

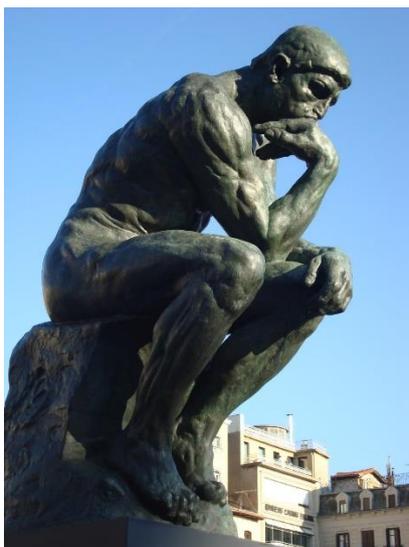
## Estructuras, figuras y categorías neobarrocos en el arte posmoderno

Fajardo Fajardo explora estructura figuras y categorías que derivan del neobarroco, propone categorías como la inestabilidad de las formas y sus transformaciones.

Fajardo Fajardo toma nociones de Calabrese

- sostiene que nuestra época lleva el sello del abandono la caída de los caracteres de orden y simetría. Por ende, predomina aquello que es des armónico y asimétrico.
- sostiene que establecer estas relaciones entre inestabilidades de forma que surgen en el arte contemporáneo en la en la era posmoderna favorece el estudio de nuevas categorías que están surgiendo en la estética actual y permiten explorar *morfologías subyacentes*.

Fajardo Fajardo apunta a como en nuestros tiempos el consumismo, la seducción de los objetos, la simulación que proviene desde el mercado produce un encantamiento que promueve **un deseo de consumo**.



Pasamos social y culturalmente del *Pensador de Rodin* que se encontraba en una actitud de tensión, previo al surgimiento de una idea a *Homero Simpson* derrumbado en un sillón frente al televisor.



Del mismo modo los objetos, se han estandarizado, se han hecho sumamente accesibles y generan una de "estética de la repetición". (Calabrese, 1994).

Se impone una **serialidad** desde el consumo y la acumulación.

Es decir---> las conductas sociales --que promueven una estética de enlatados fáciles de consumir --promueven la  **saturación generalizada**  como marca y como uno de sus consejos: esto conlleva ciertas consecuencias desfavorables.

**Para poder generar una lógica de consumo seriado sostiene Fajardo es necesario homogeneizar el gusto esto se ve favorecido por la industria cultural en productos tales como las telenovelas los programas de concursos las series policíacas las detectivescas.**

--->son algunos de los productos que propone para el consumo masivo las industrias culturales estandarizadas.

- Propone dos formas de repetición Calabrese: la acumulación y la prosecución
- Acumulación vemos **en capítulos** que se suceden
  - En un tipo de formato que propone un desarrollo en el cual nunca se pone en juegos el tiempo de la serie y se citan ejemplos tales como *Lassie* y Rin tin tin dos series de los cuales no creo que ustedes hayan visto un solo capítulo historias de perros y sus aventuras. Podríamos nombrar ejemplos más actuales como The Simpson, Friends, two and a half men, Modern family (llamadas comedias de situación), etc.
    - Algunas de ellas, como Rin tintín, tienen en el fondo o explícitamente un objetivo final (el autor da también el ejemplo de la conquista del Oeste) precisamente la conquista del oeste.
- la estandarización requiere no solo de una **producción y difusión de réplicas de un prototipo** también la individualización de los componentes: todo se produzcan separadamente y a continuación se ensamble con el conjunto según un programa de trabajo y tecnológica de las industrias culturales.
- De manera que lo estético a partir de esta acumulación repetitiva se convierte en un despliegue de lo multinacional capitalista asociado al desarrollo Tecnocientífico, vinculado al flujo de contenidos industriales.
- Entra en una lógica culturalmente de consumo masivo y de oleadas de negocios.
- En este sentido es posible mencionar por ejemplo Fast Fashions, (segunda industria en impacto en cuanto a la contaminación del medioambiente es la moda, después de las petroleras). (otro ejemplo: ¿juegos de niños basados en merch de películas?)
  - (Este tipo de producciones no tiene detrás una utopía o fantasías de construcción basada en sueños o en objetivos idealistas, sino que toman aquello que forma parte de la estética y el arte como objetos vinculados al consumo suntuario a lo decorativo lo espectacular de efectos publicitarios, desvinculando justamente la experiencia artística de lo íntimo afectivo).

A partir de la teratología establece una serie de categorías vinculadas a Lo Monstruoso y lo caótico:

-> VAYAN A LEER LA DEFINICION DE [TERATOLOGIA](#) (Wikipedia)

Lo monstruoso: asociado a la inestabilidad, lo dinámico, lo imprevisible, la indecibilidad las formas, la turbulencia, la discontinuidad, la fragmentación, lo aleatorio, lo fractal, el bricolaje, la simulación, la multiplicidad...etc.

Una de las categorías más sobresalientes en este siglo particularmente, es la inestabilidad: rompe con previas categorías clásicas vinculadas a la estabilidad de unidades de tiempo y espacio (**remember Aristóteles**)



### **Ejemplos los monstruos de los films:**

[Alién](#), [La Cosa](#), [Zelig](#).

Los [gremlins](#). *Zombies*.

Son concepciones superadoras de versiones monstruosas del siglo 19 tales como Frankenstein, Drácula.

-Aun eran valorados con categorías dicotómicas: bien/mal, humano /no humano/ vivo muerto.

- Orden/desorden; bestia/antropomorfismo. Esto se daba también en literatura en autores como Kafka, Poe y en las ideas de Freud sobre lo inconsciente y los deseos reprimidos.

- La inestabilidad de la forma obedece a criaturas en las cuales una parte toma la forma de otra que pasa, (por ejemplo, La Cosa); Alíen, tiene forma de robot, dragón o mandril gigante; etc.
- Los monstruos se vuelven cada vez más inestables y adquieren categorías de dinamismo, movimiento, con lo cual se busca generar emociones en el espectador ([Demogorgon](#), etc)
- Por ello, la estética es de la INCERTIDUMBRE y no de la definición de las formas. Sin planes, procesos, lógica, estructura preformada, azar laberinto.
- Se exige al receptor entregarse al delirio/sorpresa generada por las metamorfosis/contra la certeza de la estética en producciones clásicas.

Ejemplo en artes plásticas en las vanguardias:

[Magritte/Dalí/Max Ernst/Escher/Picasso](#)(IMAGENES)

INDECIBILIDAD surge como categoría:

- Se despliega a partir de la imposibilidad de definir, de predecir, ante el fragmento.
- Estética de videoclip en el teatro en contraposición al teatro clásico de unidad espacio temporal.

La estética de video clip es collage electrónico.

“imágenes movidas de objetos movidos en varias capas espaciales)

División, fragmentación en planos y significados

Secuencias en tiempos no lineales

Simulación

Fusión, disolución, simultaneidad de imágenes

Etc.” (lo toma de Landi,1992. 35)

Ejemplos

[DIE ANTWOORD ft. The Black Goat 'ALIEN'](#)

[CA7RIEL x PACO AMOROSO - OLA MINA XD](#)

[Skrillex, Diplo, Justin Bieber - Where Are Ü Now](#)

[Major Lazer - Keep It Goin' Louder ft. Nina Sky, Ricky Blaze](#)

- Fractales

A partir de la irrupción de la aceptación del caos y el desorden como instancia que pone en crisis el orden clásico, se aceptan e incorporan paradigmas que ponen en cuestión aspectos científicos además de estéticos. Aspectos que incorporan nuevas formas de concebir la propia fisiología del arte y la cultura.

Los fractales son un ejemplo de la premisa anterior. Como ente, los fractales resultan imprevisibles, incalculables, indescifrables, imposibles de medir geoméricamente y desde lo estético su seductora belleza incorpora una nueva categoría: lo maravilloso.

Monstruos bellos.

**Los fractales y la Teoría de la Turbulencia** se incorporan a escenografías, obras multimediales, instalaciones y performances; en el cine, la ciencia ficción y en la naturaleza .

Cita: Bill Hirst: Paisajes fractales del mundo real, marzo 1998. Banco de la república en Santander, Bogotá).

[La Secta - Whenever, wherever](#)

- **Lo Laberíntico:** una de las categorías morfológicas más trabajadas en el arte actual.

Estructura caótica y compleja ligada a la astucia, la agudeza, la maravilla, al ingenio, al miedo. Sugiere movimiento y pérdida, inestabilidad, enredo y nudos complejos, ambiguos.

**Algunos Ejemplos:** Borges, Italo Calvino, Umberto Eco. [Escher](#), [Giorgio de Chirico](#), [De Piet Mondrian](#), Jackson Pollok.

**Películas:** [El laberinto del fauno](#), [Laberinto](#), [Inception \(Origen\)](#); (2010) [Dark City \(1998\)](#) [El corredor del laberinto \(2014\)](#)

Fractura y metamorfosis de los conceptos espacio-temporales. Ej [Lost](#).

**Bricolage, la multiplicidad.** → Todo vale, todo sirve / heterogeneidad.

→ Diversidad de matices, estilos, técnicas, tonos, atmósferas, conocimientos.



Hasta lograr la hibridación enciclopedia abierta. (Diálogos de espacios y tiempos)

Obras de textos polifónicos, dialógicos, deseosos de combinar, aunque lleguen a una obra sólida y queden en Pastiches / Kitsch / Light. Pueden resultar frágiles, superficiales, espectaculares, excitantes, complacientes, lo “reencauchado”.

La MULTIPLICIDAD se encuentra expandida por la GLOBALIZACIÓN. →traspaso de fronteras culturales.

El artista actual genera arte de frontera, de intercambio, de fragmentos, de retazos diversos, que dialogan entre sí generando una simultaneidad caótica. Todo esto como metáfora de la vida urbana.

Ejemplo: [Art Basel in Basel 2016 Unlimited](#)

[Tony Oursler, Guilty \(1995\)](#)

[David Bowie - Where Are We Now?](#)

RAPIDEZ Y VELOCIDAD → para producir un imaginario disímil, pluriforme en las producciones artísticas.

Lo MOSTRUOSO Y LO CAÓTICO → Fluyen entre una masificación masiva, consumidora y una subversión a la norma del orden estético, psicológico, moral, social, etc.

Pueden ver mas imágenes como ejemplos [AQUI](#)

Se fulmina el régimen de lo diurno, la armonía, la mimesis, la belleza y se entroniza el régimen de lo nocturno, lo subjetivo, lo traumático, lo anormal, el caos.

Estos aspectos se masifican cotidianamente gracias a la era multimediática, paralela a una sensibilidad de inestabilidad y de escepticismo ante los fracasos de la racionalidad moderna.

El autor va a plantear que ante los fracasos del proyecto moderno que ostentaban la razón como guía hacia el progreso, el desarrollo y la libertad, la posmodernidad se presenta como falto de certezas y desconocimiento sobre el presente.

Todas las categorías vistas son síntomas de un presente que se eleva a categoría estética.