mediante las comunidades un arte contestatario y que retoma la idea de relato como mecanismo de defensa ante la vorágine que significa vivir el arte en los tiempos posmodernos.

Conclusiones de investigación

La historia sigue una carretera larga, la cual tiene múltiples oscilaciones, no es para nada recta, y muchas veces nos encontramos con baches, pero esto no quiere decir que la carretera tome una dirección diferente, así mismo el arte explora múltiples formatos y técnicas, pero lo que prevalece como una constante es la conceptualización y la subversión, sin duda la imagen visual en el siglo XXI está condicionada por los avances tecnológicos, el conocimiento científico y la ciencia moderna.

No es difícil entonces entender que cada uno de los paradigmas del arte propuestos en esta tesina, fueron producto de procesos reconocidos mediante el avance y uso de los nuevos medios tecnológicos, como la electricidad, la fotografía, el computador, los dispositivos móviles y los algoritmos. Y también que la tesis del “fin del arte” de la cual nos plantea Danto, y posteriormente en “después del fin del arte” tiene vasta relación con la nueva narrativa o discurso del arte que comenzaron a establecer los artistas de la época. Pues, no se trata de un término de la historia, sino más bien de nuevos modos de entender el arte y su complejidad y de crear obras que dialoguen con el espectador.

Mediante las guerras y las diferentes formas de organización que hemos tenido a nivel global se han limado las sociedades en el ámbito político y militar, y cada uno de estos paradigmas fueron puliendo las diferencias que existían, dando paso a una democracia liberal.

Finalmente podemos analizar que a la función que toma la imagen visual en este nuevo siglo es retornar a la cultura, e intenta tomar una vía más humana, emocional dejando de lado la visión meramente económica y mercantil. Esto a causa del

principal motor de la historia que tiene relación con la emoción del “*reconocimiento*” intrínseco en el ser humano, el cual ha sido desde el principio de los tiempos el factor que da origen a las diferentes doctrinas de gobierno como lo fue el imperialismo, las diferentes dictaduras y dominios.

Este sentimiento se basa en una necesidad del ser humano al ser un ente social, que vive en comunidad y que busca también sentirse aceptado, por una cuestión de autoestima y bienestar. Este es sin duda el sentimiento prevaleciente desde los antiguos seres que habitaban la tierra y que quisieron dejar plasmadas sus manos en las cavernas con el arte rupestre, bajo la misma lógica de tener la esperanza de que en algún momento un otro le reconociera.

«El problema de la historia humana puede verse, en cierto sentido, como la búsqueda de la manera de satisfacer el deseo de reconocimiento mutuo e igual de señores y de esclavos; la historia termina con la victoria de un orden social que alcanza esta meta». (Fukuyama, 1992, págs. 217-218)

Bajo esta idea de la megalothymia, es decir del deseo humano de querer ser reconocido como superior a los demás, podemos entender los diferentes paradigmas históricos, con ello el sentido de la humanidad y sus razones que nos han llevado a la cuarta revolución industrial, en la cual hemos examinado el desarrollo del ser humano posmoderno, como un sujeto que está habituado al hiperconsumo y a la economía liberal que le permite el sistema capitalista, el cual se hace necesario para poder suplir todas sus necesidades básicas junto con esta necesidad psíquica de reconocimiento.

También plantearemos el concepto de isothymia, que consta del deseo de ser reconocido como un igual ante los pares, el cual nos aporta en relación con la perspectiva tecnológica y de la imagen, estipulando como su principal finalidad alcanzar este deseo, esto lo podemos ejemplificar claramente con lo que sucede con las redes sociales, youtube, facebook e incluso con los postcard, donde se busca la masificación del contenido, para lograr el reconocimiento de las generaciones que utilizan estos espacios.

Es importante recalcar lo que se entiende por *globalización imaginada* para comprender que esta democracia liberal no está universalmente establecida y que el arte que aboca a la cultura puede ser un obstáculo en medida que esta busca ideales como el nacionalismo, la identidad, la superioridad en sentido racial o de ideología religiosa o política.

Por ello que durante el siglo XX con ambos conceptos, megalothymia e isothymia medianamente equilibradas fue posible mantener una sociedad estable que no necesitaba mayormente de las guerras, pues lograba dar la dosis necesaria de reconocimiento e identidad individual, mediante el facilitamiento de las expresiones visuales, como también da la capacidad de adaptación para crear nuevas herramientas y modos de producción, aportando a que no existieran mayores contradicciones que implicaran confrontación entre sociedades.

A diferencia en el siglo XXI podemos ver que Fukuya *a priori* comenta en su texto algunos puntos que pueden provocar conflictos en el largo plazo, como por ejemplo lo es el petróleo, la inmigración y finalmente el mal uso de esta tecnología aplicada al área militar, por lo que no es extraño encontrarnos en el año 2019 con una pandemia mundial como lo es el COVID19 que nos restringe y controla durante más de dos años.

Con esto podemos también entender los textos de Virilio y Baudrillard quienes nos aproximan al análisis final de esta investigación, donde entendemos que la función de la imagen estética en el siglo XXI, es hacer visible mediante las obras de arte la evolución hacia un humano H+, la cual se concibe como la mayor superación del ser vivo de manos de la tecnología, que convierte al humano en un dispositivo autodeterminado. Situación que si bien permite ampliar las capacidades físicas e intelectuales de los individuos y mejorar las condiciones de bienestar de las sociedades nos lleva directamente a lo planteado en el texto *ciudad pánico* y la idea del *Ministerio del miedo*. Según Virilio, este dominará mediante satélites y antenas robotizadas, los cuales en base a los mass-media logrará el “*arte del espanto*” y generará en la humanidad un pánico tele-dirigido, es decir administrado.

Luego de la superación del sistema, nos comenta Paul Virilio, las metrópolis logran tener mayor relevancia que los estados, y destaca a su vez una serie de transformaciones políticas que han dado pie a la *Metropolítica* del sistema globalizante en el que vivimos. De esta manera la democracia liberal se nutre de un *conformismo mediático* y una opinión estandarizada, la cual tiene como soporte a las imágenes y por ende el concepto de simulacro que hemos investigado con Jean Baudrillard.

Como reflexión de esta investigación realizada, es de interés retomar la tesis de Zygmunt Bauman, el cual hace el más grande análisis sociológico de la época, con respecto a esta modernidad líquida que nos propone un permanente cambio, una constante fluidez y una imposibilidad al discontinuo, inclusive al ocio, realidad que nos atemoriza y nos asombra a la vez por el hecho de percibir diariamente mediante imágenes la verdad de cuán frágiles somos como humanidad.

Bibliografía

- Enrici, A. J., & Espinosa, M. (2019). *¿Qué es la Transestética? Hacia una definición desde la Antropología pos-humana. Hermeneutic.*
- Baudrillard, J. (1990). *La transparencia del mal.* Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (1996). *El crimen perfecto.* Barcelona: Anagrama (argumentos) .
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad Líquida* . Buenos Aires : Fondo de Cultura Económica.
- Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Discursos Interrumpidos I.* Buenos Aires: Taurus.
- Bourdieu, P. (1997). *Capital cultural, escuela y espacio social.* Siglo Veintiuno.
- Canclini, N. G. (1999). *La globalización imaginada.* México – Buenos Aires – Barcelona: Paidós.
- Danto, A. C. (1997). Andy Warhol. Preface ed. esp.
- Danto, A. C. (2013). *Después del fin del arte: El arte contemporáneo y el linde de la historia.* México: Paidós.
- Díaz, E. (2000). Posmodernidad. Buenos Aires, Argentina.: Editorial Biblos.
- Echeverría, B. (2003). Arte y Utopía. En W. Benjamin, *a obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica.* (A. E. Weikert, Trad., Vol. Introducción). México: Itaca.
- Eliade, M. (2011). *El mito del eterno retorno: arquetipos y repetición.* Alianza Editorial.
- Fukuyama, F. (1992). *El fin de la historia y el último hombre.* Barcelona: Planeta .
- García Canclini, N. (1997). Culturas híbridas y estrategias comunicacionales. En *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, vol. III,* (págs. 109-128). México: Colima.
- García Canclini, N. (junio 1997). Culturas híbridas y estrategias comunicacionales. En *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, vol. III, núm. 5.* (págs. 109-128). México: Universidad de Colima.
- Greenberg, C. (2002). Arte y Cultura, ensayos críticos . En C. Greenberg, *Vanguardia y Kitsch* (pág. 2). Paídos.
- Jameson, F. (2001). Teoría de la Postmodernidad. . Madrid, España.: Editorial Trotta.

- José Luis Crespo Fajardo . (2012). *Discursos sobre arte digital*. Málaga: Eumed.net .
- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2015). *La estatización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. . Barcelona: Anagrama.
- Lyotard, J. F. (1992). *La Condición Postmoderna: Informe Sobre El Saber*. Barcelona: Planeta - Agostini.
- Muñoz Alonso, A. (2015). *Los medios de comunicación de masas como factores de la vida política*. memoria, Universidad Complutense de Madrid, Departamento de Derecho, Madrid. Recuperado el 29 de marzo de 2021, de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/54439/1/532707752X.pdf>
- Platón. (2011). *La República, introducción de Manuel Fernández Galiano*. (J. M. Pabón, Trad.)
- Sampieri, R. H. (2010). Metodología de la investigación. En C. F. Collado, & P. B. Lucio., *Quinta Edición*. México: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES S.A DE C.V.
- Virilio, P. (2006). *Ciudad Pánico. El afuera comienza aquí*. Buenos Aires: Libros del Zorzal.
- Virilio, P. (2016). *La administración del miedo*. (S. P. Riaño, Trad.) Pasos Perdidos.
- Warhol, A. (1975). *The philosophy of Andy Warhol: from A to B and back again*. San Diego: : Harcourt Brace Jovanovich .

Glosario o Syllabus

Representación: Para la estética del arte el significado de representar es hacer algo presente. Esta debe estar compuesta mediante alguna de estas formas, imitación, mimesis, o semejanza física, también como sustitución llevada al campo semántico, y como ultima via como discurso descriptivo.

Arte contemporáneo: se refiere al arte cualquiera sea su materialidad, pintura, escultura, fotografía, instalación, performance, y video-arte que es producido actualmente. Existen distintas interpretaciones sobre lo que quiere decir “actualmente” y estas pueden variar. Por lo que proponer un minuto exacto de origen de esta corriente es siempre una discusión. Muchos historiadores del arte

consideran que posicionar su origen en la segunda mitad de los años 60's es aproximadamente adecuado.

Banalización : Concepto que describe una característica actual del arte, el cual ha hecho insignificante el valor de la crítica y de la obra misma frente a la opinión pública. Este tema ha sido elevado y sostenido gracias al uso masivo de las redes sociales. Se olvidan los contenidos históricos y culturales.

Automatización cibernética: Medio de producción actual de arte en el cual el artista suprime el control consciente sobre el proceso y permite que el inconsciente tenga gran influencia. También el avance de la tecnología afecta en este concepto debido a la gran velocidad de las imágenes en internet.

Posmodernismo: periodo histórico que comienza a partir de la segunda mitad del siglo XX, sus inicios van desde los años sesenta y setenta y conlleva un cambio de los grandes movimientos artísticos.

Se considera como la finalización del periodo moderno, y viene cargado con una visión deprimente del mundo debido a que los grandes megarelatos o causas históricas ya no existen y van tomando espacio otras más pequeñas e individualistas.

Individualismo: El artista de esta época, se ve solo, en su propio mundo, no genera dialogo con sus pares y busca expresar su propia manera de ver las cosas y de sentir, pero sin esperar cambiar a la humanidad. Es un cambio de actitud. Aunque no necesariamente nos encontramos a un ser indiferente, sino que está desencantado del mundo.

Hibridación: En lo que hace a la obra de arte específicamente, hay algunas características que vemos que son constantes: es como si ya no hubiera nada nuevo por hacer. Lo que queda es combinar con sentido artístico lo ya existente: combinar culturas, épocas, estilos, lenguajes, lo clásico con lo moderno, lo exquisito con lo kitsch, el Bien con el Mal. Y en un mundo saturado de "información", donde el espectador es bombardeado con miles de imágenes todo el tiempo, la obra de arte parece que "necesitara" llamar la atención, impactar, provocar.

Como “todo vale”, el espectador muchas veces tiene la sensación como si hubiera una delgada línea entre lo valioso y no valioso, entre la obra de arte y el disparate, la tontería. Y entonces una vez más reflexionamos: será que eso tiene que ver con la esencia de la época en que vivimos, ya que todo arte es hijo de su época.

Hipermedialidad: El hipermedia es un medio de expresión plástica que da la oportunidad al artista contemporáneo de presentar sus obras de forma multisensorial con nuevos elementos que permiten los avances de la tecnología aumentando de esta forma las posibilidades creativas mediante lo digital y la red de internet, también como herramientas de realidad aumentada y lenguajes algorítmicos que comienzan a ser explorados. Es un arte en movimiento que trascende dialécticamente de la creación al entretenimiento, en su acepción modifica también el papel de los espectadores.

Transhumanismo: **H+** o **h+** es un movimiento o ideario cultural e intelectual a nivel global el cual busca como objetivo final transmutar la condición humana hacia una donde se mejoren sus capacidades tanto físicas, psicológicas e intelectuales mediante la ciencia moderna y los avances tecnológicos. Se especula que el desarrollo sosteniendo de esta generará humanos que pueden llegar a ser merecedores de la etiqueta "posthumano".