

■ Estatuto múltiple de las obras hiperoperales. Estudio de caso

Lic. Ma. Noel Correbo

Introducción

Este trabajo forma parte del desarrollo parcial de una investigación personal en la que se complementan dos proyectos: por un lado, «*Múltiples múltiples. Relaciones entre el arte, la tecnología y los discursos sociales en la historia del arte argentino contemporáneo*»¹, perteneciente al Programa de Incentivos de la Universidad Nacional de La Plata, 2004-2006; y, por el otro, «*Arte argentino y discurso científico: marcas, usos y apropiaciones*»², subsidiado por el Centro Cultural de España en Buenos Aires (CCEBA), 2005-2006. La participación en ambos propició el análisis de ciertas obras en las que entre sus procedimientos productivos aparecía la apropiación. En este estudio de caso, se analizan algunas obras de Emiliano Causa (1970, La Plata), que no sólo se apropian de ciertas obras de Vasarely sino de procedimientos y postulados científico-tecnológicos recientes. Las reflexiones sobre la apropiación como operación contemporánea de producción señalan particulares funcionamientos de los estatutos tradicionales del artista como autor y de la obra aurática, como así también promueven la redefinición de algunas categorías estéticas de análisis desde un estilo de época posthistórico.

Trascendencia de las obras hiperestéticas

Los procesos de circulación de las obras de arte también forman parte de sus rasgos constitutivos, construyendo la discursividad artística en un complejo conjunto de determinaciones cuyas reglas describen sus condiciones productivas. Los efectos de este proceso generan redefiniciones que actualizan constantemente el estatuto de la obra, y con ello el de arte, artista, espectador, imagen aurática o no aurática, operatorias específicas o pertenecientes a otros discursos sociales. Así, la reflexión sobre ciertas producciones argentinas contemporáneas permite revisar el estatuto de aquellas imágenes y procedimientos instituidos por el arte moderno, visualizando los aportes y alcances de la práctica apropiacionista³.

Según Gerard Genette, las obras de arte no sólo son los objetos de inmanencia sino las funciones que ejercen desde el momento en que circulan en el sistema artístico. Además del modo de existencia inmanente, de la esfera del ser o de la *obra en reposo*, las obras de arte generan otros modos de actuar y operar, considerados la esfera del hacer o de la *obra en acción*, en la que se relaciona el objeto de inmanencia con sus efectos. A esto el autor lo llama trascendencia, constituyéndose el objeto artístico en relación estética, con una función artística que, según las lecturas de cada época histórica, reescribe sus propios comportamientos modulando su estatuto. Los *modos de trascendencia* de las obras habilitan variables formas de lectura, tanto por parte del espectador, como de los medios de comunicación, de la historia del arte, de los proyectos curatoriales y de los mismos artistas.

Esto se emplaza en el sistema artístico contemporáneo, en el que predomina la manera de exponer, difundir y hacer circular las obras de arte a través de las reproducciones, transposiciones y apropiaciones, permitiendo entenderlas como un factor «emancipador», tanto en lo económico como en lo estético, propio de los nuevos estatutos de obras en las

sociedades mediatizadas. Como modos de trascendencia se mueven en un campo discursivo como el *posthistórico*, en el que las convenciones culturales regulan el reconocimiento de originales y copia, de réplicas y versiones, desplazando sus estatutos y funcionamientos habituales en el campo del arte. El cambio de paradigma estético y el vínculo entre los discursos artísticos y mediáticos, abren mayores posibilidades al público de reconocer como artísticas a las apropiaciones, reproducciones, transposiciones. Genette considera que el mismo uso legitima estas categorías imponiendo leyes propias, desarrollando un borramiento de límites y un pasaje de las obras de únicas (individuo físico o ideal) a múltiples, y de éstas a plurales, en las que un grupo de individuos conforman una clase que trasciende la pluralidad de identidades específicas de los mismos, cuya identidad es genérica y cuyo estado es conceptual⁴.

En este sentido, y teniendo en cuenta uno de los modos de trascendencia planteados por el autor (el de las manifestaciones parciales indirectas⁵), pueden considerarse a las apropiaciones como obras *hipertextuales* o *hiperoperales*, aquellas que ponen en relación un texto B con otro anterior A, que pueden superar el límite entre lo único y lo múltiple. Un ejemplo es el de aquellas pinturas que «señalan» otra obra anterior, como el caso de «Las Meninas» de Picasso (1957), o «El Partenon de libros» de Minujin (1983). El funcionamiento operativo de obras de este tipo, también habilita un estado conceptual, por proponerse como una lectura autorreferencial de la historia del arte, del arte mismo como institución, y de sus procesos modernos de clasificación y jerarquización de ciertas producciones.

A su vez, el otro modo de trascendencia, el de la obra *plural* (o pluralidad operal), en el que un mismo objeto de inmanencia soporta varias obras, sin ejercer la misma función ni acción operal por estar en marcos diferentes, también puede incluir ciertas obras que se apropian de otras. Se puede trascender por transformaciones físicas o por recepciones plurales. Cuando una obra cambia de emplazamiento y formato (objetos físicos transformados por identidad numérica y específica) y, por lo tanto, modifica su sentido y significado —entre otras cosas— es porque existe una transformación física. Ahora, cuando, como consecuencia de lo anterior, se transforma la interpretación de la misma, cambiando su efecto, existe una recepción plural; aunque —igualmente— nunca una obra es interpretada ni se accede a ella de la misma manera (mucho menos cuando se trata de una obra conceptual posterior a 1970). Entonces, si «(...) una obra es un objeto de inmanencia más cierto número, virtualmente infinito, de funciones»⁶ y éstas se modifican, es porque hay una diferente vinculación estética en la recepción de la misma, o una diferente función atencional por parte del receptor/espectador.

Estos modos de trascendencia también se articulan con lo que Genette⁷ describe como cinco modelos de relaciones transtextuales que unen los textos con lo extra-textual⁸, manifestando distintos tipos de relaciones. No son clases estancas sino que se relacionan unas con las otras, entrelazándose recíprocamente, pudiendo ser también entendidas como aspectos de la textualidad en orden creciente de abstracción: intertexto, paratexto, metatexto, hipertexto y architexto. Por los objetivos de esta investigación, sólo se abordarán el primero, el segundo y el cuarto. Así, la *intertextualidad* se plantea como una relación transtextual de copresencia entre textos que genera una presencia efectiva de un texto en otro que puede ser más o menos explícita, más o menos literal, dando motivo a tres tipos de operaciones intertextuales denominadas: cita, plagio y alusión⁹. Por su parte, el *paratexto* también es una relación —menos explícita que la anterior— del texto con todo tipo de señales accesorias que pertenezcan a su entorno como obra: el título, subtítulo, prefacio,

epílogo, prólogo, notas, ilustraciones. En las obras conceptuales funciona como parte de la manifestación material que permite hacer la reducción a la idea (en las que operan por apropiación, generalmente aparece en el título la referencia al texto A). Finalmente, la *hipertextualidad*, según Genette, es toda relación que une un *hipertexto* (B) a un *hipotexto* anterior (A), injertándose de modo diferente al del comentario. Es un texto derivado de otro existente; es una operación que puede darse por *transformación* simple o por *imitación* (también llamada transformación indirecta).

La hipertextualidad es un aspecto universal de la literalidad, todas las obras son hipertextuales en la medida en que no hay obras que no evoquen otras, pero el autor va a definirse por aquellos casos en que la derivación sea masiva y declarada oficial. Así, el hipertexto se postula como operación similar a la de los conceptos de *bricolage*, en el sentido de hacer lo nuevo con lo viejo, y de *palimpsesto*, en el sentido de lectura relacional lúcida y lúdica que permite la circulación textual de «libros infinitos». En este marco, estas prácticas también llamadas *hiperestéticas*, proliferan en el arte contemporáneo como tipos de operaciones dadas por transformación o imitación de los textos puestos en relación, como diferentes derivaciones hipertextuales. Entre ellas, Genette propone la parodia, la réplica, la sátira, el travestimiento, el pastiche y la copia. Aquí, se incluye a la apropiación como práctica que pone a las obras a trascender por manifestación hipertextual de pluralidad operal.

Así, a partir de estas modalidades de acción de las obras/textos en su campo discursivo, se pretende reflexionar sobre la apropiación como procedimiento genérico contemporáneo, sobre su estatuto no sólo como manifestación visual sino como lectura crítica que repite -transformando o imitando- uno o más aspectos de lo apropiado.

El concepto de apropiación figura en el diccionario como «acción o efecto de apropiar algo», y apropiarse como «tomar alguien para sí una cosa que no le pertenece» (similar a adueñarse o apoderarse). En el discurso artístico, desde sus inicios a fines de la década del '70, la apropiación es considerada como una operación que legitima la inautenticidad, constituyendo en ley a la imagen hurtada; funciona a manera de gesto que toma el espacio institucional como objeto de la práctica artística; también implica un interés por los procesos de mediación y circulación: la recepción de la obra, los discursos de la historia y el espacio expositivo¹⁰. La apropiación como operación hipertextual contemporánea se presenta como un desplazamiento, un préstamo, una transferencia que reflexiona críticamente sobre cómo se define y funciona el arte, pretendiendo reformular los modos de lectura de la imagen vigentes hasta entonces.

Las denominadas prácticas hiperestéticas potenciadas en las últimas tres décadas, hacen posible, a través del empleo de procesos de apropiación, la conversión de los propios productos culturales en un medio de crítica hacia la propia institución que los denomina y configura como tales, dislocando la linealidad de su discurso y ampliando aun más sus alcances. Los artistas empezaron a trabajar con imágenes procedentes de la publicidad, de los medios de comunicación, y hasta de la propia historia del arte, o bien transformando su significado originario para otorgarles una nueva lectura, o bien imitando motivos y estructuras, siendo cada imagen hipertexto de otra. En suma, la apropiación se postula como una conversión de los «lugares de arte», habilitando una gran variedad de manifestaciones y propuestas artísticas basadas en este tipo de estrategias transtextuales. El siguiente análisis de obras, permite reflexionar sobre esos lugares proponiendo ciertas revisiones estéticas.

Estudio de caso: un artista, plurales apropiaciones

Desde las políticas institucionales y las líneas curatoriales puede reconocerse un marcado interés dentro de las artes plásticas locales por su relación específica con el arte, la ciencia y la tecnología, habilitando la tarea de un conjunto de artistas a través de exposiciones¹¹, becas¹², proyectos¹³. Así, se los puede encontrar en los programas que las instituciones propusieron para unificar intereses en ese sentido, facilitando el contacto con tendencias y artistas extranjeros, fomentando las propuestas de tipo tecnológico y de experimentación interdisciplinar. Emiliano Causa forma parte de una generación de artistas argentinos que definió la tendencia hacia estas relaciones.

La apropiación en algunas de sus producciones pueden observarse tanto desde el discurso de la tecno-ciencia como desde la imitación de ciertas obras de Victor Vasarely, transformándole los principios del movimiento y agregándole la intervención del espectador/usuario de internet. El arte y la ciencia no son esferas separadas en sus concepciones de obra, Causa considera artística su producción profesional, más allá de que la forma de abordarla sea totalmente científica. Participa del grupo *Proyecto Biopus* (otra denominación que combina conceptos apropiados del discurso científico) conformado por artistas que investigan el arte interactivo¹⁴. Este grupo investiga la relación entre el espectador (usuario, navegador) y la obra a través de la producción, explorando nuevas formas y estrategias. Muchas de sus producciones (grupales todas por enmarcarse en Biopus) dan cuenta también de un artista que se desplaza del uso tradicional de materiales considerados artísticos, avanzando sobre la apropiación no sólo de la lógica tecno-científica en tanto discurso artístico sino de la imagen de otro artista, como es el caso de las obras: «Vasarely Genético» (2002) [Fig. 1], obra de net-art con aplicación de software de arte genético basada en cuadros de Victor Vasarely; y «Círculo y Cuadrado» (2003), video arte de animación experimental basado en música electroacústica, también en la versión de performance de video-arte, con improvisación musical en vivo de Pablo Ledesma (saxo) y Pablo Rivas (vibráfono), ambas realizadas a partir la lógica de la primera [Fig.2].

La remisión y apropiación de temas, motivos, procedimientos y teorías científicas se sostiene en todos los casos desde el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. La transferencia de lógicas de determinados procesos científicos a la computadora son constantes y se vehiculizan a través de interfaces. Causa desarrolla en su texto (2005) que éstas son otras formas de comunicar a los sistemas con los usuarios, con mejores posibilidades expresivas e inmersivas, y que median entre dos entidades con alguna finalidad, en este caso experimentar cierta idea artística. En toda interface intervienen tres elementos: un *usuario* o agente social (para cumplir una acción), una *tarea* que él mismo quiere ejecutar y un utensilio o *artefacto* del que necesita el agente para llevar a término la acción. Esto implica conectar el cuerpo humano, el objetivo de una acción y un artefacto o una información en el ámbito de esa acción comunicativa, transformando los objetos y experiencias en productos, considerados artísticos y/o científicos de acuerdo al marco de referencia.

Los sistemas informáticos del tipo multimedia (es decir que utilizan múltiples medios en forma mutuamente subordinada), mediante el uso de interfaces no convencionales (fuera del teclado, mouse y monitor), logran establecer metáforas del tipo ambiente (por ejemplo: la realidad virtual) o con gran capacidad de inmersión.

Lo que Causa denomina los *dispositivos de entrada/salida* permiten vincular el cuerpo con la computadora y ésta con la otra herramienta necesaria (la aplicación). Así, la herramien-

ta física manipula la herramienta lógica y la herramienta lógica manipula información; la manifestación de la herramienta informática es la parte *virtual* de la interface, constituida por las representaciones que son mediatizadas a través de los dispositivos de entrada/salida. Cuando aparecen los sistemas operativos visuales (entre los primeros los de Xerox y Macintosh) aparece el concepto de representar comandos e información por íconos, ventanas, escritorios, carpetas, menús, botones, etc.; nuevas representaciones que Causa considera «metáforas». De esta forma, las «ventanas» del sistema operativo no son realmente ventanas sino representaciones gráficas geométricas que se comportan según una convención que se ha establecido de «lo que es una ventana en un sistema operativo» y que quizás tiene alguna semejanza con las ventanas «reales» (físicas). En los entornos virtuales que propone como obra, la metáfora se sostendrá la más de las veces tanto por la parte física como virtual de la interface. Existen en este tema varios escenarios posibles, debido a que la metáfora se postula como «*el recurso principal a partir del cual se articula el lenguaje multimedia*»¹⁵. Entorno virtual está tomado como realidad virtual, y en el medio se encuentran casos más comunes en los que se englobarán la mayoría de las experiencias de Causa, en donde la metáfora afecta distintas porciones de la interface física y virtual. Así, la interface tiene como función hacer accesible al cuerpo las representaciones necesarias para sostener el fenómeno, artístico en este caso; y mientras ésta se postula como a una necesidad de la «construcción» (un soporte necesario para la existencia y mediatización), la metáfora lo hace como «manifestación» del fenómeno multimedia. La interactividad de las manifestaciones multimedia es una pieza fundamental de la metáfora y su análisis. Es decir, la metáfora es una realidad (otra) representada a la que se enfrenta el usuario, esta nueva realidad (o representación de una realidad) genera un sistema de relaciones en el que el usuario (como participante) adquiere un rol, ese rol será definido por los comportamientos que la metáfora hace posible. Es interesante observar que cada tipo de metáfora dispone al usuario en un rol particular (o por lo menos en un tipo de comportamiento), como sucede en la obra interactiva «Vasarely genético».

En este sentido, las producciones de Causa dan cuenta de una apertura de ideas en la mezcla de prácticas y paradigmas, desarrollando ideas y formas en el arte y en la tecnología con total libertad. Todo elemento y concepto del mundo, venga de donde sea, es sustancia modelable artísticamente, según él. Tanto el arte como la ciencia sirven para decir y actuar en el mundo desde lo propio de cada campo. Pueden presentarse dispositivos diferentes sin pertenecer a ningún territorio específicamente, evidenciando que los paradigmas científicos deberían estar incorporados al arte naturalmente, y viceversa.

La ciencia puede verse como discurso de una sistematización conceptual de los logros tecnológicos, expandidos cuantitativa y cualitativamente en la contemporaneidad¹⁶, discurso apropiado por Causa no sólo como procedimiento sino como tema, por algo en el mismo título de la obra analizada aparece el concepto «genético». El uso de las nuevas tecnologías trasvasa todo tipo de actividades, al igual que sus posibilidades creativas, por eso artistas visuales, ingenieros, médicos, músicos, actores o diseñadores pueden apropiarse de sus operatorias para modelar ideas o maneras de pensar el mundo. En sus obras un elemento funcional y propio también de los dispositivos que utiliza es la interactividad, acción que posibilita al proceso artístico ser desplegado en relación a la intervención del espectador en la obra.

Las operatorias de las obras interactivas proponen distintas estrategias de vinculación con el espectador/usuario/navegador. Así, la disolución de los límites tradicionales entre el

espectador y el artista, se manifiesta en la relación manipuladora, experimental y operativa del rol del primero sobre la obra propuesta por el segundo. La interactividad y las posibles intervenciones del público en las obras (dejando huella o no) permiten advertir que los autor/lector y productor/receptor se invierten de forma más operativa, recuperando el segundo (tal como en los orígenes de la narrativa oral) su papel fundante como creador y contribuyendo constitutivamente en la obra¹⁷. Las obras de arte interactivas son sistemas abiertos que permiten cuestionar y expandir las nociones tradicionales de arte y creación. Los artistas que exploran la interactividad abordan diversas disciplinas y trabajan en la conjunción de distintas esferas del conocimiento, demostrando que la ciencia y el arte pueden combinarse para crear un sistema que ofrezca múltiples modos posibles de construir el mundo.

Para Causa el punto principal de hacer cosas interactivas es terminar con el espectador. Considera que hay una discusión muy grande respecto de si el interactor es o no un autor. Lo primero que se pregunta es: ¿autor de qué?, ¿cuál es el objeto artístico?. La obra «Vasarely genético» permite a los visitantes de la red recorrer una colección de cuadros de arte óptico generados por computadora (que imitan la estética de cuadros de Víctor Vasarely: artista óptico y cinético que produce imágenes con una estructura modular y variación de módulos según una lógica estricta, una matriz). De esta colección, pueden seleccionar dos de su agrado y, mediante reproducción genética, obtener un tercero que hereda las características de los mismos («como de padres a hijos»). Dicho procedimiento hace que los cuadros de la colección, mediante algoritmos genéticos, evolucionen según el gusto de los visitantes, logrando que los mismos sean partícipes directos del proceso de creación artística, un proceso de creación colectiva. La modelización de esta obra y su representación genética esta conformada por tres tipos de elementos: lienzo con sus parámetros iniciales (figuras, color, degradé), regiones que dividen el lienzo, y cambios sobre los parámetros del lienzo, asociados a cada región. Según las características de los cuadros, los genes elegidos por los productores para representarlas son: gen 1, tamaño de la matriz y regiones; gen 2, tipo y sentido de los degradé; gen 3, cambios producidos en las regiones; gen 4, figuras iniciales del lienzo; y gen 5, paleta de colores. A partir de la lógica de la interface, el algoritmo se transforma entonces en una máquina que articula la obra según el gusto de los participantes.

En este sentido, tanto la obra «Vasarely Genético» como las versiones de «Círculo y cuadrado» derivadas de ella, no son el cuadro o imagen visual, sino los fenómenos efímeros de significaciones que se producen en las personas que saben que están eligiendo un cuadro para que se reproduzca, de ahí su estado conceptual. Tiene que ver con el fenómeno de interacción en el producto visual, con el gesto de proponer ciertas acciones para reducirlas a la idea de la obra. Según Causa, lo importante es lo que le ocurre a la persona que sabe que está dejando sus influencias en el cuadro, interviniendo sobre su propuesta, haciendo que nazcan nuevos productos y que mueran otros.

De esta manera, la apropiación de la imagen de otro autor perteneciente a la historia del arte parece ser legitimada, paradójicamente, no sólo por las posibilidades de su dispositivo de producción, sino por las nuevas previsibilidades del receptor/espectador/usuario constitutivas del estilo de época en que el arte y el resto de los discursos sociales desdibujaron sus límites, habilitando la revisión de los estatutos tradicionales de original y copia, de imagen aurática y múltiple (transpuesta, reproducida, citada, aludida, parodiada, apropiada).

La *figura de autor* se ve redefinida por este tipo de operaciones y se presenta como un componente más que participa de los *post* construidos como categoría de análisis en la historia y la teoría del arte, en tanto reactualiza su lugar explorando nuevos roles. En este marco, entre los artistas que desdibujan la figura de autor en el sentido legitimado hasta el siglo XX (genio inspirado en temas sublimes o hegemónicamente historiados, habilidoso respecto a las técnicas consideradas artísticas, creador de una obra única y aurática que el espectador contempla como sistema cerrado, etc), aparece Emiliano Causa, un ingeniero en sistemas de información y artista multimedial en el que se fusionan los discursos del arte, de la ciencia y de la tecnología. En este marco, tanto la categoría de análisis de *marcas* (aquellos elementos de la obra que remiten o hacen alusión a algún tema, objeto o motivo del discurso científico) como la de *usos* (aquellos elementos de la obra que hacen presente el discurso científico desde la utilización sus procedimientos, operatorias o técnicas) propuestas en la investigación, se ven incluidas en la de *apropiación* (aquellas obras que «toman como suyo» tanto el discurso científico en todos sus niveles, desde el proyecto, el proceso de desarrollo, hasta el resultado, como los motivos y estilos de otro artista), en tanto regula las relaciones entre los dos tipos de discurso y explicita un nuevo estatuto de autor.

El caso planteado da cuenta de la figura de artista como operador crítico de un discurso que avanza sobre otros –como el científico y el de la historia del arte, en este caso-, tematizándolos, mostrando sus operatorias, ampliando sus alcances, apropiándose de sus conceptos y procedimientos. A su vez, sus producciones replantean los saberes institucionalizados del arte y la ciencia, reflexionando sobre los límites de cada discurso en relación con la tecnología, con sus respectivos estatutos históricos y sus diferentes marcos de referencia.

En este sentido, Daniela Koldobsky plantea el problema de la enunciación como proceso impersonal, que en ciertas obras se manifiesta como un «(...) texto estructurado por una variedad de escrituras que se combinan y superponen y de las que el autor no es padre – es decir no las precede-, más bien nace con ellas» (2003). Esta muerte del artista así como del lenguaje pictórico, es una situación que marca continuidades desde la década del '60, en tanto las marcas del artista presentan nuevas configuraciones materiales y su lugar se ve redefinido desde la «vida metadiscursiva» (interna –manifiestos y textos que acompañan la obra en su emergencia- y externos –aquellos que resultan de su lectura-), como en este ejemplo de Vasarely.

La figura del artista como autor está implicada en los procedimientos y teorías de producción, en los cruzamientos de géneros, lenguajes y soportes propios del estilo de época. Desde el funcionamiento de estas obras, la figura de Causa como artista no define una obra en el sentido de determinarla y cerrarla, porque justamente la interacción es no determinista, sino define una gramática a partir de la cual la gente puede decir algo. Su interés en hacer una obra interactiva es hacerla lo suficientemente rica gramaticalmente para lograr ser un medio de expresión del interactivo. La idea de la *obra viva* es lograr una obra que pueda percibir al público, integrarlo a su discurso y que pueda tomar sus propias decisiones, es decir que sea auto-organizativa. Lo importante de la interactividad es lograr que el público pueda expresarse, dejar de poner al artista en el lugar de «el que dice» y al público en el lugar de «el que escucha», y así generar un espacio en donde el público sea «el que diga». Con lo cual podría arriesgarse que la apropiación no sólo sea un procedimiento del que produce sino también del que hace uso de la obra.

Lourdes Cilleruelo también trabaja la cuestión de la autoría en ejemplos del net art afirmando que el artista pierde en estos casos su privilegio como autor individual, como genio creador en el sentido romántico tradicional. El proceso de «colectivización» del trabajo, la libertad de acceso y expresión y las características propias del dispositivo (hipertexto, estructura horizontal no jerárquica, links, etc.) generan cuestiones como: ¿a quién le corresponde la propiedad intelectual de la obra de arte de internet?, ¿por qué el resultado no es un trabajo anónimo sin firma, o, en su defecto, el artista no opta por adoptar una firma colectiva?. Por esto es que propone una redefinición de la función del autor en el arte de internet, acercándolo más a la figura de organizador/director de la propuesta que a la de creador, ya que delimita la participación creativa del espectador/autor en un proyecto colectivo global; entonces podría hablarse de ¿multiautoría?. En muchas de estas propuestas, la obra podría entenderse como una semilla, es decir, como un arte en gestación en el que su crecimiento y desarrollo quedan fuera del alcance del artista, quien sólo planta la semilla¹⁸.

Las producciones de Causa comparten con el resto de las de su generación el cuestionamiento de la materia del objeto artístico en el sentido instituido hasta principios del siglo XX, utilizando dispositivos y soportes considerados en los años 60 como extra-artísticos y por el estilo de época contemporáneo como parte de las diferentes estrategias discursivas del arte. Esta desmaterialización otorga otros funcionamientos a la figura del que produce, presentándose las imágenes, textos, entornos, instalaciones sin el gesto de su mano como artista, sin la marca autoral en tanto impronta corporal individual (huella de la hechura), que –según Koldobsky- le otorga un aura en relación a la inscripción del creador sacralizado:

Son los objetos y las experiencias (...) los que escenifican ese proceso de borramiento de una figura a la que se le decreta la muerte. En ese movimiento cae entonces la noción de obra, que remite tanto al resultado de un trabajo, de un quehacer, de una tarea, como a la tarea misma, es decir a su proceso de producción. Lo que ha muerto con ella es justamente una noción de artista: la que acuñó ese nombre, y de allí que sea hoy difícil continuar utilizándolo (Koldobsky. 2003: s/d).

En «Vasarely genético», como en los otros casos de «Círculo y cuadrado», el artista como autor se ve desdibujado no sólo por el uso del dispositivo tecnológico para producirla sino por la acción misma de la apropiación de una imagen perteneciente a otro autor, al que remite explícitamente el mismo título (función del paratexto, según Genette). Autor A (Vasarely) y autor B (Causa) se ponen en relación a través de esta práctica hiperestética e hiperoperal que acciona y hace trascender su nuevo estado conceptual. Estos desplazamientos propios del estilo de época posterior al fin de las narrativas dominantes postulado por Danto, dan cuenta de este post-artista que opera con los géneros, los medios y los lenguajes de su contemporaneidad, siendo crítico e incluso analista de los nuevos lugares del discurso artístico en tanto discurso social. Los productos de marca, uso y apropiación científica analizados anteriormente evidencian un artista que se desempeña desde otras prácticas sociales, poniendo en duda su supuesta «especificidad» (en términos canónicos), en correspondencia con la extensión y redefinición de límites de su actividad.

En conclusión, estas prácticas *hiperestéticas* ponen a las obras contemporáneas a trascender por manifestación hipertextual de pluralidad operal (un texto en relación con otro, que, al cambiar de emplazamiento por dispositivo y paradigma estético, ofrece pluralidad de funciones y un estado conceptual que excede su manifestación material), como en el

caso de la apropiación estudiada. Así, a partir de estas modalidades de acción de las obras/textos en su campo discursivo, aparece la apropiación como procedimiento genérico propio del arte posthistórico, cuyo estatuto múltiple se actualiza no sólo por los lugares de la producción artística sino por los efectos de la circulación posterior (vida metadiscursiva), ambos participantes de las propiedades constitutivas de las obras de arte.

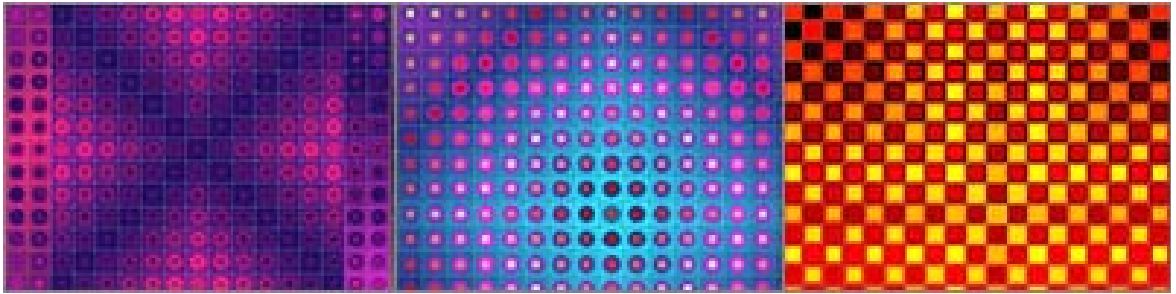


Figura 1: «Vasarely Genético» (2002)

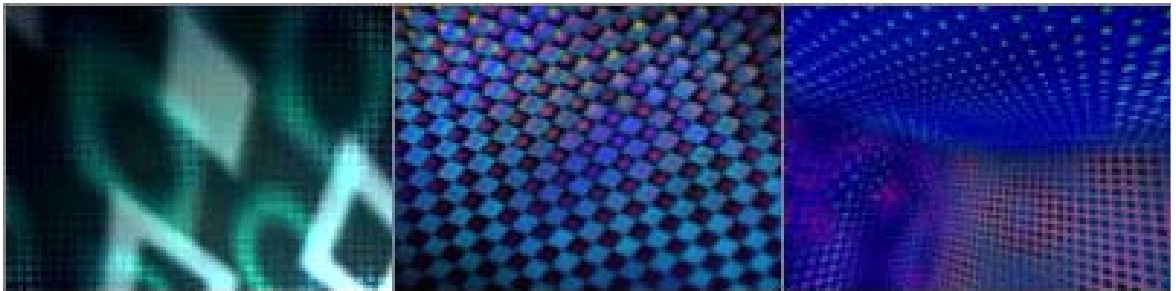


Figura 2: «Círculo y cuadrado» (2003)



Performance Círculo y Cuadrado (2003)

Notas

- ¹ Dirigido por María de los Ángeles De Rueda, e integrado por: Davis Fernando, Gustavino Berenice, Hernández Celiz María Gabriela y Matewecki Natalia.
- ² Grupo de investigación independiente integrado por: Gustavino Berenice, Matewecki Natalia y Suárez Guerrini Florencia.
- ³ En el presente estudio se amplían los límites de la tendencia que a partir de 1980 se llamó Arte apropiacionista en Estados Unidos, compartiendo si el gesto que desde 1977 se inauguró con la exposición *Pictures* (presentada por Douglas Crimp en el Artist Space de Nueva York) de citar y apropiarse el arte no sólo del lenguaje y motivos de los medios de comunicación, sino de la misma institución artística (historia, museo, crítica, etc.)

- ⁴ Según Genette, el *estado conceptual* es más amplio que la tendencia que se denomina Arte conceptual, por presentarse como una manera de ser de ciertas obras que pueden generar la reducción del *objeto* expuesto, al *acto* de exponerlo como artístico, a la *idea* o concepto genérico y abstracto que sostiene su existencia inmanente (paso de la manifestación a la idea, de la descripción a la definición, del producto al proceso, de las propiedades contingentes a las constitutivas de la obra como artística). 1997
- ⁵ Las manifestaciones parciales son aquellas que se presentan ante el espectador como una manifestación «no totalizadora o defectuosa» de una obra (distanciada del aura del original), dejando fuera de alcance algunos aspectos o partes, momentánea o definitivamente (como sería el caso de la foto de una acción). Las dos formas que adopta este tipo de manifestaciones pueden ser: la incompleta (la «Venus de Milo» sin sus brazos) y la indirecta (una fotografía del original de «Manifestación» de Antonio Berni (1934) en una exposición). Las primeras son accidentales –no intencionales- y cuantitativamente parciales, y, las segundas, intencionales y cualitativamente parciales. La parcialidad se explica por el número de rasgos compartidos entre el original y la reproducción, lo que implica –según Genette- una «calidad» diferente en el vínculo receptor – obra/evento.
- ⁶ Genette, G. *Ibidem*. Pag. 291.
- ⁷ Genette, G. 1989
- ⁸ Es preciso aclarar que por texto se entiende a un *paquete de materias sensibles* que puede aludir tanto a un texto lingüístico, como a una pieza musical o a una obra artística. De este modo, es posible hablar de relaciones intertextuales también en el campo del arte. Verón, Eliseo. 1987, pág. 126
- ⁹ Genette, Gérard: *Ibidem*, pág. 10
- ¹⁰ Prada, J. L. M. 2001
- ¹¹ Se pueden enumerar «Arte en progresión» (Centro Cultural General San Martín, Ciudad de Buenos Aires, Argentina, 2003) bajo la curaduría de Graciela Taquini y Rodrigo Alonso, ambos especialistas en artes electrónicas; «Vértigo» en Contemporáneo 9 (Malba, Buenos Aires, 2004), curado también por Graciela Taquini; «Modelo reducido» (Centro Cultural de España en Buenos Aires, CCEBA, Argentina, 2004); Premio MAMBA y Fundación Telefónica «Arte y nuevas tecnologías» en sus ediciones 2002, 2003 y 2004; «Low-Tech-Hi-Fi» (Galería de la Fundación Klemm, Ciudad de Buenos Aires, Argentina, 2002) curada por Rodrigo Alonso y Valeria González, entre otras exposiciones y eventos.
- ¹² Becas Antorchas, Beca Intercampos de Fundación Telefónica, Ayudas del Centro Cultural de España en Buenos Aires CCEBA, Fondo Nacional de las Artes y otras.
- ¹³ «Fin del mundo», «Proyecto implosión», «Cyber Zoo», «Proyecto Biopus», entre otros.
- ¹⁴ *Proyecto Biopus* es un grupo de docentes ligados al Departamento de Producción Multimedial de la Facultad de Bellas Artes (Universidad Nacional de La Plata) y al I.U.N.A. (Instituto Universitario Nacional de Arte). El grupo es fundado por Emiliano Causa, Christian Silva, Tarcisio Pirota y Julián Isaac, pero actualmente se encuentra integrado en por Emiliano Causa, Matías Romero Costas y Tarcisio Pirota. Sitio web desde 2003: www.proyecto-biopus.com.ar
- ¹⁵ Causa, E. y Silva, C. 2005
- ¹⁶ Samara, J. 1997. Pag. 27
- ¹⁷ Bang, N., Correbo, M. N., Matewecki, N. 2002
- ¹⁸ «Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concreta de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla». Lévy en Cilleruelo, 2001, pag. 158.

Bibliografía

- BANG, Nicolás, CORREBO, María Noel y MATEWECKI, Natalia. «Nuevos espectadores para nuevos comportamientos artísticos. El netart en Argentina». En: *Arteuna*. [http://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/Nuevosespectadores\(NetArt\).pdf](http://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/Nuevosespectadores(NetArt).pdf), 2002.
- BETTETINI, Gianfranco. *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Buenos Aires, Piados. 1996.
- CARLÓN, Mario. *Imagen de Arte/Imagen de Información*, Atuel, Buenos Aires. 1994.
- CAUSA, Emiliano y SILVA, Christian. «Interfaces y Metáfora en los Entornos Virtuales». En: <http://www.proyectobiopus.com.ar>, 2004.
- CILLERUELO, Lourdes. *Arte de internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995/2000)*. Universidad del País Vasco, Bilbao, 2001.
- CORREBO, María Noel. «Posibilidades reproductivas y transpositivas de las obras conceptuales», en: *1er. Congreso Iberoamericano de Investigación Artística y Proyectual*, La Plata, Facultad de Bellas Artes, UNLP, CDRom. 2005.

- CORREBO, María Noel. «Sobre la circulación de las obras conceptuales», en: *III Jornadas sobre Arte y Arquitectura en Argentina*, La Plata, Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano, Instituto de Estudios de Hábitat, UNLP, CDROM. 2005.
- DANTO, Arthur. *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*, Buenos Aires, Paidós, 1999 [1997].
- GENETTE, Gerard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Taurus, Madrid, 1989.
- GENETTE, Gerard. *La obra del arte*. Lumen, Barcelona, 1997.
- GUASCH, Anna María. *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid, Alianza, 2001.
- KOLDOBSKY, Daniela. «La figura de artista cuando se anuncia su muerte». Inédito, 2003.
- MATEWECKI, Natalia. «Operaciones de la contemporaneidad en el arte argentino de internet», en: *III Jornadas sobre Arte y Arquitectura en Argentina*, La Plata, Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano, Instituto de Estudios de Hábitat, UNLP, CDROM. 2005
- MEUNIER, Jean Pierre. «Dispositif et théories de la communication», en: *Hermès*, 25. Paris, CNRS, 1999
- PRADA, Juan Luis Martín. *La apropiación Posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la Posmodernidad*. Madrid, Fundamentos, 2001 [1998]
- SAMAJA, Juan. *Epistemología y metodología. Elementos para una teoría de la investigación científica*. Eudeba, Buenos Aires, 1993 [2003]
- STEIMBERG, Oscar y TRAVERSA, Oscar. *Estilo de época y comunicación mediática*, Buenos Aires, Atuel, 1997.
- VERÓN, Eliseo. *La semiosis social*. Buenos Aires, Gedisa, 1987.