



Iconización de la imagen y su deconstrucción en el arte contemporáneo Error y cultura digital

María del Mar Marcos Carretero

Resumen

El cuerpo, es una funda orgánica y caduca, referente inmediato de nuestra existencia, un código visual y universal explotado a lo largo de la historia. El hombre en un afán de permanencia busca más allá de su propia carne habitar el mundo espiritual, porque finalmente el alma es imperecedera.

El arte ha buscado darle sentido estético, a este contenedor físico. Los referentes clásicos de la figura humana impuestos por las culturas grecorromanas, hacen que en el arte contemporáneo se busquen formas alternas de sublimidad, el artista recurre a mutilar su propio cuerpo sacrificando parte de su estética en esta búsqueda de crítica y reflexión.

La ausencia corporal y el vacío de la carne nos es presentada como un medio para volver esta corporalidad evidente, en un proceso en el que el vacío es lo que se impone sobre la presencia de los objetos reales, de manera que el objeto se transforma y re significa ante nosotros ahora como un signo de la ausencia.

Palabras clave: *Cuerpo, deconstrucción, arte contemporáneo*

Introducción

De las muchas interpretaciones estéticas que puedan darse en torno al cuerpo y la ausencia, podemos encontrar corrientes artísticas en las que la noción del ser se configura en códigos con base a un error de las construcciones visuales para revelar píxeles y líneas magnéticas que develan composiciones abstractas, de infinitas posibilidades. Se puede definir a estas propuestas como la estética de la decadencia, y la distorsión del cuerpo, trasladándolo de su sacralidad a un fallo visual cargado de ausencia en relación con el entorno, todo esto producido por un ordenador. Como comenta Lipovetsky el cuerpo se encuentra en ausencia, hablamos de una posición que necesita ser llenada, un vacío de la propia existencia humana. El cuerpo se ha convertido en un producto de consumo masificado. Perdiendo su esencia y su sacralidad.

El origen conocido de la figura del Icono se remonta al esplendor del arte Bizantino, donde era tanta la sacralidad del altar, que la ceremonia se realizaba de espaldas al pueblo. La división física entre la gente y el altar a través de una superficie de madera bidimensional ataviada con la figura del pantocrátor y la deidad de la virgen adquiere un valor sacro e inalcanzable.

Posteriormente con la transición de lo bidimensional a lo escultórico el ícono da muestra de sus múltiples representaciones con la realización artesanal y exhaustiva del tallado de los cristos, donde no solo se le otorgan rasgos y forma física al líder espiritual (esto justifica su alto protagonismo antes y después del Renacimiento) sino que el artista abandona el anonimato y comienza a reclamar la autoría de sus piezas magistrales. La iconización que sufre la figura de cristo muestra como la divinidad ha sido convertida en carne, transmutada y sintetizada en el lenguaje simbólico en representaciones animales como el cordero, símbolo del sacrificio o el león asociado a la nobleza, el temple y lo divino, representado muchas veces en estandartes, escudos y medallones a lo largo de la época medieval. La representación del cuerpo doliente y flagelado se convierte en un referente icónico, dentro de la cosmogonía de la religión donde se nos muestra un cuerpo sangrante, lleno de llagas y heridas, que ha tenido que pasar por un proceso de martirio.

La visión del arte contemporáneo hace consciente que la dimensión material del cuerpo está agotada, y la parte espiritual se relega cada vez más al plano de lo conceptual. El cuerpo ha sido y será un icono estético, es una funda orgánica y caduca, referente inmediato de nuestra existencia; un código visual y universal explotado a lo largo de la historia, un elemento simbólico separado del lenguaje.

A través del arte, y en un afán de permanencia, el ser humano busca, más allá de su propia carne, darle sentido estético a este contenedor físico, con el uso exacerbado de la perfección del cuerpo idealizado, en las culturas griega y romana, referentes clásicos de la figura.

La teología por su parte busca la salvación del alma, y una negación del cuerpo en beneficio del espíritu. Por tanto, es importante reivindicar tanto la figura estética del cuerpo, como el concepto del alma como esencia del "ser" dentro de las manifestaciones del arte contemporáneo. La iconización es un proceso sintetizador de toda una cosmogonía en un solo símbolo, que en el caso de cristo ha ido más allá de la efigie de la cruz.

Actualmente la interrupción de la señal, el ruido y/o el fallo pueden considerarse iconos de lo contemporáneo, porque responden al contexto de lo digital, donde el caos y lo perecedero, son estandartes de la cultura de consumo. Dando lugar a la estética de la decadencia, muy parecida a la emanada en la segunda mitad del siglo XVIII con el romanticismo, donde la ruina y el fragmento se desarrollan como conceptos de lo bello dentro del lenguaje del arte. En una búsqueda de estilos distintos a los ya establecidos, y con el objeto de romper con lo clásico, esta nueva mirada hacia el surgimiento del pos romanticismo digital, hacen, del vestigio cibernético un icono de belleza. La vida efímera de los formatos de almacenamiento debido a la llegada de nuevas tecnologías hace que conforme pierden vigencia estos aparatos la información almacenada se pierde con ellos. No respaldar información actualmente es equivalente a la muerte, toda la vida e historia personal del individuo almacenada en memorias y discos duros quedan en el olvido. Esta es la enorme cruz que tiene que cargar la cultura digital, que carece de papiros gigantescos y libros almacenados en anaqueles como lo hicieron nuestros antecesores, es por tanto la nostalgia de esta paradoja que hacen que se reflexione y se le otorgue una lectura desde lo estético. Se nos plantea un mundo acelerado, y caduco, donde se decreta la muerte del arte con la incursión de la cultura digital, en una especie de edad oscura, es entonces que el artista se considera perdido a sí mismo en un mundo de información, en el universo de lo virtual, donde se concibe una realidad simulada y donde el cuerpo físico no existe y el espiritual no habita, pero se ofrece la opción de crear sus simulaciones; Con la pérdida de la gracia del cuerpo, su sacralidad y la técnica relegada a un segundo plano, donde el espectáculo, y lo mediático han venido a ser prioritarios, es que la actual generación de artistas buscan dar lectura desde el error, desde el ruido implacable de las imágenes; creando ruido dentro del silencio. La imagen interrumpida y carente de información en

ciertas partes no permite ver con claridad, y ahí radica su silencio; pero a su vez genera ruido a través de las líneas magnéticas, los colores y el movimiento que desata la estática, y la yuxtaposición errónea de los planos. Desatando un halo de introspección y un intento de otorgar sentido a la existencia actual, a través de corrientes estéticas que busquen reflexionar y reivindicar la parte espiritual, ante la trágica desvinculación entre el ser y su cuerpo. Todo esto desde la nostalgia y el silencio.

Si Cristo se encarnó, hoy en día el hombre tiende a desencarnarse a olvidar su consistencia física para dispersarse en la red y transformarse en impulsos eléctricos pretendiendo superarse a sí mismo, el ser humano se arriesga a desaparecer para dejar sitio a su proyección holográfica y numérica, como si el cogito cartesiano se convirtiera en un digito ergo sum. (Virilio, Baj, 2010, p. 32)

Con el objetivo de llegar a la categoría del ícono contemporáneo. Es preciso definir el proceso que lleva actualmente la imagen para considerarse un ícono. Recordemos que el ícono se ha venido transformando y adoptado múltiples variables, desde el pantocrátor en esta icónica y absoluta figura, que nos mira, nos juzga y no admite réplica, a la humanización con retratos como el de la Gioconda de Da Vinci, la sacralización del cuerpo con la Venus de Urbino o de Tiziano, a Caspar Friedrich con su caminante sobre el mar, en esta mirada romántica y de melancolía, y que decir del retrete de Marcel Duchamp que abre el paso al terreno de lo conceptual, los iconos pop de Andy Warhol y la popularización del arte y el consumismo, hasta el icónico retrato al Che Guevara de Alberto Korda, impreso en posters y llaveros, son clásicos referentes del ícono y sus múltiples transformaciones. La figura del ícono contemporáneo (La selfie) y su deconstrucción digital, le otorga la categoría de ícono de la imagen contemporánea en el arte.

Las categorías estéticas del glitch, datamosh y sus vertientes, son un medio artístico para el procesamiento digital de la imagen. El glitch pareciera retornar a un pos romanticismo digital, con el registro técnico del error, provocado intencionalmente; el artista se aprovecha de este error generado, y ahora lo manipula con fines estéticos.

En realidad el error se ha convertido en una prominente estética en la mayor parte de las artes de finales del Siglo XX, recordándonos que nuestro control sobre la tecnología es una ilusión y revelando que las herramientas digitales no son tan perfectas,

precisas y eficientes como los humanos que las construyeron. Las nuevas técnicas son a menudo descubiertas por accidente, por alguna falla, intento técnico o experimento (Cascone, 2000, p. 2).

La deconstrucción de la imagen

El artista, ahora mediante la simulación, mutila su propio cuerpo, sacrificando parte de su estética en pro de su búsqueda de crítica y reflexión, abriendo un diálogo y buscando encontrar belleza en estas simulaciones, a través del silencio, el vacío, el error y la deconstrucción.

El silencio se evidencia en imágenes estáticas cargadas, irónicamente, de ruido. La imagen borrosa se percibe como una señal interrumpida, mientras que el vacío se hace presente en la nostalgia generacional de aquéllos que atestiguaron el cambio de lo analógico a lo digital, que desde el ruido y el vacío muestran que son artistas sensibles que buscan iconizar la imagen desde su contexto generacional. Estos artistas responden a esta necesidad de evidenciar un proceso en el que el error es lo que se impone sobre la presencia de los objetos reales, de manera que el objeto se transforma y resignifica ante nosotros, ahora como un signo de lo que es deconstruido.

La pausa en la reflexión es necesaria para comprender, lo mismo debería ser en el arte, ya sea para el que lo produce, como para el que lo disfruta (Virilio; Baj, 2010, p. 29).

La deconstrucción corporal es presentada como un medio para volver la corporalidad evidente, a través de la distorsión y el ruido de las imágenes del cuerpo. De las muchas interpretaciones estéticas que puedan darse en torno al cuerpo idealizado, y al cuerpo fragmentado, podemos encontrar corrientes artísticas que nacen de la cultura de lo virtual. Por ejemplo, el net Art y el new media art, o arte de las nuevas tecnologías, donde la internet funge como plataforma y hace su incursión en el territorio del arte, en respuesta ante la masificación y el uso de las tecnologías, consideradas como la parte primitiva de muchas otras corrientes; nace a finales de los 80 y principios de los 90.

De ahí se desprenden otras corrientes estéticas contemporáneas, como una respuesta nostálgica a sus verdaderos orígenes.

El *vaporware*, por ejemplo; el cual tiene referentes estético-visuales en la llamada la cultura pop, el uso de productos corporativos y de

consumo y los colores neón de los 80; esta visión, mantiene una carga fuerte en lo visual, muy parecida a una especie de viaje ácido, que hace referencia a los colores y las texturas producidos por los alucinógenos.

El datamosh, o datamoshing, es el proceso por el cual se genera la compresión de los datos para dar como resultado el glitch art. Glitch es un término que significa básicamente "error". El glitch art es el resultado de los barridos de la imagen. La estética del error y la pixelación intencional de la figura, son propuestos como elementos estéticos con base en un fallo de origen en la composición; una corriente que surge a partir de la confusión en la imagen y que, posteriormente, se retoma con una intención clara de estilización artística. El eje principal en estas tendencias es el error gráfico y la alteración de la imagen, donde la posición del cuerpo necesita ser llenada para saciar el vacío de la propia existencia humana. Gilles Lipovetsky hace mención de esta condición, en el prefacio de su ensayo *La era del vacío*.

La conmoción de la sociedad, de las costumbres, del individuo contemporáneo de la era del consumo masificado, la emergencia de un modo de socialización y de individualización inédito que rompe con el instituido desde los siglos XVII & XVIII. Desvelar esa mutación histórica aún en curso es el objeto de estos textos, considerando que el universo de los objetos, de las imágenes, de la información y de los valores hedonistas, permisivos y psicologistas que se le asocian, han generado una nueva forma de control de los comportamientos, a la vez que una diversificación incomparable de los modos de vida, una imprecisión sistemática de la esfera privada, de las creencias y los roles, dicho de otro modo, una nueva fase en la historia del individualismo occidental. (Lipovetsky, 1986, p. 5).

En este proceso acelerado de la individualización, citado por Lipovetsky, se puede decir que, así como el dadaísmo responde a la industrialización de las postguerras, el glitch responde a la transición de lo analógico hacia lo digital. Es en este cambio donde la noción del ser se configura en complejos códigos, con base en un error de las construcciones visuales, para revelar píxeles y líneas magnéticas que muestran composiciones abstractas, surrealistas, conceptuales, de infinitas posibilidades. Se puede definir a estas propuestas como deshabitadas, pues se trata de la estética de la decadencia, la interrupción y la distorsión del cuerpo, el cual traslada su sacralidad perfecta a un fallo visual cargado de vacuidad y deconstrucción, en relación con el entorno que habita. Más allá de la estética física del cuerpo, la sublimidad aparece en la ausencia del todo o de sus partes, porque en la ausencia también radica la belleza.

Esto explica la tendencia marcada, dentro de estas corrientes contemporáneas, hacia la nostalgia de la era transitiva de las décadas de los 80 y 90, donde el acetato pasó a ser ocupado por el casete; y, en esa misma línea de sucesión, el arribo del compact disc. De modo que estas generaciones hijas de su tiempo, producen imágenes donde recrean colores, atmósferas y texturas que buscan emular el vacío que para ellos dejó la transición.

El cuerpo queda varado en este tramo transitorio. La figura queda sesgada entre líneas magnéticas y píxeles, de tal manera que resulta irreconocible o sólo muestra un vano vestigio, la reminiscencia a una nostálgica perfección.

La figura estética del cuerpo se ha convertido en un producto de consumo masificado, perdiendo su esencia y su sacralidad. Quizás por esta razón el uso recurrido de íconos griegos dentro de la estética de estas corrientes.

La belleza que inventan los griegos es muy concreta. Es una imagen artificial e intelectual, una versión de un cuerpo de varón anómalo porque no es lo común, extraño porque es imposible y noble porque representa a criaturas excelentes, virtuosas y hasta cierto punto inmortales (Sánchez, 2015: 28).

El ícono contemporáneo

Eduardo Medina representa un ejemplo del arte de la cultura digital en México. Esstro Nueve es el seudónimo que el artista ha elegido, basándose en una fusión de etimologías construidas desde los ámbitos de la música y la numerología sagrada. Su búsqueda de identidad lleva al artista a generar un especial interés por la palabra “Estro”, la cual hace alusión al ciclo reproductivo animal, en su etapa más fértil, donde los canales hacia la creación de la vida están completamente abiertos. Él hace una analogía con su proceso creativo, y decide nombrarse de esta forma, haciendo un señalamiento a la apertura de sus propios canales de fertilidad creativa. Su conexión con la numerología, específicamente con el número tres, el cual ha sido visto como un número kármico dentro de muchas culturas, y considerado sagrado dentro de la geometría que parte del triángulo como la figura más estable, y que deriva en el número nueve, el cual representa tres veces tres; por tanto, el artista hace una síntesis de este simbolismo numérico con el de la palabra.

Esstro Nueve aborda la figura del cuerpo desde la perspectiva temática del fallo y el error generado por ordenador. El artista presenta una serie de autorretratos mediante vestigios, y envía mensajes cifrados a través de las líneas que genera el fallo en la imagen, donde no se muestra, sino que se devela lo que pareciera ser un alter ego digital.

En esta deconstrucción del cuerpo y la imagen, nos parece como si el artista buscara representarse en un avatar de estética burda. Sus obras muestran el registro técnico del fallo, provocado intencionalmente, aprovechando el error generado; Esstro lo manipula con fines estéticos, creando un ruido implacable, ruido dentro del silencio de la imagen difusa; es ahí donde radica el mutismo. En la obra de Esstro encontramos una dualidad, pues el ruido también aparece por medio de líneas magnéticas y colores; y el movimiento es generado por la estática y la yuxtaposición errónea de los planos. Se trata de una estética del vacío que busca llenar espacios y sensaciones. El alter ego entonces queda varado en la mátrix, en esos otros planos configurados por la red, donde la tecnología y la internet son una extensión de nuestro cuerpo; es un proceso que genera una nostalgia que desemboca en la evocación la estética que origina el net art en sus comienzos, en una etapa auténtica, como lo fueron los 80 y 90. Es por esta razón que se busca, en el arte, traer esa realidad ausente al plano de lo contemporáneo.

El cuerpo virtual, hasta cierto punto, puede ser considerado inmortal, por la simple razón de que, una vez suspendido en la red, cualquier imagen o representación visual se conserva permanente, aun cuando sea retirada. Siempre estará vagando en alguno de los sinuosos caminos carreteros de la red. Esta figura canonizada, llena de aura, idealizada en el tiempo, es el prototipo del mundo renacentista, basado en la mirada del arte griego, bajo la forma de un cuerpo perfectamente razonado: un varón pleno de aura inmaculada, construido con el mármol que da presencia a la piel brillante y la mirada altiva; este icono, retomado en la cultura digital, desde el punto de vista del arte contemporáneo, es desacralizado; el cuerpo queda alterado, se difumina entre líneas y barridos, retículas y píxeles. Así se define a este plano virtual de paisajes y personajes atrapados en el marco del fallo y el error virtuales.

Conclusiones

En el mundo de la virtualidad surgen varios conceptos paralelos a los estudios del cuerpo, como el denominado "No lugar"; un no lugar es aquel espacio vacío, sin historia, efímero, mutable y relativo. Surge, pues, la

disyuntiva del cuerpo varado en el ciber espacio, donde lo existente en el plano físico pasa al plano cibernético del No lugar. Una simulación, un plano subyacente, creado artificialmente, y que es un escape del plano del mundo físico real.

El concepto virtual proviene del latín *virtus*, que significa fuerza, virtud. La cualidad de producir un efecto. Si el arte trabaja con intensidades sensoriales y conceptuales, entonces los efectos que produce la virtualidad son significantes. (Padilla, 2014, p. 57).

Todo lo que resulte de la virtualidad, tiene un valor estético intrínseco y por tanto artístico. Se puede considerar que el ciberespacio es una gran ciudad simulada, de ampliar carreteras donde es posible viajar a velocidades inimaginables, donde la información va y viene sin cesar, donde no hay sustancia, no hay esencia, no hay ser. Es el plano de la simulación. Pero existe, en un plano alterno al físico, y al espiritual. Ésta es la nación de lo virtual, donde se crea la estética del No lugar.

Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar (Virilio, 1998, p. 85).

La virtualidad y sus no lugares son puntos de encuentro informáticos, sin alter egos ni ubicación geográfica reales, sólo las que suceden en el plano cibernético; codificados en complejos códigos de programación, a modo de avatares inmersos en esas grandes ciudades que nunca duermen, luminosas, saturadas de movimiento y cargadas de vacío, porque finalmente están deshabitadas. La relación que tenemos con la construcción de la belleza de los griegos, la encontramos en la representación de lo virtual, porque lo virtual también es inmortal. Aquí hallamos un vínculo con la representación de lo clásico: la vuelta al clasicismo, su recuperación en el vaporware y el glitch Art, latente ya no por la presencia del cuerpo sino por las huellas de su interacción con el todo, se vuelve algo que ya no está, y así se nos presenta. Tomamos este acto de ausentismo como la vacuidad de un nuevo motor que ahora ya no presenta al ser como eje central, sino que discute su actuar y la modificación que realiza en su mundo; el tema se torna ahora sobre lo humano. Dejando de lado lo espiritual y la parte física dentro de los estudios de la visualidad.

Bibliografía

- Augé M. (2000). *Los no lugares espacios de anonimato*. Barcelona, España: Gedisa.
- Cascone K. (2000). *Las estéticas del error: Las tendencias post-digitales en la música contemporánea por computador*. Massachusetts Institute Of Technology. Recuperado de: http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/cascone/estetica_del_error.pdf
- Le Breton, D. (2009). *El silencio, aproximaciones*. Madrid, España: Sequitur.
- Padilla A. (2014, 06 de febrero). *La virtualidad como elemento disolutivo del objeto artístico en el arte contemporáneo*. *Revista Comunicación*. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/282682/370517>
- Sánchez C. (2015). *La invención del cuerpo: Arte & Erotismo en el mundo clásico*. Madrid, España: Siruela.
- Virilio P, Baj Enrico. (2010). *Discurso sobre el horror en el arte*. Madrid, España: Casimiro.

