

## CORPOREIDAD Y DESMATERIALIZACIÓN EN EL ARTE VENEZOLANO

Moraima Guanipa : Magister Scientiarum en Literatura de la Universidad Central de Venezuela y Licenciada en Comunicación Social egresada de la Universidad del Zulia, se desempeña como docente del Departamento de Periodismo de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela.

### Resumen

Los nuevos desarrollos tecnológicos de la computación y las llamadas tecnologías de la información y de la comunicación, TIC, están transformando radicalmente nuestro presente, al punto de que para algunos estamos ante un irrefrenable proceso de digitalización de la vida contemporánea. En este contexto, las prácticas artísticas, así como la reflexión que de éstas se derivan, han expresado vivamente estos nuevos derroteros que van desde el uso de las computadoras como medio para la creación artística, hasta su proyección y experimentación en los entornos virtuales de Internet y en el marco de la cibercultura de nuestro tiempo. El presente trabajo explora, desde un abordaje crítico, las relaciones entre las nuevas tecnologías y algunas expresiones del arte venezolano en las últimas dos décadas.

**Palabras clave:** Arte, desmaterialización, imagen digital

### Abstract

#### CORPOREALITY AND DEMATERIALIZATION IN THE VENEZUELAN ART

New technological developments in computing and Information and communication Technologies (ICTs) are radically transformed our present. For some authors we are facing an unstoppable process of digitization of contemporary life. In this context the artistic practice and reflection that these are derived, strongly expressed these new courses that range from the use of computers as a means of artistic creation, to its projection and experimentation in virtual Internet and in the context of cyberculture of our time. The present paper explores, from a critical approach, the relationship between new technologies and some expressions of Venezuelan art in the last two decades.

**Key words:** Art, dematerialization, digital imaging

En las próximas páginas ensayaremos una lectura sobre el recorrido del arte venezolano en el uso de medios digitales, desde los primeros asomos al uso sistemático de la computadora como medio expresivo hasta las experiencias creadoras en nuevos medios de información y comunicación, en el marco de la cibercultura. Es decir, procesos creadores que se sirven de la tecnología digital en tanto medio (lenguaje, ambiente, interacción), antes que herramienta (soporte), según la distinción aportada por Paul (2003) y Brea (2002).

## CORPOREIDAD Y DESMATERIALIZACIÓN EN EL ARTE VENEZOLANO

Moraima Guanipa

### La trama binaria y el "cuerpo" de la obra

En pocos momentos del devenir humano como en nuestro tiempo lo tecnológico había adquirido tanta preeminencia, especialmente a partir de la Segunda Guerra Mundial, momento histórico que encarnó la revelación de que "podemos darnos la muerte", cuando "el poder de las fuerzas destructoras no se había manifestado jamás tan incontestable y tan indetenible" como lo apuntó Julia Kristeva (1997, p. 184). Las tecnologías de la muerte masiva, y las tecnologías de la información mostraron sus potencialidades y abrieron su doble faz: como poder destructivo, pero también como posibilidad para el desarrollo humano. Bien lo sintetiza Eduardo Vizer: "Las TIC [tecnologías de la información y de la comunicación] y las denominadas industrias culturales –aunque se tiende a hablar de 'industrias creativas'– constituyen (junto a la biotecnología) los capítulos más brillantes –y preocupantes– que ha producido la *Cultura Tecnológica* de la era moderna" (Vizer, 2007, p. 57).

Los nuevos mapas culturales trastocan las nociones de temporalidad y espacialidad, así como las dinámicas culturales consagradas desde la Ilustración, con sus instituciones y productos (el libro, las academias, la crítica, los museos, etc.). Los procesos globalizadores también han supuesto el predominio tecnológico de las industrias culturales, con sus consiguientes cambios en las formas de percibir y acercarnos al arte y la cultura. Cabe el vaticinio de José J. Brünner a fines del siglo XX: "La historia no nos habla en el lenguaje acostumbrado. Pronto veremos que la sociedad de donde todo esto proviene –pensamiento, arte, visión del mundo e historia– también ha cambiado, hasta volverse una desconocida" (Brünner, 1999, p. 61). En este panorama, ¿podía el arte estar al margen?

La noción de objeto artístico y del artista mismo se ha venido transformando desde adentro bajo los impulsos de la expansión comunicacional, de lo digital, de la globalización y de la cibercultura del presente. También para el caso de las instituciones que tradicionalmente servían de espacios para el arte, como los museos y galerías.

Diversos autores (Jameson, 1995; Brünner, 1999; Fajardo Fajardo, 2001) se han referido a estos tiempos en los cuales se cruzan por igual vertiginosos impulsos de los flujos comunicacionales, culturales y económicos. Un momento humano crucial en el que asistimos a cambios y puestas en cuestión del poder de la ideología, del arte, de los paradigmas instituidos. Un punto de quiebre o de ruptura que anuncia nuevos horizontes socioculturales en el marco de procesos globalizadores de amplio alcance y que reafirman en presente la observación que hace una década ofrecía Ricardo Bello: "Vamos en camino de la digitalización de toda la experiencia humana" (2000, p. 40).

## CORPOREIDAD Y DESMATERIALIZACIÓN EN EL ARTE VENEZOLANO

Moraima Guanipa

Las transformaciones científico-técnicas que cambiaron la faz comunicacional y mediática del siglo XX hicieron explosión y ensancharon sus fronteras en el XXI, con la expansión de las telecomunicaciones, la globalización vía redes informáticas, por lo que desde diversos ámbitos disciplinares se ha venido enriqueciendo el espacio crítico del arte y de la cibercultura. Y es en el campo del arte y de cara a los procesos de virtualización donde quizás más se ha cantado la bienvenida a esta inmaterialidad e incorporeidad del mundo virtual, pero también es en este territorio donde se han producido y se producen algunas de sus más firmes inquietudes y críticas.

Para abonar en este mismo sentido, el filósofo y escritor colombiano Carlos Fajardo Fajardo hace énfasis en el cruce entre los procesos de "mundialización cultural y globalización económica", los cuales a su juicio deben tenerse en cuenta a la hora de reflexionar sobre el actual estado de la estética y de su impacto en las concepciones del arte de nuestro tiempo y en el marco de una postmodernidad, "activa y creciente" (Fajardo Fajardo, 2001). Las preguntas que formula son una suerte de llaves que abren y alientan cualquier reflexión en este campo:

*¿Qué aspectos de fondo han sido sacudidos y mutados en el arte y la cultura por los gigantescos pasos de una globalización sin precedentes históricos? ¿Cuáles son los impactos de la mundialización de imaginarios culturales en las artes nacionales, locales y regionales? ¿Qué nuevas fisionomías va adquiriendo la teoría estética cuando algunas de sus categorías y estructuras son alteradas por las nuevas ondas de este espacio-tiempo contingente y caótico? (Fajardo Fajardo, 2001).*

51

El arte está cada vez más en contacto con los procesos globalizadores y multiculturales, pero al mismo tiempo se encuentra atravesado por las tentaciones de lo tecnocientífico que se expresa en los fenómenos de la cibercultura, potenciada a su vez por los impulsos de la informática y la expansión automatizada de la información a partir del uso de las computadoras y de la Red. Y si bien la cibercultura es un término casi exclusivo de lo que ocurre y media en el ciberespacio, en la trama de los sistemas de información y comunicación de Internet, no es menos cierto que tal perspectiva viene desbordando y transformando incluso el mundo "real". Lo digital escapa a lo virtual y entra al mundo de nuestras relaciones más concretas y cotidianas. En palabras del sociólogo Eduardo Vizer:

Las tecnologías se han ido 'humanizando', pero con la condición de que los seres humanos nos vayamos 'tecnologizando'. Ha comenzado la fusión irreversible entre el hombre y la máquina, entre la carne y el signo, entre lo real y lo virtual. La infraestructura de la 'sociedad real' se sostiene sobre los pilares de los sistemas expertos, y éstos a su vez se 'alimentan' con los recursos de la información,

## CORPOREIDAD Y DESMATERIALIZACIÓN EN EL ARTE VENEZOLANO

Moraima Guanipa

los dispositivos ingenieriles de las nanotecnologías y los procesos de creciente digitalización (Vizer, 2007, p. 57)

Preguntarnos por el arte y el uso de las llamadas TIC, de los complejos tecnovirtuales, supone ubicar el tema en un contexto cultural y comunicacional que vaya más allá de la idea de que la revolución tecnológica a la que asistimos es un asunto de nuevas máquinas, programas y procesos computarizados de alcances y funciones cada vez más estructurales y globales, para colocarnos en la perspectiva en la que la mediación tecnológica de la comunicación deja de ser meramente instrumental y de aparatos, puesto que introduce nuevos modos de percepción y de lenguaje, nuevas sensibilidades y escrituras (Martín Barbero, 2007, p. 78).

La "edad cibernética", como la califica Sartori (2008) evocando el término usado en los años 40 del siglo XX por Norbert Wiener, supone también una cultura multimedial, una multimedialidad en la que pierden el monopolio aparatos y medios de comunicación como la televisión, para dar paso a "un nuevo soberano", el computador: "porque el ordenador (y con él la digitalización de todos los medios) no sólo unifica la palabra, el sonido y las imágenes, sino que además introduce en los 'visibles' realidades simuladas, realidades virtuales" (Sartori, 2008, p. 36).

52

Lo tecno-informacional media en el horizonte de lo artístico si se tiene presente que las manifestaciones artísticas realizadas con computadoras, independientemente de su forma y presentación, son "objetos informacionales hechos de una sucesión numérica de ceros y unos" (dígitos binarios), como sostiene el artista y catedrático argentino, Diego Levis (2001, p. 116). A ello cabe sumar lo señalado por el filósofo de la comunicación Antonio Pasquali, cuando sostiene que en la actualidad la praxis comunicacional (y diríamos que en parte la artística, especialmente en cuanto a su difusión), está menos condicionada por el uso de canales naturales, la presencialidad y los códigos analógicos, y más vinculada con "milagros tecnológicos" como el uso de un mismo código, el dígito binario, "para encifrar, conservar y producir hoy y en el futuro cualquier cosa que la humanidad convierta en signo signifiante: lenguas y lenguajes, imágenes fija o en movimiento y sonidos" (Pasquali, 2009, p. 390).

Pero nada más lejos de nuestro ánimo que seguir el impulso "tecno-fetichista" que subyace al privilegiar la base técnica de una obra y clasificarla en función de la tecnología utilizada para su realización, pues "al contrario, son los artistas quienes, al emplear dichas tecnologías con propósito crítico o experimental, las redefinen como medios artísticos" (Tribe y Jana, 2006, p. 7).

Y en ese mismo sentido apuntaría la crítica de José Luis Brea, en su libro *La era Postmedia* (2002), cuando sentencia que "ninguna especificación técnica del soporte debiera considerarse como rasgo pertinente para una categorización estética" (p.5).

## CORPOREIDAD Y DESMATERIALIZACIÓN EN EL ARTE VENEZOLANO

Moraima Guanipa

Brea, catedrático español, director de la revista *Estudios Visuales* y del portal online sobre arte *Aleph*<sup>1</sup>, sostiene que “una forma artística no nace por la mera emergencia de una novedad técnica, y ni siquiera por el descubrimiento de un vocabulario formal asociado a ella; sino sólo cuando a una práctica de producción simbólica le es dado el ejercicio de la autocrítica inmanente” (p. 30), como a su juicio viene ocurriendo con el net art o aquellas formas de expresión estética que estarían transformando las formas contemporáneas de experiencia de lo artístico, más allá de los ámbitos institucionalizados del arte, como serían los museos y el mercado artístico (Brea, 2002, p. 98).

Cumplido el vaticinio de Derrick de Kerckhove (1999), cuando a finales del siglo XX sentenció que vivimos en la tercera era de la comunicación: la cibercultura, siguen vivos los dilemas y dicotomías respecto a los alcances estéticos de aquellas expresiones artísticas afinadas en usos computacionales. Renato Barilli, ya en la década de los ochenta identificaba tensiones dicotómicas al interior de las expresiones del arte y se refería al juego de parejas:

[...] explosión-implosión; fugas hacia delante, hacia un futuro hipertecnológico, reacciones y retrocesos hacia los orígenes; el ‘frío’ de ampliados poderes tecnológicos, o de ese grado de sensibilidad pálida y enrarecida que acompaña la imagen electrónica, y el ‘cálido’ del deseo de no renunciar a la sofisticación de los sentidos, deseo cada vez más estimulado por el creciente potencial del cual dispone la tecnología de hoy (Barilli, 1998, p. 432).

### De una otra orilla: dos décadas de arte y computadoras

Desde la segunda mitad del siglo XX las llamadas nuevas tecnologías, especialmente la televisión y el video, se convirtieron en ámbitos en los cuales diversos artistas exploraron tanto crítica como creativamente. En palabras de Darley, “los artistas del momento comenzaron a ver en el ordenador un medio nuevo y potencialmente estimulante de experimentación estética” (Darley, 2002, p. 31).

Diversos autores (Green, 2000; Manovich, 2003; Tribe y Jana, 2006) han encontrado en las expresiones del arte de los nuevos medios los vínculos directos con las búsquedas de las vanguardias históricas de comienzos del siglo XX, especialmente en el carácter disconforme y cuestionador de las propias innovaciones tecnológicas. Lev Manovich, docente en Nuevos Medios en la Universidad de California, San Diego, en Estados Unidos, establece un paralelismo entre las innovaciones formales de las vanguardias artísticas de

<sup>1</sup>Estudios Visuales es una publicación del Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, con sede en Murcia, España. [Página Web en Línea]. Disponible: <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm> y Aleph es un portal español dedicado entre 1997 y 2002 al net art, el pensamiento y la crítica sobre las nuevas prácticas artísticas en Internet. [Página Web en Línea]. Disponible: <http://aleph-arts.org/>

## CORPOREIDAD Y DESMATERIALIZACIÓN EN EL ARTE VENEZOLANO

Moraima Guanipa

las dos primeras décadas del siglo XX y las ocurridas con las exploraciones estéticas en el uso de las computadoras. Para este autor, las vanguardias reutilizaron y explotaron lo que para entonces eran considerados nuevos medios como la fotografía, el cine, las nuevas técnicas de impresión (Manovich, 2003). En este sentido se ubican Tribe y Jana cuando apuntan:

Del mismo modo que el dadaísmo fue en parte una reacción a la industrialización y la reproducción mecánica de textos e imágenes, el arte de los nuevos medios puede entenderse como una respuesta a la revolución de las tecnologías de la información y la digitalización de diversos medios culturales (Tribe y Jana, 2006, p. 8).

La línea iría desde los movimientos como el dadaísmo y se prolongaría hasta la segunda mitad del siglo XX en puntos de contacto con el arte cinético, el pop art, el performance, el arte conceptual.

Estas perspectivas bien pueden vincularse con lo que premonitoriamente anticipó desde la filosofía Walter Benjamin al referirse a las profundas transformaciones estéticas y culturales que trajo consigo la reproductibilidad técnica de la imagen artística, al señalar que mientras el valor cultural de la obra artística disminuye por vía de su reproductibilidad, se potencia su "valor exhibitivo" (Benjamín, 1989, p. 30). Y esta posibilidad es la que se encontraría exponencialmente desarrollada con los procesos de digitalización de la imagen, toda vez que al carácter reproducible se añade el potencial de modificación y alteración de la obra misma. Esto sin contar con la capacidad que adquiere la imagen digital para su multiplicación-apropiación por la vía de Internet y en tiempos en los que la cibercultura impone dinámicas de colaboración e interacción entre artista-obra-espectador, pues "la obra virtual es 'abierta'" (Lévy, 2007, p. 108), en tanto susceptible de cambios en cada actualización. El *aura* de la obra artística, del que hablaba Benjamin, se "atrofia" y muta en una experiencia que en la cibercultura la devuelve a una suerte de nueva *unicidad*, no atada a lo ritual o a la tradición, sino más bien a su apropiación y recreación por parte de cada espectador.

De Kerckhove utiliza metafóricamente la imagen de "arte volcánico" para referirse a la irrupción de una nueva tecnología que sacude la corteza de la realidad imperante, como habría sucedido a fines del siglo XIX y comienzos del XX, cuando el futurismo italiano y el modernismo en las artes y la arquitectura expresaron las alteraciones que la revolución industrial produjo en los ritmos lentos de la cultura agraria. Con un énfasis por lo demás optimista, da cuenta de la aceleración tecnológica que en nuestro tiempo impulsa la globalización y conduce a lo que llama la segunda fase del proceso volcánico del arte tecnológico: "brotando a borbotones del volcán y enfriándose lo suficientemente rápido como para que la gente se aproxime a él" (De Kerckhove, 1999, p. 201).

## CORPOREIDAD Y DESMATERIALIZACIÓN EN EL ARTE VENEZOLANO

Moraima Guanipa

En el caso venezolano, quizás no resulte gratuito encontrar que una de las primeras experiencias pioneras en el uso de las tecnologías computacionales para la indagación artística, fuese el trabajo de Alejandro Otero, considerado figura clave del vanguardismo en el arte venezolano de la pasada centuria.

A partir de la segunda mitad del siglo XX, el país cultural se asomó a la escena internacional proyectado por los procesos modernizadores que en el plano artístico supusieron la adopción del cinetismo y del neoplasticismo. Impulsado por la bonanza petrolera y dejada atrás la dictadura perejimenizta, el país asumía los destinos democráticos, proyectaba una "imagen espacial y futurista" (Traba, 1973, p. 138) y promovía el imaginario social de la modernización. En ese contexto, la figura de Otero, junto con la de Jesús Soto y Carlos Cruz-Diez, resultan emblemáticas en el campo de la modernización artística venezolana, no sólo por sus búsquedas formales, sino también por su consistente presencia en el entorno urbano, con obras en distintas ciudades del país.

Cabe incluir, no obstante, las prevenciones que igualmente estas expresiones trajeron consigo, como lo expresó Marta Traba en su crítica a los impulsos artísticos que marcaron las por entonces nuevas experiencias del arte latinoamericano, incluido el cinetismo:

Al fin y al cabo, el cinetismo venezolano, sus cultores, propulsores y descendientes, así como los neoplásticos y minimalistas, corren tras la imagen fría, irreal y a veces (no siempre) alucinante, de un mundo de ciencia-ficción; ninguna sociedad artística ha rendido tal pleitesía, como la caraqueña, a la técnica y los experimentos destinados a perfeccionarla. No cabe duda que tal pasión es producto de su crecimiento súbito y del desarrollo consiguiente [...] (Traba, 1973, p. 138).

Pero el entusiasmo modernizador y la bonanza petrolera encontrarían un panorama dramáticamente distinto en las décadas posteriores, marcadas por la crisis y los desajustes que ya desde finales de los años setenta y a partir de los ochenta se instalaron en diversos órdenes de la vida social. El "moderno voluntarismo", como lo ha descrito con dolorosa precisión Luis Enrique Pérez Oramas (2000), empezó a mostrar las costuras de un proyecto de modernización "más infraestructural que social", afianzada en lo que este autor llama "la imaginación de la naturaleza sobreabundante, excesiva y gratuita" (2000, p. 611) y su consiguiente expresión, la de país petrolero.

Las artes visuales venezolanas parecen caminar en las dos últimas décadas en la oscilación que va de las búsquedas expresivas afirmadas en la naturaleza, lo matérico, el paisaje transformado, a las indagaciones orientadas hacia el conceptualismo, la depuración expresiva y la asimilación tecnológica. Ambas oscilaciones atienden a lo que María Elena Ramos distingue como "las dos grandes tradiciones en el arte del siglo XX en el país: la línea racional y purista: -abstracción, constructivismo, cinetismo- y, como su



## CORPOREIDAD Y DESMATERIALIZACIÓN EN EL ARTE VENEZOLANO

Moraima Guanipa

antagónico-complementario permanente: la herencia figurativa y organicista" (Ramos, 1998).

Un recorrido histórico en torno a las décadas, que van desde los noventa del siglo XX hasta la primera década del siglo XXI, nos ofrece algunas pistas sobre los caminos ensayados para dar cuenta de cómo algunas expresiones del arte digital venezolano aportan y dialogan críticamente con ese "espacio imaginario que es Venezuela" (Pinardi, 2000). Hablamos de creadores cuya obra excede largamente el uso de lo tecnológico-computacional y se inscriben en búsquedas cuyos planteamientos no sólo suponen versatilidad en el uso de medios y soportes, sino también un registro visual que da cuenta de la condición misma del arte como ámbito de realización y de interrogación humanas.

Cabe advertir que en esta reseña no se incluyen los valiosos aportes del video-arte, la música y el cine digitales, cada uno de los cuales resultaría un tema digno de estudio en sí mismo y cuyas prácticas y alcances desbordan los límites del presente texto. También se precisa que la selección forma parte de un corpus más vasto que demanda análisis más profundos y detenidos.

### De lo virtual a lo material y viceversa

Comencemos por los trabajos realizados por Alejandro Otero en el Centro de Investigaciones de la IBM en Venezuela y que se dieron a conocer en las exposiciones Saludo al siglo XXI, en 1990. Otero fue, para decirlo con palabras de María Elena Ramos (1991), "un artista de su tiempo, de su siglo", encarnó el espíritu experimentador y fue cabeza visible del movimiento abstracto-geométrico que en nuestro país había adquirido carta de identidad como expresión cultural cuasi-oficial a partir de la segunda mitad del siglo XX. Su obra no sólo incluyó un sostenido trabajo con la abstracción geométrica en pinturas y dibujos, sino que también se expresó en una presencia monumental en estructuras cívicas y esculturas plantadas en diversos entornos urbanos del país, así como en sus indagaciones en la imagen computarizada.

Estamos frente a un artista que hizo de la experimentación una búsqueda y una línea de trabajo constante, lo cual supuso incursionar en experiencias tenidas entonces como tecnológicamente pioneras y que incluyeron pasantías en la década de los setenta en el Centro de Estudios visuales Avanzados del Instituto Tecnológico de Massachussetts (MIT), en Estados Unidos. No obstante, cabe aclarar que el trabajo de Otero con las computadoras apenas alcanzó una fase de traslado de sus dibujos y bocetos de esculturas cívicas al formato digital así como indagaciones respecto a la estructura y el movimiento interno de las mismas, lo cual en modo alguno está reñido con su fidelidad "a los rigores formales del plasticismo puro" y su coincidencia estética, artística y filosófica con la abstracción (Ramos, 1991, p. 28).



## CORPOREIDAD Y DESMATERIALIZACIÓN EN EL ARTE VENEZOLANO

Moraima Guanipa

Otro tanto encontramos en las experimentaciones cromáticas e inmersivas que desde los años sesenta del siglo XX viene desarrollando Carlos Cruz-Diez, una de las figuras, junto con Soto y Otero, más reconocidas dentro del movimiento del arte abstracto venezolano. Si bien la obra de Cruz-Diez destaca por su vocación urbana, con hitos monumentales en distintas ciudades del país, también ha incorporado el uso de la computadora como parte de los planteamientos de este artista en cuanto a la participación del espectador y que él mismo reconoce como articuladora de su noción del arte interactivo, como recoge su propio testimonio<sup>2</sup>: "Desde 1954 las obras manipulables han formado parte de mis experiencias. Al igual que las nociones de lo aleatorio, lo efímero y las "situaciones" en continua mutación, expresadas en mi obra como circunstancias capaces de poner en evidencia nociones distintas del mundo cromático".

Su trabajo se sirve de instalaciones y experiencias sensoriales a partir de lo cromático, basadas en un principio de interactividad orientado "a la inmersión total del espectador en la vivencia del color en movimiento, requiriendo su involucramiento corporal, sensorial y mental con el color como un evento espacial-temporal cambiante" (Carvajal, 2009). Expresión de estas búsquedas es su propuesta "Experiencia cromática aleatoria interactiva (1995)", que contempla la colocación de computadoras y programas, cuyo uso en la sala de exposición le permite al espectador crear sus propias imágenes e interpretaciones de la obra de Cruz-Diez. Este trabajo fue presentado recientemente como parte de la exposición "Carlos Cruz-Diez. La experiencia sensorial del color" (2009-2010).

En las experiencias cromáticas de Cruz-Diez y más allá del carácter lúdico que propone para la interacción y participación del espectador, su trabajo conduce a exploraciones en las que el color adquiere una materialidad digital, una realidad que se reconstruye en la retina del espectador.

En este mismo sentido de experimentación tecnológica figura el trabajo que entre 1990 y 1991 desarrolló Rolando Peña en el Centro Científico de la IBM, en Caracas. Peña, quien a finales de los años setenta asomó entre los artistas que irrumpieron en la escena nacional a través de una vigorosa participación en performances y acciones corporales enmarcados en propuestas conceptuales, se sirvió de las computadoras y de las exploraciones en lo digital para enfatizar en la inmaterialidad lo que tanto en sus eventos y acciones como en su trabajo plástico ha sido tema obsesivo: el petróleo, el "oro negro", como símbolo y metáfora del país. La serie de imágenes computarizadas que reunió en los noventa bajo el título de "Mene Digital", continuaron con propuestas multimedia e instalaciones como "El derrame", presentada en la Bienal de Venecia (1997) y más recientemente han derivado hacia exploraciones multimedios (DVD, video,

2 El sitio Web de Carlos Cruz-Diez [Página Web en Línea]. Disponible en:  
<http://www.cruz-diez.com/espanol/index.htm> [Consulta: 25 de mayo de 2009]

## CORPOREIDAD Y DESMATERIALIZACIÓN EN EL ARTE VENEZOLANO

Moraima Guanipa

instalaciones) alrededor de conceptos de la física como energía y materia. Sus últimos trabajos conformaron la exposición "Energía oscura: Tributo a Albert Einstein" (2005), en colaboración con el físico e investigador Claudio Mendoza, quien también trabajó con Otero en los años 80 y en 2010 "Petróleo Verde".

Y si bien tanto Otero como Peña se adentraron en las experiencias digitales en colaboración con especialistas de otros campos, más familiarizados con los sistemas y lenguajes computacionales, el artista Pedro Morales puede ser catalogado como pionero en el país cuanto a una propuesta estética basada en una suerte de manufactura propiamente digital. Ya en 1989, con la exposición "La Mirada" (Museo de Arte Contemporáneo de Caracas) presentaba una propuesta realizada con programas informáticos disponibles para ese momento y que luego lo llevaron a explorar en aspectos matemáticos, con el uso de imágenes construidas mediante la geometría fractal. Cabe destacar que la obra de Morales ofrece una visión si se quiere anacrónica, al servirse de lenguajes y tecnologías computacionales para ofrecer sus indagaciones que mucho tienen de acento íntimo al explorar en la memoria, las viejas casas de los barrios tradicionales –y en su mayoría desaparecidos– de Maracaibo. De una primera etapa de exploración en la geometría fractal y en la creación de espacios virtuales tridimensionales que planteaban un recorrido por espacios espectrales de antiguas casas, Morales se sirve de la llamada realidad virtual y de los procesos de comunicación e información que propicia Internet, para cuestionar la realidad venezolana de comienzos del presente siglo, lo que llevó a que en 2003 su obra "City Rooms" fuese censurada por el Ministerio de Cultura y retirada como la representante de Venezuela en la Bienal de Venecia<sup>3</sup>.

Más recientemente, plantea ("Bordados pornográficos 2007-2008" y "Bordados eróticos", 2009), una vuelta a la idea del artista artesano abocado al trabajo de la elaboración manual de filigranas tejidas a partir de imágenes digitalizadas. El artista desanda el camino a la inversa y pasa de la inmaterialidad de la imagen digital a la corporeidad de unas obras elaboradas manualmente y utilizando técnicas textiles tradicionales, como es el bordado a mano.

Un ámbito temático que resulta particularmente llamativo en las exploraciones estéticas de algunos artistas venezolanos es el cuerpo en sus infinitas posibilidades simbólicas. El tema también encuentra espacio en propuestas digitalizadas y en indagaciones que parecen ir en contravía de plausibles consideraciones tecno-corporales, para afirmarse en la interrogación y la crítica. En particular, destaca el trabajo que en el campo de la imagen digital ofrece la dupla Aziz + Cucher<sup>4</sup> (A + C), conformada por el estadounidense Anthony Aziz y el venezolano Sammy Cucher,

3 La dirección del sitio web en la que se aloja "City rooms", de Pedro Morales [Página Web en Línea]. Disponible: <http://pedromorales.com/cityrooms/fachadado2.swf> [Consulta: 22 de agosto de 2007]

4 El sitio en Internet de Aziz+Cucher [Página Web en Línea]. Disponible: <http://www.azizcucher.net/home.php> [Consulta: 25 de mayo de 2009]

## CORPOREIDAD Y DESMATERIALIZACIÓN EN EL ARTE VENEZOLANO

Moraima Guanipa

quienes desde inicios de la década de los 90 vienen ofreciendo un inquietante obra que, mediante la manipulación de imágenes digitalizadas, se sirven tanto de la borradura de señales propias de la identidad y la condición humana ("Faith, Honor and Beauty", 1992 ; "Dystopia", 1994), como de objetos amorfos y espacios que parecen recubiertos con piel humana ("Chimeras", 1998; "Interiors", 1999-2001) y más recientemente, la creación de una paisajística digitalizada ("Synaptic", 2003) que explora y socava mediante la fragmentación y la deslocalización, las certezas y condicionamientos visuales del espectador. En estos últimos trabajos, la imagen digitalizada se convierte en una simulación del espacio pictórico y juega con las semejanzas entre el pixelado y las pinceladas que a su vez se proyectan como recreaciones del contacto sináptico entre células nerviosas transformadas en paisajes digitales.

La ciudad y lo urbano transformado en horizonte digital y alucinado es el espacio de obras que se sirven de la manipulación de imágenes fotográficas y del video para dar cuenta de los fracasos de la modernidad venezolana. Así se destaca en la obra reciente de Alexander Apostol<sup>5</sup>, artista que devino de la intimidad del cuerpo y sus alegatos de identidad al cuerpo de la ciudad en fotografías digitalizadas donde las fachadas de edificios y residencias pierden su propia condición morfológica, carentes de ventanas, pisos y puertas (serie "Residente pulido", 2003-2007) o las imágenes espectrales de la grandilocuencia de edificaciones de los tiempos del franquismo en España ("Los árboles de El Pardo", 2008), para sumar una arquitectura que habla críticamente del deterioro y del fracaso urbano. La denuncia y la crítica social también están presentes en sus series "What I'm looking for" (2001) y "Torres de Europa" (2002) en los que el artista se sirve de recursos propios del universo informático y comunicacional que supone Internet. En la primera serie da cuenta de las visiones idealizadas de niños y jóvenes latinoamericanos que envían mensajes por la Red a hombres europeos con la esperanza de encontrar un futuro mejor. La segunda serie, conformada por una hilera de CPU de computadoras, lo relaciona con la anterior, en tanto estas "torres" se erigen como imágenes especulares de lo que todavía significan las ciudades europeas en el imaginario de la pobreza latinoamericana. Una indagación que habla de los deseos de emigrar, "o simplemente el deseo del 'centro', y encuentra resonancias en los experimentos modernistas de la Venezuela de los años cincuenta" (Gómez y Villanueva, 2006, p.24)

De necesaria mención están también las exploraciones en medios digitales y en la Red que no escapan ni a lo lúdico ni al cuestionamiento del presente político nacional del artista Marcos Salazar<sup>6</sup>, quien luego de experimentar en la escultura con polímeros y materiales no convencionales, además de explorar en el ámbito de la música

5 El sitio Web de Alexander Apostol: <http://www.alexanderapostol.com/index.php> [Página Web en Línea]. Disponible [Consulta: 25 de mayo de 2009]

6 La página de Marcos Salazar: <http://www.alcayata.com/>

## CORPOREIDAD Y DESMATERIALIZACIÓN EN EL ARTE VENEZOLANO

Moraima Guanipa

electrónica, derivó en una propuesta enteramente digital y en línea, que apela al contexto político y cultural venezolano.

El presente recorrido incluye también expresiones que a lo largo de la presente década y mediante el uso de las tecnologías computacionales y la Red asoman como bastiones del arte en la llamada cibercultura, el Net Art. En el caso venezolano figura el nombre de Yucef Merhi, un artista que tiene varias décadas explorando en las conexiones entre la tecnología y el lenguaje para derivar en lo que él mismo denomina "construcciones poéticas"<sup>7</sup> y quien quizás sintetice como ninguno la diversidad de búsquedas y abordajes que lo digital e interactivo en el arte suponen y exigen.

La aparición de Yucef Merhi en el horizonte de la plástica venezolana no podía ser más llamativa y reveladora: en el año 1999, en ocasión de una nueva edición del Salón Pirelli de Jóvenes Artistas, Merhi intervino la página Web oficial del entonces Museo de Arte Contemporáneo Sofía Imber, a la que suplantó con lo que llamó "Salón Pirelli de Jóvenes Artistas Digitales" y que según sus propias palabras buscaba "enfaticar lo tecnológico como herramienta y soporte para el arte contemporáneo, algo de poco desarrollo en Venezuela" (Alfonzo, 2001). Esta acción del artista, que despertó polémica así como interés en el medio cultural venezolano, atiende cabalmente a la actitud de un *hacker*. Este término paradójicamente alude tanto a conocedores y activistas que se sirven de sus conocimientos informáticos para promover la creación y acceso libre a software y recursos informáticos, como a piratas informáticos que cometen prácticas dolosas y delictivas –penalizadas en muchos países–. Inscrito en una línea de trabajo propia de los hacktivistas del arte, que "emplean sus técnicas como concepto o contenido de su obra" (Tribe y Jana, 2006), Merhi parte de la idea de la poesía como acto esencialmente subversivo. El artista utiliza el ciberespacio, ese territorio sin fronteras que Rushkoff (2000) bautizó con el nombre de *Ciberia*, para realizar proyectos y acciones dirigidos a poner en evidencia la fragilidad de los sistemas sociales y que en su caso incluyen el hackeo del correo electrónico de un presidente de la República o de una corporación empresarial y de un artista, como el inglés Damien Hirst.

En su más reciente exposición, "High-Tech" (noviembre 2010), Merhi presenta una síntesis de más de dos décadas de creación pionera en la exploración estética en la que se sirve tanto de los dispositivos, aparatos tecnológicos como la ya hoy universal consola de videojuegos, Atari ("Bin@ri", 1985), hasta el proyecto en Internet "Supernumerarios" (2009), una propuesta interactiva mediante una pantalla táctil que lleva a los nombres y fichas de identificación de ex presidentes venezolanos. La obra de Merhi ofrece, desde una aparente simplicidad, un complejo y elaborado registro crítico de nuestro tiempo, además de transformar, de deconstruir la complejidad de los sistemas informáticos y ponerlos al servicio de una poética personal.

7 El sitio Web de Yucef Merhi [Página Web en Línea]. Disponible: <http://www.cibernetica.com/> [Consulta: 18 de junio de 2009]

## CORPOREIDAD Y DESMATERIALIZACIÓN EN EL ARTE VENEZOLANO

Moraima Guanipa

El contenido y la hondura de algunas de las propuestas conceptuales y estéticas que hasta aquí se reseñan, se proyectan por encima de alardes tecnocientíficos. Bien cabe esperar desarrollos creadores que cumplan con la aspiración de ser "obras que no ocultan con sofisticación técnica una carencia de calidad artística [...] que pretenden hacer algo más que adornar la Infocultura comercial (Broeckmann, 2005), y que incluso "investigan en interfaces secos, antidiseñados, espacios que lo sacrifican todo al contenido, a la apertura de espacios de intervención, diálogo y comunicación" (Brea, 2002, p. 108).

Son muchas y diversas las lecturas que se ofrecen de trabajos que desde la virtualidad de lo binario y digital encarnan en preguntas sobre lo que somos como país y como presente.

### Bibliografías

- Alfonzo-Sierra, E. (2001, Marzo 21). Pirelli Viral. [Entrevista a Yucef Merhi] *El Nacional*. Recuperado el 29 de septiembre de 2009, de <http://www.cibernetica.com/press/elnacional/viral.html>
- Barilli, R. (1998). *El arte contemporáneo. De Cézanne a las últimas tendencias*. Colombia: Editorial Norma.
- Bello, R. (2000). *Arte y miedo*. Caracas: Fundación Claudio Perna.
- Benjamin, W. (1989). *Discursos interrumpidos I. Filosofía del arte y de la historia*. Buenos Aires: Editorial Taurus.
- Brea, J. L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Editorial Centro de Arte de Salamanca. Disponible en versión EBook (PDF). Recuperado el 6 de marzo de 2006, de <http://www.laerapostmedia.net/#>
- Broeckmann, A. (2005): Sobre el 'Media Art'. Conferencia dictada en el Simposio "Media Art Today", InterCommunication Center, Tokio, 12-03-2005. (Fragmentos) *A mínima (13)* [Revista en línea]. Recuperado el 14 abril de 2009, de <http://aminima.net/wp/?language=es&p=129>
- Brünner, J. J. (1999). *Globalización cultural y posmodernidad*. Santiago: Fondo de Cultura Económica Chile.
- Carvajal, Rina (2009). *Texto catálogo de la exposición "Carlos Cruz-Diez. La experiencia sensorial del color"*. Periférico Caracas, 29 de noviembre, 2009 al 23 de enero, 2010.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Editorial Paidós.
- De Kerckhove, D. (1999). *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. España: Editorial Gedisa.
- Fajardo Fajardo, C. (2001). El arte y la cultura en las esferas globales y mundializadas. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios (17)*. [Revista en línea]. Recuperado el 12 de junio de 2009, de <http://www.ucm.es/info/especulo/numero17/global.html>
- Gómez, D. y Villanueva, F. (Eds.) (2006). *Arte Contemporáneo de Venezuela*. Caracas: Francisco Villanueva Editores.
- Greene, R. (2000). Una historia del arte de Internet. *Aleph*. [Revista en línea]. Recuperado el 15 de junio de 2009, de [http://aleph-arts.org/pens/greene\\_history.html](http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html).
- Jameson, F. (1995). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona, Editorial Paidós.
- Kristeva, J. (1997). *Sol negro. Depresión y melancolía*. Caracas: Monte Avila Editores Latinoamericana.-
- Levis, D. (2001). *Arte y computadora. Del pigmento al bit*. Buenos Aires: Editorial Norma.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: Editorial Anthropos-Universidad Autónoma Metropolitana de México.
- Manovich, L. (2003). La vanguardia como software. *Artnodes (2)*, [Revista en línea]. Recuperado el 12 de junio de 2009, de <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>
- Marín Barbero, J. (2007). *Tecniciades, identidades, alteridades: desubicación y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo*. En D. De Moraes (Coord.): *Sociedad Mediatizada*. Barcelona: Editorial Gedisa.

## CORPOREIDAD Y DESMATERIALIZACIÓN EN EL ARTE VENEZOLANO

Moraima Guanipa

p.p. 69-98.

Otero, A. (1993). *Memoria crítica*. Caracas: Monte Ávila Editores-Galería de Arte Nacional.

Paul, Ch. (2003). *Digital Art*. Nueva York: Thames & Hudson.

Pasquali, A. (2009). ¿Cómo educar en la era electrónica? *Revista de Pedagogía*, 30 (87), 387-394.

Pérez Oramas, L. E. (2000). Apostilla para el fin de siglo. En: A. Baptista (Coord.), *Venezuela siglo XX. Visiones y testimonios*, Vol 2. Caracas: Fundación Polar. (p.p. 591-612).

Pinardi, S. (2000). "Ámbitos de la plástica: entre el lugar y la enunciación". En: A. Baptista (Coord.), *Venezuela siglo XX. Visiones y testimonios*, Vol 2. Caracas: Fundación Polar (p.p. 49-78)

Ramos, M. E. (1998). Una aproximación al cuerpo de la performance en Venezuela. *Performanceología*.

[Publicación en línea]. Recuperado el 10 de mayo de 2009, de

<http://performancelogia.blogspot.com/2007/05/una-aproximacin-al-cuerpo-de-la.html>

Ramos, M. E. (1991). Alejandro otero: Indagar en las estructuras de la realidad. Catálogo de la exposición *Las estructuras de la realidad*. Caracas: Museo de Bellas Artes.

Rushkoff, D. (2000). *Ciberia. La vida en las trincheras del ciberespacio*. Barcelona: Mondadori.

Sartori, G. [1997] (2008). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. México: Editorial Taurus.

Traba, M. (1973). *Dos décadas vulnerables en las artes plásticas latinoamericanas 1950/1970*. México: Fondo de Cultura Económica.

Tribe, M. y Jana, R. (2006). *Arte y nuevas tecnologías*. Alemania: Taschen.

Vízer, E. (2007). "Procesos sociotécnicos y mediatización en la cultura tecnológica". En D. De Moraes (Coord.): *Sociedad Mediatizada*. Barcelona: Editorial Gedisa. (p.p. 39-87).

