



Universitat Autònoma de Barcelona

ADVERTIMENT. L'accés als continguts d'aquesta tesi doctoral i la seva utilització ha de respectar els drets de la persona autora. Pot ser utilitzada per a consulta o estudi personal, així com en activitats o materials d'investigació i docència en els termes establerts a l'art. 32 del Text Refós de la Llei de Propietat Intel·lectual (RDL 1/1996). Per altres utilitzacions es requereix l'autorització prèvia i expressa de la persona autora. En qualsevol cas, en la utilització dels seus continguts caldrà indicar de forma clara el nom i cognoms de la persona autora i el títol de la tesi doctoral. No s'autoritza la seva reproducció o altres formes d'explotació efectuades amb finalitats de lucre ni la seva comunicació pública des d'un lloc aliè al servei TDX. Tampoc s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant als continguts de la tesi com als seus resums i índexs.

ADVERTENCIA. El acceso a los contenidos de esta tesis doctoral y su utilización debe respetar los derechos de la persona autora. Puede ser utilizada para consulta o estudio personal, así como en actividades o materiales de investigación y docencia en los términos establecidos en el art. 32 del Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (RDL 1/1996). Para otros usos se requiere la autorización previa y expresa de la persona autora. En cualquier caso, en la utilización de sus contenidos se deberá indicar de forma clara el nombre y apellidos de la persona autora y el título de la tesis doctoral. No se autoriza su reproducción u otras formas de explotación efectuadas con fines lucrativos ni su comunicación pública desde un sitio ajeno al servicio TDR. Tampoco se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al contenido de la tesis como a sus resúmenes e índices.

WARNING. The access to the contents of this doctoral thesis and its use must respect the rights of the author. It can be used for reference or private study, as well as research and learning activities or materials in the terms established by the 32nd article of the Spanish Consolidated Copyright Act (RDL 1/1996). Express and previous authorization of the author is required for any other uses. In any case, when using its content, full name of the author and title of the thesis must be clearly indicated. Reproduction or other forms of for profit use or public communication from outside TDX service is not allowed. Presentation of its content in a window or frame external to TDX (framing) is not authorized either. These rights affect both the content of the thesis and its abstracts and indexes.

EL NET.ART COMO PERPLEJIDADES DE VANGUARDIA.

El net.art como perplejidades de vanguardia.

Una aproximación a la obra de Jodi desde Wittgenstein.

Luis Eduardo Duarte Valverde

Tesis doctoral

Presentada en el Departamento de Filosofía

Universidad Autónoma de Barcelona

Requerimiento para optar al grado de doctor en Filosofía

Barcelona, 2018.

Director:

David Casacuberta Sevilla

UAB

Universitat Autònoma de Barcelona

De la mala teorización de Tolstoi de que la obra de arte transmite “un sentimiento”, podría aprenderse mucho. Y sin embargo, podría llamárselo, si no la expresión de un sentimiento, si una expresión sentimental o una expresión sentida. Y también podría decirse que los hombres que la entienden “oscilan”, por así decirlo, hacia ella, la responden. Podría decirse: la obra de arte no quiere transmitir otra cosa, sino a sí misma. Lo mismo que cuando visito a alguien no quiero meramente hacer surgir en él tales y cuales sentimientos, sino sobre todo visitarlo y también ser bien recibido.

Y es del todo insensato decir que el artista desea que lo que él sintió al escribir, lo sienta el otro al leer. Puedo muy bien creer que he entendido un poema (por ejemplo), que lo he entendido como lo hubiera deseado su creador. Pero lo que él pueda haber sentido al escribirlo, no me va ni me viene.

Cultura y valor. Wittgenstein.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a quienes de alguna manera me han acompañado en esta ardua, gratificante y conflictiva tarea que ha significado la elaboración de esta tesis, que en muchos momentos implicó pasar del amor al odio y de la negación al entusiasmo por ella. Por su colaboración, paciencia, por ser cómplices y víctimas de mis aproximaciones a estos temas durante estos años. De manera especial, agradezco a mi director, David Casacuberta, por su incondicional apoyo, por creer en todo momento en mí y en mi trabajo. Igualmente, por las succulentas tutorías siempre acompañadas de sabores exóticos en los inolvidables almuerzos que fueron testigos de mis dudas, que nunca lograron causarle una indigestión o al menos eso creo, pero que con toda seguridad engordaron la tesis.

Agradezco a Colciencias (Departamento Administrativo de ciencia, Tecnología e innovación de Colombia) por el apoyo financiero brindado durante estos últimos años, gracias al cual he podido terminar la investigación reflejada en este documento. A mi buen amigo Aitor por su acompañamiento, las acaloradas discusiones filosóficas, sus revisiones y correcciones han sido importantes aportaciones a esta tesis. A Marcos por toda su ayuda en los diseños y el tiempo invertido en ello.

Agradezco al profesor Daniel Roselló del curso en confección, publicación y programación de páginas web, gracias a quien he podido indagar en los principales lenguajes relativos a la red internet usados en las obras de net.art analizadas. Asimismo, fue de gran ayuda su acompañamiento en la elaboración de mi página web con relación a esta tesis y mis primeros ejercicios experimentales en creación de experiencias en el net.art.

A mi madre, que en la distancia y los años de ausencia fue siempre una motivación para continuar con esto que también es de ella. Igualmente agradezco a Catalina por su firme apoyo en todo momento, principalmente por aguantar mi dedicación a esta tesis que nos robó tantos momentos y la relación. A mis familiares fallecidos durante estos años de ausencia, en su memoria.

Finalmente, agradezco a esta misma tesis, pues gracias a su duración me ha logrado enseñar la importancia de la relatividad del tiempo.

Índice

Agradecimientos.....	5
Resumen	15
Abstract	16
i esquema general de la tesis	17
Introducción	19
ii Esquema general del juicio estético	27
Capítulo 1. ¿Es posible el juicio estético en el arte contemporáneo?	29
1.1 El contexto del problema del juicio estético	29
1.2 Del valor estético a la experiencia	34
1.2.1 Carácter comunicativo	36
1.3 Realismo estético versus quasi realismo	37
1.3.1 Realismo	38
1.3.2 El quasi realismo como antirrealismo	41
1.4 El criterio en Wittgenstein, una interpretación de Stanley Cavell	44
1.4.1 Competiciones	46
1.4.2 Criterios con relación a objetos.....	47
1.4.3 Carácter epistemológico y compartido de los criterios.....	49
1.5 La normativización del gusto, una mirada desde Hume	52
1.6 El Relativismo objetivo en Michaud como una tercera vía	59
1.6.1 Los juegos de lenguaje de Wittgenstein como criterios en Michaud	62

iii	Esquema estética en Wittgenstein	65
	Capítulo 2. Hacia una estética en Wittgenstein	67
2.1	Introducción	67
2.2	Estética en el primer Wittgenstein	68
2.2.1	Tautología	69
2.2.2	El sentido lógico de la estética	71
2.2.3	La correspondencia entre lenguaje, pensamiento y mundo como epistemología.....	73
2.2.3.1	El silencio místico y lo indecible	74
2.2.4	Mostrar y decir	77
2.2.4.1	La oposición.....	77
2.2.4.2	La paradoja	78
2.2.4.3	El arte como un silencio que se muestra	79
2.3	Estética en el segundo Wittgenstein.....	84
2.3.1	I La estética como juegos de lenguaje.....	84
2.3.1.1	Introducción	84
2.3.1.2	Un arte desontologizado	84
2.3.1.3	La claridad	87
2.3.1.4	Forma de vida	90
2.3.1.5	Metalinguaje	95
2.3.2	Las perplejidades.....	99
2.3.2.1	Perplejidad como perfección y asombro	103
2.3.2.2	La mosca dentro de la botella cazamoscas	106
2.3.3	Razones comparativas	109
2.3.3.1	Descripciones suplementarias	109
2.3.3.2	Ver como - otra mirada a lo mismo	112

2.3.3.3 Ver aspectos - El caso del pato conejo.....	114
2.3.3.4 Parecidos de familia.....	116
iv Esquema generalidades de las perplejidades en las vanguardias	125
Capítulo 3. Las perplejidades en las vanguardias. Una aplicación en el dadaísmo, suprematismo y Fluxus.....	127
3.1. Introducción	127
3.2 Generalidades y contexto	128
3.2.1 Giro lingüístico	130
3.3. Perplejidades	132
3.3.1 Desmaterialización.....	132
3.3.2 Metalenguaje	136
3.3.3 Apropiacionismo	138
3.3.4 Ausencia del original.....	142
3.3.5_Carácter procesual.....	145
3.3.6 Creación colectiva.....	147
v Esquema perplejidades en el dadaísmo	153
3.4. Dadaísmo.....	155
3.4.1 Origen – contexto	155
3.4.2 Perplejidades	159
3.4.2.1 Autoreferencialidad y metalenguaje en el ready made.	159
3.4.2.2 Apropiacionismo	161
3.4.2.3 Ausencia del original.....	167
3.4.3 La fuente de Duchamp	169

vi	Esquema perplejidades en el Suprematismo.....	175
	3.5. Malevich y el suprematismo	177
	3.5.1 Generalidades – forma de vida	177
	3.5.2 Perplejidades	181
	3.5.2.1 Desmaterialización.....	181
	3.5.2.2 Metalenguaje y autorreferencia.....	184
	3.5.2.3 Carácter procesual.....	185
	3.5.3 Cuadrado negro sobre fondo blanco	190
vii	Esquema perplejidades en el Fluxus	195
	3.6. Fluxus	197
	3.6.1 Generalidades. El espíritu Fluxus y su contexto como forma de vida.	197
	3.6.2 Perplejidades	200
	3.6.2.1 Desmaterialización.....	200
	3.6.2.2 Carácter procesual.....	203
	3.6.2.3 Creación colectiva.....	206
	3.6.3 Fluxus como precedente del net.art	209
	3.6.4 TV – Buddha Nam June Paik	212
viii	Esquema perplejidades en el net.art 1.0	217
	Capítulo 4. Las perplejidades en el net.art 1.0	219
	4.1. Introducción	219
	4.1.1 El net.art 1.0 como forma de vida; concepto y contexto	220
	4.2. ¿Por qué metalenguaje y no activismo?	225

4.3. Lo cognitivo – Metalenguaje	229
4.3.1 Glitch.....	231
4.4. e-Wittgenstein	235
4.5. Las perplejidades en el net.art 1.0	242
4.5.1 Desmaterialización.....	242
4.5.2 Metalenguaje	248
4.5.3 Ausencia del original.....	255
4.5.4 Apropiacionismo	259
4.5.5 Creación colectiva.....	263
4.5.6 El carácter procesual	269
ix Esquema perplejidades en la obra de Jodi	273
Capítulo 5. Las perplejidades en la obra de Jodi	275
5.1. Introducción	275
5.2. Jodi	277
5.3. Perplejidades	279
5.3.1 Desmaterialización.....	279
5.3.2 Metalenguaje	284
5.3.2.1 Glitch.....	290
5.3.3 Carácter procesual.....	292
5.3.3.1 Un arte formal – analítico	294
5.3.4 Apropiacionismo	298
5.3.5 Ausencia del original.....	304
5.3.6 Creación colectiva.....	307

x	Esquema perplejidades en 9W	313
5.4.	Aplicación en algunas obras de Jodi	315
5.4.1	9W	315
5.4.1.1	Introducción	315
5.4.1.2	Perplejidades	316
5.4.1.2.1	Desmaterialización	316
5.4.1.2.2	Carácter procesual	319
5.4.1.2.3	Metalinguaje	322
5.4.1.3	Descripciones suplementarias. 9W-Étant Donnés	325
5.4.1.3.1	Introducción	325
5.4.1.3.2	Perplejidades	326
5.4.1.3.2.1	Desmaterialización	326
5.4.1.3.2.2	Metalinguaje	328
5.4.1.3.2.3	Procesual	329
xi	Esquema perplejidades en Untitled	331
5.4.2	Untitled-game	333
5.4.2.1	Introducción	333
5.4.2.2	Perplejidades	333
5.4.2.2.1	Apropiacionismo	333
5.4.2.2.2	Ausencia del original	337
5.4.2.2.3	Creación colectiva	340
5.4.2.3	Untitled-Quake. Descripciones suplementarias	343
5.4.2.3.1	Introducción	343
5.4.2.3.2	Perplejidades	344
5.4.2.3.2.1	Apropiacionismo	344

5.4.2.3.2 Ausencia del original	344
5.4.2.3.3 Creación colectiva	346
xii Esquema perplejidades en OSS	349
5.4.3 OSS	351
5.4.3.1 Introducción	351
5.4.3.2 Perplejidades	351
5.4.3.2.1 Metalenguaje	351
5.4.3.2.2 Desmaterialización.....	354
5.4.3.2.3 Procesual	357
5.4.3.3 Descripciones suplementarias OSS–UNICODE	361
5.4.3.3.1 Perplejidades	361
5.4.3.3.1.1 Metalenguaje.....	361
5.4.3.3.1.2 Desmaterialización.....	362
5.4.2.3.1.3 Procesual	363
Conclusiones	365
Anexos – Entrevista a Dirk Paesmans	377
Bibliografía	387

RESUMEN

El objetivo de esta tesis es ofrecer un modelo de análisis conceptual para la comprensión del net.art 1.0 o arte de internet metalingüístico. Para ello, se tratará esta expresión siguiendo a Wittgenstein como problemas (perplejidades) y procedimientos (juegos de lenguaje) que esta joven práctica comparte con las denominadas vanguardias artísticas. Así, se enfrentará uno de los principales problemas filosóficos con relación a las prácticas artísticas actuales, como es la dificultad de comprensión y el ejercicio del juicio estético. A este se dedicará el primer capítulo siguiendo algunos planteamientos de Yves Michaud, quien en su ensayo *El Juicio Estético*, sugiere a Wittgenstein como salida.

Asumiendo a Wittgenstein como marco metodológico (segundo capítulo), se entenderá el arte como prácticas lingüísticas desontologizadas y juegos lingüísticos que, lejos de reflejar concepciones teóricas abstractas, ponen de relieve su carácter experimental. Es decir, obedecen a unas formas de vida compartidas que en el net.art se advierten tanto del lado de los programadores como de los usuarios de la red internet. Por esto, la categoría más importante que se trabajará será la de perplejidades como problemas o nudos lingüísticos conceptuales. Estos se enfrentarán desde razones comparativas como herramientas para comprender a partir de las diferencias. Se trata de las descripciones suplementarias, ver como, ver aspectos y parecidos de familia.

Dicho esto, el tercer capítulo se propone el reconocimiento de seis perplejidades en las vanguardias artísticas que también se dan en el net.art: desmaterialización, metalenguaje, apropiacionismo, ausencia del original, carácter procesual y creación colectiva. Esto se hará primero de manera general y después en tres movimientos; dadaísmo, suprematismo y Fluxus. De igual manera, en el cuarto capítulo se hará una caracterización del net.art 1.0 desde dichas perplejidades, destacando su carácter cognitivo y metalingüístico. Para así, resaltar de manera crítica el poder de internet en la comunicación y el arte, así como la importancia de los comportamientos en la red y el poder que sobre ellos ejercen las corporaciones. Finalmente, el quinto capítulo se precisará en la obra del colectivo de net.artistas Jodi, en quienes se reconocerán las seis perplejidades analizando algunas de sus obras más representativas, las cuales serán puestas en relación diferencial con otras obras de similares características.

ABSTRACT

The objective aim of this thesis is to offer a model of conceptual analysis for the understanding of net.art 1.0 or metalinguistic internet art. For this, this expression will be treated following Wittgenstein as problems (perplexities) and procedures (language games) that this young practice shares with the so-called artistic avant-garde. Thus, one of the main philosophical problems will be faced in relation to current artistic practices, such as the difficulty of understanding and the exercise of aesthetic judgment. This will be devoted to the first chapter following some approaches of Yves Michaud, who in his essay *The Aesthetic Judgment*, suggests Wittgenstein as an exit.

Assuming Wittgenstein as a methodological framework (second chapter), art will be understood as desontologized linguistic practices and linguistic games that, far from reflecting abstract theoretical conceptions, highlight its experimental nature. That is, they obey shared forms of life that in net.art are noticed both on the side of programmers and internet users. Therefore, the most important category to be analyzed will be that of perplexities as conceptual linguistic problems or knots. These will face from comparative reasons as tools to understand from the differences. It deals with the supplementary descriptions, see how, see aspects and family similarities.

That said, the third chapter proposes the recognition of six perplexities in the artistic avant-garde that also occur in net.art: dematerialization, metalanguage, appropriationism, absence of the original, processual character and collective creation. This will be done first in a general way and then in three movements; Dadaism, Suprematism and Fluxus. Similarly, in the fourth chapter, a characterization of net.art 1.0 will be made from these perplexities, highlighting its cognitive and metalinguistic character. To critically highlight describe the power of the internet in communication and art, as well as the importance of network behavior and the power exercised by corporations. Finally, in the fifth chapter, it will be specified in the work of the net.artists Jodi collective, in which the six perplexities will be recognized analyzing some of their most representative works, which will be placed in differential relation with other works of similar characteristics.

INTRODUCCIÓN

El interés fundamental y motivación de esta tesis obedece a un problema actual de la estética filosófica contemporánea y más específicamente a la filosofía del arte. Dicho problema es el del juicio estético y el sentido con relación a prácticas y expresiones artísticas actuales. Esta investigación lo aborda desde la práctica del net.art o arte en internet, toda vez que refleja confusiones de origen vanguardista que constituyen retos a nivel cognitivo y epistemológico, que al mismo tiempo ponen en evidencia las dificultades para ejercer la facultad del juicio en relación con esta práctica.

De esta manera, la propuesta central de esta tesis consiste en ofrecer un modelo de lectura y análisis conceptual del net.art metalingüístico también llamado net.art 1.0, a partir de la sugerencia que Yves Michaud hace en su libro *El juicio estético* acerca de la posibilidad de los juegos de lenguaje de Wittgenstein como marco de análisis en el establecimiento de criterios para el juicio estético en las prácticas artísticas contemporáneas. En ese sentido, asumiendo a Wittgenstein como marco metodológico, a continuación se tratará tal posibilidad para el net.art de manera comparativa con las vanguardias, específicamente con el dadaísmo, el suprematismo y el movimiento Fluxus. Así, se establecerá cierta continuidad a partir de seis problemas compartidos con las vanguardias artísticas como serán: desmaterialización, metalenguaje, apropiacionismo, ausencia del original, carácter procesual y creación colectiva, que siguiendo a Wittgenstein serán vistos como perplejidades (confusiones conceptuales), para dilucidar el funcionamiento diferencial de algunas de las técnicas que de ellos se generan como juegos de lenguaje.

Esta propuesta ha sido puesta en discusión durante los años de elaboración de la tesis en diversos eventos académicos como congresos, seminarios y simposios tanto en España como en el extranjero. Igualmente, ha sido sometida a revisión y correcciones por parte de Yves Michaud, quien es autor del libro que inspira la misma, así como por parte del Dirk Paesmans, miembro del colectivo de net.artistas Jodi. Es en la obra de este último donde se aplicará principalmente el modelo de análisis desarrollado en el quinto capítulo. Además, será presentada a manera de apéndice parte de una entrevista que le fue hecha en verano del año 2017.

Es fundamental tener en cuenta que el tratamiento del arte de vanguardias y del net.art en lo que respecta al problema del juicio estético, ha sido pensado en relación con su carácter comunicativo e intersubjetivo donde se viven los problemas. Toda vez que se trata de prácticas lingüísticas compartidas por una comunidad, lo que además permite dar relevancia a categorías asociadas a Wittgenstein como las formas de vida y los juegos de lenguaje. De la misma manera, al depender de la red internet, el net.art será abordado no solo como una expresión artística, sino, principalmente, en su confluencia con el más importante y revolucionario medio de comunicación de la actualidad, cuyas limitaciones e importancia se podrán ver en un sentido crítico a nivel de la comunicación y la creatividad.

Visto de esta forma, la mirada que se propone destacar en esta tesis acerca del net.art se puede reconocer desde una trasposición de problemas y procedimientos lingüísticos, a saber, como técnicas de origen vanguardista en la plataforma de la red. Así, se recurrirá a los postulados de Michaud y Wittgenstein con relación a la estética, ya que para ambos sería una disciplina encargada de analizar el lenguaje del arte de manera comparativa, como es el propósito de este trabajo con el net.art 1.0 desde la perspectiva de las vanguardias. Por eso, esta investigación tenderá un puente entre la mencionada práctica artística y su tratamiento teórico, que es como se entiende en este trabajo la tarea de la filosofía del arte al interior de la estética filosófica.

Es importante dejar claro que la importancia de la metodología a seguir tendrá sentido no para reducir la expresión del net.art a sus similitudes con las búsquedas y técnicas en las vanguardias, sino para destacar propiamente sus diferencias y especificidades. Como era el interés por estas categorías para el pensador austriaco, para quien, por demás, la filosofía cobra importancia como instrumento de análisis, tal como se ha propuesto en esta tesis con relación al análisis artístico. De esta manera, vale advertir que no se trata de una investigación acerca del pensamiento de Wittgenstein, sino, específicamente, de un modelo basado en su filosofía como herramienta para enfrentar la comprensión y algunos de los problemas de orden cognitivo que representa el net.art. Asimismo, tampoco se trata de una tesis sobre las vanguardias, aunque algunas de ellas hayan valido como soporte a nivel comparativo. Por ello, la

presente tesis mejor se trata y precisa desde el funcionamiento de perplejidades de vanguardias en el net art 1.0.

Dicho lo cual, este documento se ha distribuido en cinco capítulos cuyos propósitos se pueden englobar de la siguiente manera por cada uno:

En el primer capítulo se hará una presentación del problema del juicio estético. Se destacarán las más importantes posturas y argumentos del realismo y quasi realismo, este último derivado del antirrealismo, como principales protagonistas de la discusión en torno a este problema filosófico. Esto, para desnudar algunas de sus limitaciones y entender; por un lado, que tal discusión tan en boga en la década de los años 90 del siglo pasado no ha quedado cerrada, y por otro lado, que deja abierta una puerta a una tercera vía.

De esta forma, en el primer capítulo se atiende a la sugerencia que el profesor Yves Michaud hace en su libro *El Juicio estético*, en el cual se explora la posibilidad de enfrentar los problemas de comprensión en las prácticas artísticas contemporáneas como prácticas lingüísticas contextuales. Que bien se pueden entender desde los juegos de lenguaje de Wittgenstein como posibilidad de criterios para tales juicios, no tanto evaluativos fundados en abstracciones o adjetivos basados en valores estéticos del orden de la belleza, sino como formas de vivir y comunicar de dichas prácticas. Así, en este primer capítulo se pretende llegar a lo que Yves Michaud ha denominado *relativismo objetivo*, como una tercera vía ante la insuficiencia de las posturas realistas que dan prevalencia a las cualidades de los objetos artísticos, y de las posturas antirrealistas que dan prevalencia al carácter subjetivo en el debate con relación al juicio estético.

Por eso, con el primer capítulo se buscará dejar en claro que se asumirá una mirada de carácter cognitivo del juicio estético y epistemológico en relación al arte contemporáneo, ya que supone intersubjetividad y constituye un evento propio de la comunicación, conocimiento, significación y comprensión del mundo. A la vez, se trata de una mirada de orden analítico en cuanto que, además de privilegiar el análisis del arte y el juicio estético a nivel lingüístico, su tratamiento se enmarca dentro de una línea de pensamiento analítico filosófico a través de la cual Michaud conecta a Hume con Wittgenstein.

El segundo capítulo se concentra en una caracterización desde la estética en la filosofía de Wittgenstein. Para lo cual y teniendo en cuenta que no se puede reconocer obras especialmente dedicadas a la estética dentro de su corpus, se discriminará a partir de la clasificación generalmente aceptada de las etapas de su pensamiento, es decir, en un primer Wittgenstein, el del *Tractatus*, y el segundo Wittgenstein, el de las *Investigaciones filosóficas*, *Los cuadernos azul y marrón* y *las lecciones de estética*. Además, se acudirá a intérpretes relevantes y comentaristas de Wittgenstein en esta materia como Jacques Bouveresse, Isidoro Reguera y Salvador Rubio Marco. Con este último se tuvo la oportunidad de revisar esta caracterización a la luz de la presentación que sobre esta tesis se pudo hacer en el marco del congreso de la European society for Aesthetics 2016 en Barcelona. Igualmente, se han tenido en cuenta otros acercamientos a nivel metodológico a la filosofía de Wittgenstein en el campo de la estética, entre ellos la llevada a cabo por la profesora Magdalena Holguín. Hay que decir además, que pese al reconocimiento de dichos trabajos de los comentaristas de Wittgenstein en materia de estética filosófica, durante estos años, en la pesquisa bibliográfica no se encontró ninguna sistematización a nivel de categorías como la que se ha propuesto y llevado a cabo en este segundo capítulo. Por lo cual, ha sido necesario recabar en ellas en una labor tan compleja y limitada como fascinante.

Sin embargo, aunque a lo largo de la tesis se recrearán distintas categorías relacionadas a una aproximación estética en Wittgenstein, serán las perplejidades y los juegos lingüísticos los de mayor protagonismo. Esto se debe a que no se trata tanto de pautas a manera de respuestas y soluciones, como si de la posibilidad que estos ofrecen a la hora identificar problemas compartidos y formas similares de enfrentarlos. Lo que quiere decir que no se ha asumido compromiso con ninguna explicación teórica que resuelva los problemas comprensivos en relación al arte, dado que en todo caso y como considera Michaud, se relativizarían según los contextos en que estos se dan, por lo que más bien se ha optado, de la mano de Wittgenstein, por explorar una posibilidad de comprenderlos y vivirlos de manera comparativa para indagar en sus especificidades.

Desde este punto de vista, en el segundo capítulo se pretende destacar la postura de Wittgenstein, pues para él la filosofía no se propone dar explicaciones a las perplejidades, sino señalar principalmente las diferencias de manera descriptiva y desde procedimientos del orden de las comparaciones (“parecidos de familia”, “ver como” y “descripciones suplementarias”), es decir, especificando las maneras en que en cada expresión o práctica lingüística se viven tales problemas. De esa forma, se pueden deshacer las perplejidades estableciendo diálogos con otros lenguajes de expresión similar para revisar cómo se enfrentan a los mismos problemas, lo que ya implica un dialogo con la tradición, que para el caso del net.art 1.0 se ha tomado a partir de algunas vanguardias como el dadaísmo, el suprematismo y Fluxus.

De esta manera, el tercer capítulo en su primera parte será dedicado al reconocimiento, caracterización y problematización específica de las seis perplejidades en las vanguardias (desmaterialización, apropiacionismo, ausencia del original, metalenguaje, carácter procesual y creación colectiva), siendo esta la columna vertebral de la tesis. Estas perplejidades serán asumidas hasta el final en el sentido wittgensteniano como problemas y búsquedas, es decir, como confusiones activas que se encaminan en resoluciones a través de juegos lingüísticos, y en el arte a manera de procedimientos y técnicas. Sobre todo a partir de formas de vida como las que identificaron a estos movimientos, cuya máxima pretensión era la de fusionar el arte con la vida, tal y como lo expresaron a través de sus manifiestos.

Estas perplejidades se proponen destacar algunas coincidencias entre la filosofía de Wittgenstein y el arte de las denominadas vanguardias, que en general ya han sido consideradas por artistas y teóricos del arte, y que dadas las íntimas relaciones que entre ellas se dan no se han planteado en esta tesis bajo ningún tipo de orden ni jerarquía. Fundamentalmente, este apartado abordará el denominado giro lingüístico en las vanguardias artísticas privilegiando su sentido crítico autorreferencial, como es también el propósito del net.art 1.0. Para esto, en el segundo momento de este capítulo y a manera de aplicación, se seguirán las seis perplejidades advertidas en las tres vanguardias (dadaísmo, suprematismo y Fluxus), cuyas influencias se hacen notables en el net.art 1.0. Por cada una de ellas se describirán tres perplejidades con algunos de sus

funcionamientos, que finalmente se precisarán en el análisis de una reconocida obra de cada vanguardia.

La primera parte del cuarto capítulo se dedicará a tratar aspectos contextuales e históricos de la aparición del net.art. Algunos de manera crítica en relación a clasificaciones y definiciones, como la confusión del net.art no como arte de internet sino como arte en internet, así como la diferencia entre net.art y web.art. También se tratará la confusión usual entre net.art metalingüístico (o net.art 1.0) y artivismo (o net.art 2.0), siendo el primero el que en interesa abordar desde su actualidad y vigencia, y no ya solo desde la usual referencia a sus orígenes o denominado periodo heroico (1994 -2000). De igual manera, se trabajará en esta parte la pertinencia metodológica de la llamada e-Wittgenstein con relación a otras metodologías posibles que permiten problematizan el juicio estético en el net.art 1.0. Así, se pretende destacar que el interés e importancia de esta metodología basada en el pensamiento de Wittgenstein no reside en concebirla como una estética para el net.art 1.0, sino como una herramienta conceptual que permite dilucidar sus propios conceptos.

En la segunda parte del cuarto capítulo se dará continuidad a las perplejidades y juegos lingüísticos comentados en el tercer capítulo, con el propósito de entender su funcionamiento en el net.art 1.0. También se tratará la aparente consumación de algunas de las principales búsquedas vanguardistas como la fusión arte y vida, así como la hibridación de disciplinas. Esto, toda vez que se trata de una práctica basada en una plataforma como la red internet, en la que se permean y determinan formas de vivir cotidianas que equiparan la comunicación (interacción) y el arte. Por lo que además de reflejar los mismos problemas y búsquedas vistos en las vanguardias, se traducen sus juegos lingüísticos como el *collage* y el *ready made* mediante otros lenguajes y usos lingüísticos, de los cuales se destacará su carácter antiartístico y deconstructivo, por ejemplo, en procedimientos como el fotomontaje y el *glitch* o estética del error digital.

En este sentido, a través de la caracterización de las perplejidades y juegos de lenguaje en el net.art 1.0 se pretende mostrar de manera crítica los usos de la red desde un lenguaje artístico metalingüístico, que en cuanto menos, sugiere experimentar con sus posibilidades en concordancia con la concepción

vanguardista que se ha privilegiado. Es decir, a manera de acciones (interacciones), que al cuestionar los usos de la red internet confrontan las posibilidades de comunidad que esta supone. Para eso, en consonancia con la metodología basada en Wittgenstein, cada perplejidad será caracterizada y ejemplificada a través de algunas obras reconocidas de ese periodo y a la luz de algunas de las principales discusiones.

Igualmente, en este capítulo y el siguiente será importante acudir a uno de los conceptos modélicos y referentes teóricos del net.art desde la época del periodo heroico hasta hoy, como es el caso del concepto de simulacro en Baudrillard. En gran parte, su pertinencia se debe a que el net.art metalingüístico trata acerca de procesos simulatorios y de emulación, como los que se trabajarán en el quinto capítulo a través de los ejercicios críticos que Jodi lleva a cabo con video-juegos como *Wolfenstein* en SOD y con *Quake* en *Untitled*, al cual se le dedicará un apartado especial al final de este documento.

El quinto y último capítulo se concentrará en la aplicación y demostración de lo tratado previamente, pero en la obra del que quizá sea el más importante colectivo de net.artistas como es Jodi. Así, en la primera parte de este capítulo además de introducir la presentación de este colectivo y su trayectoria a partir del seguimiento a su trabajo, también se hará una caracterización y problematización de cada una de las seis perplejidades a través de algunas de sus obras, como una demostración del modelo de análisis trabajado hasta acá.

En esta parte del quinto capítulo también se tratará de señalar a través de la obra de Jodi la insuficiencia de la clasificación del net.art entre 1.0 y 2.0, dado que, pese a surgir en el 1.0, sus trabajos hasta el día de hoy continúan actualizando ejercicios críticos con la red a partir de sus lenguajes, combinando a nivel formal y estético características del 1.0 y el 2.0. Esto se ilustrará por medio de los trabajos llevados a cabo con las redes de participación masiva como el blog, twitter, youtube, maps, entre otros, siempre desde el funcionamiento de su estructura lingüística en ejercicios autorreferenciales.

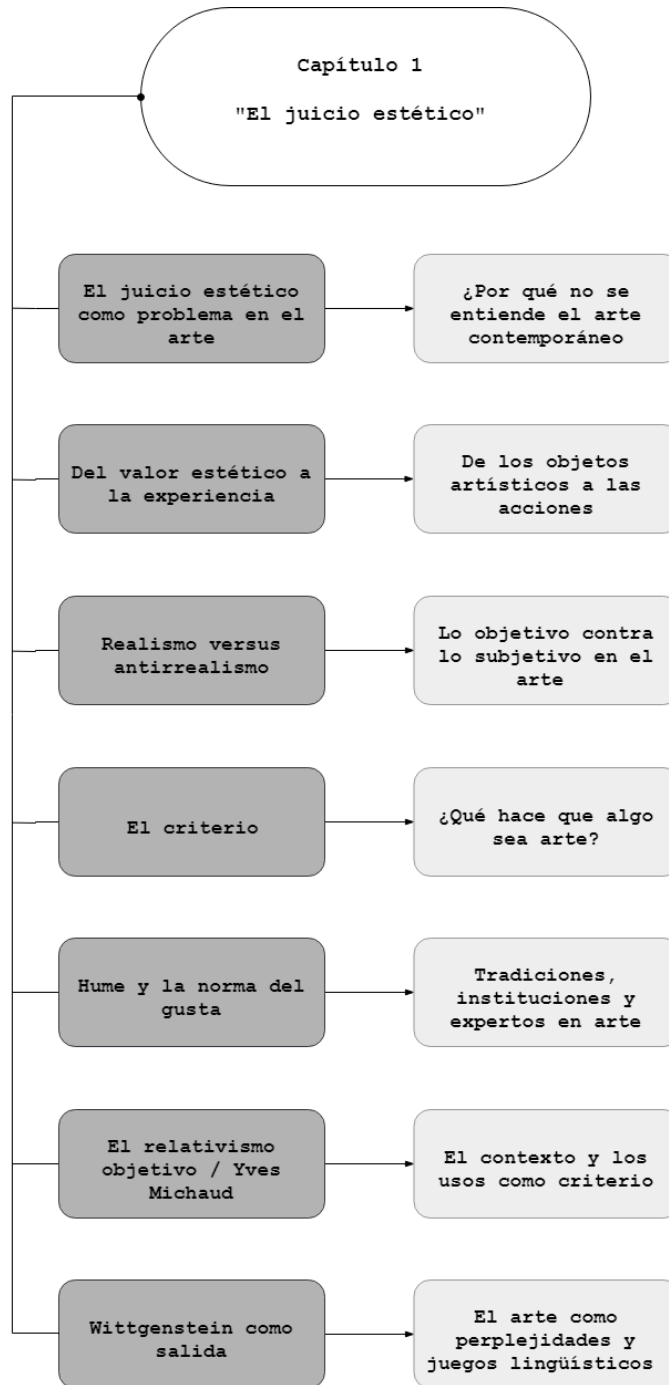
De esta manera se problematizará en torno a las perplejidades que tienen lugar en el trabajo de Jodi, cuyo carácter metalingüístico no se reduce a un mero formalismo sino más bien, y pese a no ser propiamente activistas, destacan el

carácter político del lenguaje artístico en una plataforma de la comunicación como internet. Para ello, expresan acciones y reflexiones políticas de resistencia y sabotaje con su propio lenguaje y los comportamientos que suponen, en claro ataque al poder de las corporaciones en el diseño de lo interactivo y creativo de internet a partir de lo que experimentan los usuarios en la red.

Será así como se destaque la constante actitud punk en Jodi, que en este trabajo se ha conectado por interés teórico con el dadaísmo y el “movimiento” Fluxus, y que se puede precisar en sus obras desde sus acciones contraculturales, en su crudeza, agresividad, caos y a la vez sencillez. En ese sentido, también se resaltarán en las obras de Jodi la herencia punk del *do it yourself* y su importancia a nivel metodológico, las provocaciones estéticas y los juegos lingüísticos del orden de la contradicción y el absurdo en su capacidad de autocrítica, a través de un medio que se inclina cada vez más por la complacencia del *like* y la actitud *friendly*.

Finalmente, se llevará a cabo el análisis de tres de sus más importantes obras a la luz de tres perplejidades por cada una, para después profundizar en el análisis de estas a través de la aplicación de uno de los principales procedimientos que a manera de razones comparativas se han tomado de Wittgenstein como son las descripciones suplementarias. De este modo, cada obra se pondrá en relación con otra para ampliar por aspectos determinados la comprensión de las perplejidades que se han tratado en cada una, de tal forma que, a la manera de Wittgenstein, comparando para resaltar las diferencias, se pretende describir lo propio de cada una. Todo esto en el marco y modelo propuesto, es decir, para esclarecer perplejidades en función de los juicios estéticos en un caso preciso de esta expresión artística.

ii. Esquema juicio estético



Capítulo 1. ¿Es posible el juicio estético en el arte contemporáneo?

"Qué clase de objeto es algo, lo dice la gramática" (§373);

"La esencia se expresa en la gramática" (§371);

"Un 'proceso interno' necesita criterios externos" (§ 580).

L. WITTGENSTEIN

1.1 El contexto del problema del juicio estético

Este primer capítulo empezará por caracterizar en líneas generales el problema filosófico al que se debe esta tesis, el juicio estético en el arte contemporáneo. Entendiendo por juicio estético, en adelante, la capacidad de discriminar a nivel de determinados criterios (elementos de juicio) que permitan distinguir, comprender, valorar y comunicar las experiencias relativas a las prácticas artísticas (Michaud, 2002). Este problema importa en la medida en que no solo compete a los profesionales o aficionados a la estética filosófica o el arte. Por el contrario, concierne a un público en general desorientado que experimenta confusiones y necesidades del orden de la racionalidad como los criterios. Esto es, en busca de la comprensión y comunicación frente a expresiones artísticas contemporáneas como el net.art.

En ese sentido, en este capítulo se precisará en términos generales el problema del juicio estético a la luz de las reflexiones y discusiones que sobre este problema filosófico lleva a cabo Yves Michaud en algunos de sus textos, fundamentalmente en *el juicio estético*. Se partirá de este como punta de lanza, toda vez que ahí se recogen argumentos y se advierten discusiones que interesan trabajar en adelante. Principalmente, el problema de los criterios y la naturaleza de la experiencia estética en prácticas artísticas contemporáneas, bajo los cuales se analizarán posteriormente algunas vanguardias en relación con el net.art 1.0. Inmerso además en la imposibilidad que Michaud (2002, p.8) reconoce significa escapar a la estética en un mundo como el de hoy, en el que

se acusa al arte de arbitrariedad y ausencia de criterios, demandando por tanto algún tipo de racionalidad.

De esta manera, la dificultad más importante que interesa enfrentar en las siguientes páginas es la del ejercicio del juicio estético frente a prácticas artísticas actuales. Que visto desde Michaud se puede reconocer como enfrentar un escollo, el de escapar al insuperable triunfo de la estética en la reinante cultura de consumo, esa que impone a todos sus productos la obligación de presentarse en unas condiciones cada vez más exigentes nivel estético. Por tanto, significa arrebatarse el poderío del discurso estético a las prácticas artísticas, pero además, paradójicamente, se asiste al mismo tiempo a la desestización del arte (Michaud, 2007). Esto ha sido tratado por una gran cantidad de autores que como Jean Baudrillard se han referido la desestización en el arte, en alusión a características que le acompañan a lo largo del siglo XX desde las vanguardias como la desmaterialización, la conceptualización y la intelectualización de lo que hasta el momento se había entendido como arte (Baudrillard, 2007).

Las tesis de Michaud cobran importancia como punto de partida, toda vez que permite bosquejar el fin del régimen del objeto en favor de un arte más preocupado por la producción de experiencias. Con estas, en adelante se evitará repetir la frecuente e imprecisa letanía acerca de la desaparición y muerte tanto de las obras de arte como del arte mismo. Por eso, lo que importa es ubicar el problema del juicio estético en un terreno en el que el arte se da en un aparente exceso, pues pareciera rebasar la capacidad de ser consumido. En parte, esto se debe a que su producción y fundamentalmente difusión se lleva a cabo a través de redes masivas de comunicación e información como los mass media.

Visto así, la preocupación por el arte gira en torno a dispositivos y procedimientos de producción de experiencias, fundamentalmente en el net.art al que serán dedicados los dos últimos capítulos. Dado que en expresiones de este tipo las actitudes, las acciones y los conceptos que determinan la experiencia con la obra no se erigen desde lecturas tradicionales o axiológicas, tal como suponían valores estables como la belleza a través de cánones, pues la experiencia que proponen ya no le corresponde tanto al arte como a la cultura. En este sentido, al arte le correspondería la experiencia artística que será referida en términos

estéticos, no como valor, sino como experiencia que se presenta cada vez más abstracta a la manera en que describe Michaud (2007) p.5).

En efecto el mundo es bello, menos en los museos y centros de arte; en estos lugares se cultiva otra cosa de la misma cepa, y de hecho, lo mismo: la experiencia estética, pero en su abstracción quintaesenciada, lo que quedo del arte cuando se volvió humo o gas.

Atendiendo a lo anterior, pareciera entonces que la desdefinición del arte es o al menos hace parte de la propia definición de la experiencia con este. De ahí, en gran medida, la urgencia e importancia que asalta al público en general y académicos como Michaud en relación con las discusiones acerca de la racionalidad del arte contemporáneo, desde debates como las condiciones del juicio estético, la naturaleza y definición del arte (Michaud, 2002, p. 7). Esto se hace plausible y a la vez paradójico, pues, en general, se ha perdido capacidad de relacionarse racionalmente con el arte, justo cuando este se plantea de manera más racional. Lo que vendría a advertir que con relación al arte hay un mar de preguntas aparentemente incontestables, al punto que el arte parece revestirse de la pregunta por sí mismo. En una búsqueda constante que además lo asemeja a la filosofía, y que, en parte, le caracteriza como un ejercicio metartístico.

Considerando razones como estas, se puede reconocer que una de las más importantes discusiones en la estética filosófica (particularmente en la filosofía del arte) en las últimas décadas, es la reconocida polémica en torno a las posibilidades de emitir juicios estéticos con relación a las prácticas artísticas del presente. En cierta medida, esto se debe a la dificultad que sus propias características significan para tal ejercicio, algunas de las cuales se irán trabajando en los siguientes capítulos como: la desmaterialización, el carácter procesual, la ausencia del original, el metalenguaje, el apropiacionismo y la creación colectiva. Esto no significa que la tradición del problema del juicio estético no haya enfrentado diferentes dificultades al interior de la estética, no

solo desde sus inicios en el siglo XVIII, sino que incluso se podrían rastrear desde las reflexiones que se gestaban en la Grecia clásica¹.

Sin embargo, contrario al ofrecimiento de cualquier modelo de análisis conceptual de las prácticas artísticas actuales, habría que decir que una gran mayoría de las discusiones de la estética filosófica y especialmente la filosofía del arte, pareciera dar mayor importancia a las tendencias emancipatorias desde temas como la experiencia estética. Lo que implica, en cierta manera, restar importancia al problema del juicio estético, toda vez que este supone condiciones “objetivables” frente a prácticas que se proponen cada vez más relativas y plurales. A saber, sin aparentes cohesiones ni mucho menos formalismos que podrían amenazar la experimentación debido al establecimiento de criterios (so pretexto de universalismos). Dicho de otro modo, los prejuicios en torno al problema del juicio estético le acusan a este de limitar la experiencia con el arte en favor de su comprensión, como si se forzara el objeto de estudio al establecimiento de condiciones. De las que suele sospecharse corresponden a meras necesidades académicas y no necesidades generales del orden de la comprensión y comunicabilidad.

Esto se entiende desde la tradición del juicio estético asociado a la normativización de las prácticas artísticas, es decir, desde la objetividad y las reglas. Que no solo regulan la adecuada comprensión y acercamiento a las obras, sino, además, al reconocimiento del virtuosismo en la representación de objetos artísticos. Argumentos de este tipo hoy parecen contrarios a la época al estar inmersos en un escenario muy diferente, en el que, como ya se sabe, el arte se presenta en una amplísima gama de expresiones que ya no se rigen necesariamente por el régimen del objeto ni las definiciones que ello suponía.

En un escenario como este, las prácticas artísticas se encuentran inmersas en una amalgama de pluralidad y retroalimentación conforme a una globalidad que se jacta de ser democrática, la democracia del consumo de las formas. Por tanto, a nivel de juicio estético permite que estas sean abordadas como se ha

¹ Pese a que la estética filosófica como disciplina tiene un origen relativamente reciente, el siglo XVIII, muchos de sus problemas ya se advierten en distintos momentos como la antigüedad. De esto, dan cuenta algunos textos de filósofos como Platón y Aristóteles. Para ampliar, véase Taine, (1944).

propuesto, como lenguajes, búsquedas y técnicas en constante dialogo, inspiradas en gran manera por la tradición inmediata como es el caso de las vanguardias artísticas del siglo XX para el net.art. Por ello, no es preciso pensar que este tipo de problemas en la comprensión y comunicación con relación a las prácticas artísticas, obedezca a necesidades de otro tiempo ni a los caprichos de nostálgicos reguladores, sino que desde esa enorme diversidad se puede expiar la traducción de búsquedas y procedimientos. Es decir, en claro dialogo e influencia de las tendencias precedentes, pues ninguna práctica por más novedosa que se plantee parte por completo de cero. Por el contrario, obedece y se relaciona con otras prácticas tanto por dentro como por fuera de su tradición.

Dicho lo cual, el interés por el juicio estético reside en destacar no sólo su carácter de irresuelto desde las exigencias del orden de la evaluación, sino, principalmente, por la importancia de una mirada de orden cognitivo, es decir, como conocimiento y comunicación. En esto resulta importante el acercamiento a ciertas tesis de la denominada estética analítica², ya que en su tratamiento basado en el lenguaje (no solo en su sentido lógico gramatical) y su desdén por explicaciones de orden metafísico como algunos valores estéticos, asumen el ejercicio del juicio estético en el sentido que interesa en esta tesis. Esto es, como una necesidad y una exigencia práctica comunicativa de la gran masa del público en general y distintos sectores como el académico y el artístico. Por ende, resulta propicio para abordar prácticas como el net.art que se sirven de los denominados nuevos medios. Gracias a que en ellos confluyen la comunicación y el arte a través de procedimientos procedentes de la tradición de las artes plásticas, algunos ligados a los movimientos de vanguardia como el fotomontaje, el *collage* y el *ready made* que se destacarán más adelante.

No se trata pues, de resolver problemas ontológicos con relación al arte, ni mucho menos el tan mencionado problema de la desdefinición del arte en un tiempo que parece escapar a cualquier definición. Que a la manera en que lo

² Entiéndase por estética analítica, de manera general, la tendencia dentro de la estética filosófica que en consonancia con la filosofía analítica, supone una mirada de los problemas de la estética fundamentando su tratamiento a nivel lingüístico. Esta surge, principalmente, a partir de la filosofía de Wittgenstein, como una forma de filosofía aplicada preocupada por el carácter institucional y procedimentalista en las artes como prácticas lingüísticas, así como la relación entre estas y el conocimiento. Entre sus mayores exponentes se pueden reconocer a Monroe Beardsley (2007), Nelson Goodman (1976), Richard Wollheim (1972) y Stanley Cavell (2003).

entiende Michaud (2002, p. 44) le ha servido ser referido como un arte desdefinido, como muchas veces paradójicamente se ha tratado de definir. Esa desdefinición cobra sentido, en cuanto, desde ahí, se pueden rastrear las dificultades, limitaciones y posibilidades en la identificación de criterios. Que a la postre, permitan soportar la comprensión y emisión de juicios estéticos desde algunas de las principales características de las prácticas artísticas contemporáneas. Esta será una manera de abordar una de las principales dificultades para el establecimiento de criterios estéticos, con el propósito de facilitar la vivencia y comprensión de algunas prácticas de arte contemporáneo. Esto se debe a que dichas prácticas se dan y se ofrecen en medio de un pluralismo radical y furor por propiciar experiencias con un exacerbado relativismo, sin aparentes jerarquías y en consonancia con lo que Lyotard (2008) ha denominado como la condición posmoderna.

1.2 Del valor estético a la experiencia

Referirse al juicio estético significa reconocer la tradición del asunto de los valores artísticos y estéticos al que históricamente ha estado ligado, fundamentalmente en torno al valor de la belleza a través de modelos de perfección como el canon³, que ha sido un punto inequívoco desde donde se ejercía el juicio estético en las artes. Igualmente, se debe recordar el papel que en su momento desempeñaba el crítico como gran voz de autoridad en este tipo de discursos, así como mediador entre el artista y el público. De él dependía en gran medida el carácter homogéneo de ese mundo del arte, en el que indudablemente contribuía a la construcción de valores artísticos y estéticos. En ese sentido, se puede entender que a esta pérdida de valores objetivos e incluso del papel del crítico, se le atribuye gran parte de la desorientación en la comprensión y ejercicio del juicio estético frente al arte contemporáneo.

Lo que importa destacar acerca de la desaparición del valor artístico como determinante de la producción y apreciación de la obra, son algunas de las

³ Por canon, se entiende la confluencia de las características artísticas y estéticas en lo que se ha asumido como bello a manera de ideal y regla en distintos momentos de la historia del arte. Tal como sucedía con las proporciones en relación a la figura humana en el renacimiento. Para ampliar, véase (Eco & Pons, 2014).

principales consecuencias para el ejercicio del juicio estético. Dado que la desaparición de los criterios estéticos a manera de cualidades de los objetos no solo complican la definición del arte, sino que, además, dan cuenta de la proliferación de un tipo de arte, que en palabras de Michaud, se podría entender como vaporoso:

No es necesario que el dispositivo sea fácilmente identificable como “arte”, visto que el arte no es más que el efecto producido. Se va borrando la obra en beneficio de la experiencia, borrando el objeto en beneficio de una cualidad estética volátil, vaporosa o difusa, a veces con una desproporción chistosa o al contrario, con una casi equivalencia tautológica entre los medios desplegados y el efecto buscado (Michaud, 2007, p. 32).

Esta desdefinición del arte no atiende a la tradicional clasificación que en sentido ilustrado se puede encontrar en los teóricos del siglo XVIII como Kant (2007), que jerarquizaban las experiencias sensibles en el arte supeditando lo sensible al intelecto y la abstracción intelectual que en ellas tuvieran lugar, tal como sucedía con las bellas artes. Esto se extiende a una gran mayoría de fenómenos culturales que al globalizarse en el consumo pierden sus jerarquías. En ese sentido, no se trata como tanto se ha dicho, de un fin del mundo ni del arte, sino, como sostiene Michaud (2002, p.9), de un cambio de paradigma que marca a su vez el fin de una época de la cultura.

Entendido así, las expresiones artísticas hacen las veces de un fenómeno mas del consumo cultural masificado y global, que en su pluralismo difícilmente supone una cohesión, una coherencia u organización. Esto se ve reflejado en las múltiples valoraciones a las que se somete en esa inarticulación. Lo que atenúa la desorientación y dificultad para orientar el juicio en el arte contemporáneo, no solo por el incremento de las expresiones artísticas, sino también, porque como cree Michaud (2002, p.9) a la vez proliferan los expertos en cada una incentivando la relatividad de las mismas. Asunto que constituye una más de las paradojas en que se expresa este problema.

En este orden de ideas, resulta necesario asumir lo que supone Jean Marie Schaeffer (2005, p.80): “La cuestión del juicio estético solo se plantea cuando

nos comunicamos con los demás acerca de nuestras experiencias estéticas”. De lo cual, se deriva la importancia de hacer la distinción entre apreciación y juicio evaluativo, pues suelen encontrarse referencias a los dos de manera indistinta. Por lo que dirá Schaeffer:

(...) es importante distinguir entre la apreciación, es decir, el estado afectivo causado por la atención cognitiva, y el juicio evaluativo, es decir, el acto intencional que concede tal o cual valor al objeto cuyo tratamiento por parte de la atención estética ha producido tal atención (Ibíd, p. 80).

Entonces, desde la distinción que hace Schaeffer se puede decir que el juicio estético no está limitado por el grado de satisfacción o insatisfacción, es decir, que no está exclusivamente determinado por el placer o dolor que genere la experiencia con el arte. Esto significa, que en cierta manera su función está muy ligada al carácter argumentativo, y esa es una de las principales razones por las que no sería preciso subestimar los debates acerca del juicio estético con relación al arte contemporáneo ni mucho menos considerarlos inútiles. Así pues, ambigüedades de este tipo constituyen dificultades y retos actuales para la racionalidad y la comunicación con relación al arte. Máxime, cuando se trata de expresiones que en una gran mayoría le dan un papel preponderante a su componente conceptual, como se verá más adelante también sucede con el net.art.

1.2.1 Carácter comunicativo

Es precisamente por esa ambigüedad y aparente falta de organización, por lo que resulta oportuno seguir los planteamientos de Michaud. En cuanto, para él toda escala de organización en las obras de arte contemporáneo siempre será inmanente a su carácter experimental (Michaud, 2002, p. 37). Esto quiere decir, que para Michaud ningún posible acuerdo de comprensión y/o comunicabilidad acerca del arte actual dependería en ningún momento de una axiología del arte.

Dicho esto, vale aclarar que no se trata de expresiones artísticas en las que el público tenga una participación marginal o que se limiten a buscar experiencias

estéticas del orden de la mera satisfacción. Por el contrario, pretenden destacar el carácter comunicativo del mismo que no depende del grado de satisfacción emocional que se obtenga en el encuentro con la obra. De todas maneras, habría que decir también que si en algún sentido podría interesar el grado de satisfacción en el encuentro con la obra de arte será siempre desde la identificación de elementos de juicio compartidos. Estos no necesariamente se refieren a valores fijos, como si a criterios de otro orden que confluyen en la participación comunicativa. Es decir, una consideración del arte como una actividad intersubjetiva que resalta su carácter cognitivo. De ahí la importancia del juicio estético en el presente trabajo.

1.3 Realismo estético versus quasi realismo

Con lo dicho hasta este punto, se puede entender que referirse a la discusión en torno al juicio estético en el sentido en que interesa, implica necesariamente reconocer la discusión entre realismo y antirrealismo como el enfrentamiento de las dos posturas más importantes en esta materia. En adelante, esta se planteará desde la oposición entre realismo y quasi realismo, dado que esta última es, dentro del antirrealismo, la postura que mejor identifica a Michaud y que no solo él mismo reconoce, sino además otros antirrealistas como Tilghman, Todd y Scruton⁴. Así, a continuación se presentará en términos generales esta disputa a la luz de la caracterización y problematización que de la misma hace Matilde Carrasco⁵. Con ello se buscará conducir el camino que llevará a una tercera vía, la del relativismo objetivo en Michaud que será defendida como hipótesis central frente a este problema durante toda la tesis.

⁴ Si bien, el antirrealismo suele identificarse más con un radicalismo subjetivista sin condiciones, hay quienes como Michaud, desde el expresivismo, propenden por ciertas condiciones normativas con relación al juicio estético y en general al discurso de la estética filosófica. Para ampliar, véase (Carrasco, 2007, p. 219).

⁵ Profesora titular de estética y teoría de las artes del departamento de filosofía de la universidad de Murcia. Gran parte de sus trabajos se han concentrado en la estética analítica y problemas relativos a los valores estéticos y artísticos.

1.3.1 Realismo

Para llevar a cabo una aproximación general a las posturas típicas que describan los principales argumentos y contrargumentos del realismo, se acudirá a centrar su caracterización de la manera en que lo hace Matilde Carrasco (2007). A saber, como: "(...) teoría que defiende que existen realmente propiedades estéticas que pueden ser detectadas y caracterizadas, y que, por tanto, los juicios que las afirman pueden ser considerados afirmaciones genuinas susceptibles de ser declaradas verdaderas o falsas" (p.207).

Partiendo de esto, se entiende que para Carrasco el realista plantea la justificación de los juicios estéticos en términos de verdad o falsedad. Esto implica la demostración de la existencia o inexistencia de las cualidades estéticas de los objetos, tanto de la evidencia como de la justificación racional. De modo que, la inminente existencia de determinadas cualidades se convierte en el principal argumento que permite resolver cualquier tipo de desacuerdo. Por esto, sostiene Matilde Carrasco:

No es de extrañar, entonces, que la defensa del realismo combine casi siempre argumentos epistemológicos y ontológicos. Para aclarar el estatus ontológico de las propiedades estéticas, el realismo suele comprometerse con la defensa de la tesis de que las cualidades estéticas supervienen a las no estéticas (Carrasco, 2007, p. 207).

De lo anterior, se puede colegir que del mismo modo en que lo sostiene Hume (del que no se puede afirmar sea un realista) en *sobre la norma del gusto*, para el realismo estético según lo entiende uno de sus inspiradores, Frank Sibley (2011), las propiedades estéticas requieren educación del gusto para ser apreciadas. Esto quiere decir que depende del receptor, de quien se exigiría por principio, capacidad de percibir correctamente las propiedades estéticas del objeto como si se tratara de un juez ideal. En esa misma dirección, algunos otros reconocidos representantes de esta tesis como Zemach (1997) consideran que tal situación es posible bajo unas determinadas condiciones de carácter ideal

para la percepción estética. Por ende, exige condiciones específicas tanto al sujeto que percibe como al objeto percibido en su exposición, que es el lado desde donde el realista ve la verdad. Para ello, Zemach también considera las exigencias de condiciones ambientales y aun de los órganos de la percepción del sujeto, como las que se incluyen en la lista SOC (Standard Observation Conditions) (ibíd., p.54).

De esta manera, lo que interesa recoger de esta postura, es que, aunque reconoce la existencia de las respuestas subjetivas del perceptor, no son estas las que determinan las condiciones de verdad o falsedad. Ya que el realismo acude siempre a resolver todo conflicto relativo al juicio estético desde las propiedades estéticas del objeto, es decir, desde el componente descriptivo. Contrario a esto, se podría decir que las limitaciones del realismo con relación a las propiedades no estéticas (evaluativas-afectivas), sugeriría explorar una vía más amplia en la que los conflictos que generan los desacuerdos en los juicios estéticos probablemente se diriman, ya no a partir de la cuestión de cómo se ven dos propiedades diferentes en la misma cosa, sino cómo la misma cosa se ve de distinta manera (Carrasco, 2007, p. 210). Esto es muy importante para el presente trabajo, ya que se aproxima a la versión de la tesis wittgensteniana de la percepción de un aspecto que será desarrollado a manera de *ver como* en el siguiente capítulo. Adelantando, a través de este una propiedad estética constituye un aspecto que puede ser contemplado de distintos modos.

Desde las condiciones de percepción de las propiedades estéticas en el realismo, Tilghman (2005) dirá que se trata de si se puede o no ver los aspectos apropiados, en lo cual, resulta determinante que se den las condiciones ideales de observación. Sobre esto, sostiene Matilde Carrasco (2007, p 211) “(...) para Tilghman (como para Wittgenstein), percibir un aspecto no es percibir una propiedad realmente existente, sino una relación interna entre ése y otros objetos”⁶. Por eso, seguidamente destaca una de las principales oposiciones al realismo como la de Alan Goldman (2005), gracias a que relativiza la atribución de las propiedades estéticas, dependiendo por ejemplo, en que los críticos

⁶ Para ampliar, véase (Tilghman, Rubio Marco, Universitat de València, & Fundació General, 2005, p. 8).

ideales compartan gusto y reaccionen de una misma manera a determinadas propiedades del objeto (ibíd., p. 211).

De este modo, de la mano de las limitaciones que la profesora Carrasco advierte en la postura realista del juicio estético, es como se puede dejar de lado el carácter ontológico de la discusión por una más del orden relacional de las propiedades estéticas. Reconociendo así, que plantear el debate desde las cualidades del objeto resulta a todas luces insuficiente para reclamar las respuestas adecuadas del sujeto. En ese sentido, al admitir que lo que importa del juicio estético es la posibilidad de dirimir conflictos y desacuerdos, se infiere que en relación al arte resultan determinantes los conocimientos y reconocimiento del contexto en que estos se producen. Esto quiere decir, aceptar las limitaciones y las exigencias propias de esta actividad. De tal manera, la postura realista en los juicios estéticos que principalmente permite afirmar la presencia de propiedades de carácter descriptivo, igualmente están obligados a reconocer una serie de variables que les afecta. Por tanto, cualquier intento de homogenizar las sensibilidades de los jueces desde el lado del objeto, continuaría igualmente exterminando, simplificando y anulando aspectos de suma importancia. De este modo, se entiende que para autores como Matilde Carrasco (2007, p. 217) la separación entre lo descriptivo y lo evaluativo no pasaría más que por ser una pretensión.

Para ilustrar esto, se puede seguir uno de los ejemplos más frecuentes al respecto y que también propone Carrasco, quizá el más famoso que se encuentra en el ensayo *Sobre la norma del gusto* de Hume. Se trata del ejemplo del Quijote, en el que, con el ánimo de determinar la delicadeza del gusto para percibir todas las propiedades para juzgar el sabor de un vino, se acude a dos catadores (que por cierto, hacen parte de los antepasados de Sancho Panza). Uno de ellos detecta sabor a hierro en el vino y el otro sabor a cuero, por lo que no hay un acuerdo en su juicio:

En su ensayo sobre La norma del gusto, Hume recurre a un ejemplo tomado del Quijote para ilustrar la principal condición exigida al sujeto que juzga estéticamente: la delicadeza de gusto, o esa sensibilidad que le capacitaría para percibir todas las propiedades, hasta los ingredientes más sutiles, del objeto juzgado. Se cuenta en la obra de Cervantes que a dos catadores de vino, que

Sancho Panza se jacta de tener entre sus antepasados, se les dio a probar el vino de una misma cuba. Pero mientras uno de ellos detectó en el vino sabor a hierro, el otro detectó sabor a cuero, sin que llegaran a acuerdo. Con el tiempo y tras vender el vino, se descubrió en el fondo una llave con una correa que venía a dar la razón (en parte) a los dos. (Carrasco, 2007, p. 215).

Frente al caso anterior, el realista pretendería encontrar la llave con la correa, pues, como ya se dijo, para esta postura el juicio estético consiste en detectar propiedades descriptivas sin ningún compromiso evaluativo. De tal manera que, lo que se estaría poniendo a prueba desde esta mirada y para este caso, sería la capacidad para discriminar gustativamente las propiedades y el agrado o desagrado producido por las mismas. Además, posteriormente podría servir de base para una evaluación respecto a que tan bueno o malo pueda ser el vino, o mejor, en qué sentido esas propiedades hacen que un vino sea de mejor o peor calidad. Justamente, esta será la posición que abra el debate en este caso con el *quasi realismo* como postura antirrealista.

1.3.2 El quasi realismo como antirrealismo

El antirrealismo plantea el debate con el realismo básicamente como un enfrentamiento entre lo subjetivo y lo objetivo. En atención a lo cual, el antirrealismo ataca la consideración realista de que todo posible acuerdo en un juicio estético reside en la convergencia de las descripciones de las propiedades estéticas, en relación a aquello sobre lo que se profiere determinado juicio. Es decir, sin considerar para nada el componente afectivo que importa a los antirrealistas, ese que supone el carácter evaluativo de los juicios estéticos (Tilghman, 2007). Como ya se advierte, esta postura será tratada desde el *quasi realismo* como un relativismo estético con condiciones que de sentido a los juicios estéticos.

En este escenario, se puede destacar que para autores cercanos a esta postura como Tilghman, Hume y Michaud los acuerdos estéticos no solamente dependen de las cualidades de los objetos, sino, fundamentalmente, en su correspondencia con formas y cualidades que aun por naturaleza puedan agradar o desagradar. Por tanto, toda propiedad de un objeto (que obedece a un rasgo del mismo) es

susceptible de convertirse en una propiedad de valor estético, lo cual, depende de la capacidad de generar respuestas similares afectivas hacia este, principalmente por parte de los jueces (Carrasco, 2007, p. 215). Sin olvidar con esto, que tal correspondencia entre las cualidades de los objetos y las respuestas de los sujetos siempre es general a la manera de Hume y no universal como lo consideraba Kant⁷. Por tanto, más cerca de la noción de usos en sentido contextual de Wittgenstein que de la postura trascendental del filósofo de Königsberg.

Esto se hace más plausible si se tiene cuenta que los disensos obedecen a diferencias en las sensibilidades y las evaluaciones. Dichas diferencias son propicias en contextos tan plurales como sucede con la época actual, en la que resulta difícil hacer converger las sensibilidades y actitudes frente a normas y valores, por cierto, inestables. A esto, habría que sumarle que de manera general, en relación con muchas prácticas artísticas contemporáneas estos desacuerdos no obedecen en casi nada a las propiedades estéticas de los objetos, sino a problemas de carácter conceptual que suelen tener por principal precedente a las vanguardias, como se verá más adelante en el caso del net.art.

Entonces, asumir la postura del realismo en cuanto el papel de las propiedades estéticas para el juicio estético es descriptiva mas no afectiva, implicaría arrogarse una fundamentación limitada del carácter cognitivo del juicio estético. Toda vez que se estaría supeditando a lo meramente descriptivo en función de las propiedades del objeto (Bender, 1996). Esto se podría ilustrar siguiendo con el ejemplo de Hume a la manera en que lo hace la profesora Carrasco así:

Pero pensemos en el ejemplo de Hume y en las propiedades «saber a hierro» o «saber a cuero». Por sí mismas, en su mera descripción, no dicen nada sobre el valor del vino, pero presumiblemente ambos jueces acuerden que lo estropean por un criterio que es previo y fundado en la general aceptación que hace desagradable la interferencia de esos sabores con las otras propiedades del vino.

⁷ Para Kant la universalidad es una de las tres condiciones del juicio estético junto a su carácter desinteresado y el hecho que no proporciona conocimiento. Esto último, obedece a que se ubica entre lo agradable y el juicio de conocimiento, es decir, entre los sentimientos y los conceptos, pero que finalmente es subjetivo. Para ampliar, véase (Kant & García Morente, 2007).

Así pues, el valor estético no lo da la descripción «saber a hierro», sino el efecto de agrado o desagrado en el catador en la experiencia de probar el vino, lo que nos devolvería a la esencialidad del componente afectivo en lo que consideraríamos una reacción estética; en la apreciación estética se ejercitarían nuestras capacidades sensoriales, cognitivas y afectivas, donde la reacción afectiva surgiría de la actividad cognitiva misma en un enlace íntimo que convertiría a las propiedades estéticas en propiedades de valor. De manera que no importaría que contáramos con términos esencialmente descriptivos en el discurso estético, puesto que la relevancia del afecto para empleo estético afectaría incluso a términos que designan propiedades que, en principio, consideraríamos no estéticas (Carrasco, 2007, p. 217).

Por esto, atendiendo a la tradición de la estética analítica y principalmente las consideraciones de Tilghman (2007) permite ver algunos aspectos compositivos desde la insistencia en el componente afectivo de las propiedades estéticas, tal podría ser el caso de los colores en la pintura. Asimismo, posibilita ver dichos aspectos compositivos en su capacidad de generar placer o displacer a la manera como también lo considera Isenberg (1949), para quien: “toda evaluación expresa un sentimiento respecto al objeto que ninguna descripción del mismo puede garantizar”.

En conclusión, de momento lo que interesa del juicio estético es su capacidad a nivel cognitivo como evento de la comunicación. No solo referido a las propiedades de los objetos (realismo), sino, además y fundamentalmente, de la capacidad de informar acerca de las maneras en que estos se viven y se usan en determinados contextos. Es decir, como expresión de unas prácticas culturales que se manifiestan a través de juegos lingüísticos, en los cuales confluyen lo descriptivo y lo afectivo.

De esta manera, se reconoce lo “objetivo” y lo subjetivo que implican los juicios estéticos. Gracias a que se trata de la reacción (apreciación, evaluación) que se da con relación a un objeto que la genera, lo que implica que se puede comprender y comunicar. Es por esto que seguir el tratamiento que de este hace Matilde Carrasco es útil para la mirada que se defiende en esta tesis, ya que abre el camino a la postura de Michaud. Puesto que para ella en los juicios

evaluativos vienen insertos los rasgos que se describen en las propiedades de los objetos. Por eso, a continuación se abordará el problema de los criterios y la normativización, para llegar a la postura que interesa adoptar en adelante como es el relativismo objetivo de Michaud. En este se convoca los usos lingüísticos según los contextos en los que se consideran tanto lo descriptivo como lo afectivo. Para ello, se empezará por revisar la noción de criterio en Wittgenstein.

1.4 El criterio en Wittgenstein. Una interpretación de Cavell.

Acercarse a la comprensión de la noción de criterio resulta de gran importancia, toda vez que es la noción que el propio Michaud reconoce como la más relevante para tratar el juicio estético, y que principalmente la toma de Wittgenstein. Por eso, dada la dificultad de encontrar el desarrollo de esta noción de manera explícita en la obra del pensador austriaco, a continuación será fundamentada a partir de una de las más reputadas interpretaciones y que Michaud también la reconoce así como es la que hace Stanley Cavell (2003). Especialmente, en la parte inicial de su libro *Reivindicaciones de la razón*, dedicada al asunto de los criterios.

Siguiendo a Cavell se podría sostener en términos generales, que la noción de criterio para Wittgenstein se identifica tanto por su simplicidad como por su caracterización en sentido gramatical. Esto, dado que es frecuente encontrar que Wittgenstein se refiera a los criterios como razones que poseen ciertas personas o grupos de personas que permiten discriminar, hacer elecciones y evaluar al interior de juicios a manera de mis criterios o nuestros criterios, que bien se "adoptan" o "aceptan" (Cavell, 2003, p. 45). Es decir, se admite la existencia de diversidad criterios según las circunstancias donde se originan los criterios para cada cosa. De tal manera que, según qué momento, se puede identificar en que consiste algo o cuando cuenta como algo⁸.

⁸ Para ampliar otras interpretaciones en la misma dirección, véase *On Wittgenstein use of the term "criterion"* (Albritton, 1959).

De esta manera se pueden caracterizar los criterios como un hecho significativo en el lenguaje para Wittgenstein, a la luz de la forma en que lo interpreta Cavell (2003, p. 45): “los criterios son especificaciones que una persona o grupo establece sobre cuya base (por cuyos medios, en cuyos términos) juzgar (evaluar, determinar) si algo tiene un estatus o valor particular”. Atendiendo a esta interpretación de Cavell, se puede decir que en Wittgenstein los criterios hacen las veces de patrones que permiten a una persona o un grupo específico juzgar, discriminar o establecer el valor de algo respecto a determinado estatus. Por tanto, los criterios vendrían a determinar al menos de manera general, si un objeto se corresponde o es adecuado a determinada clase de objetos.

Todo esto, con el propósito de entender que a Michaud lo que le interesa de la noción de criterio en relación al arte, no es tanto la capacidad de imponer distinciones de valor, sino la identificación de las distinciones y diferencias de las que ya participan. Así, para Michaud “en la acepción común, un criterio es lo que permite hacer distinciones entre cosas, personas o nociones. Aplicar un criterio es hacer distinciones que permiten hacer elecciones” (Michaud, 2002, p. 42). Entonces, al tratarse de obras de arte, los criterios se refieren a los contextos en los que ya están insertas y se viven esas distinciones, sin con ello decir que se limitan a las mismas. Esto, Michaud lo referirá de la siguiente manera: “un criterio estético debería, pues, ser lo que nos permite distinguir las producciones artísticas, hacer la elección entre ellas” (Ibíd., p.43) y más adelante añadirá:

La selección equivale a apreciación. Constatar que no hay criterios estéticos significa decir que ya no hay medios para hacer distinciones. De ahí el tema correlativo de que el arte contemporáneo es “cualquier cosa” –un gran bazar, un zoco, un supermercado, etc.- y que todo vale. Volver a encontrar criterios significaría, por el contrario, disponer de nuevo de categorías para hacer distinciones y marcar diferencias. (Michaud, 2002, p. 43).

1.4.1 Competiciones

Por lo dicho hasta ahora, se puede entender que cuando se hace referencia a criterios se suele pensar o asociar a competencias, ya que así se puede dar cuenta de su funcionamiento. Eso se hace patente a través de los autores que se han tomado como ejes fundamentales para seguir y dilucidar la noción de criterio en Wittgenstein como Cavell y el propio Michaud. Ellos han tenido en consideración la relación entre los criterios y prácticas por medio de ejemplos, muchos de estos basados en competencias de orden animal como sucede en un club canino y en el mundo ecuestre. De este modo, les permite juzgar desde el entendimiento y aceptación de las reglas que rigen a los participantes de estas prácticas como podría pasar con otras.

Para comentar el asunto de la aplicación de los criterios en las competencias de animales, resulta de gran importancia tener en cuenta que tanto Cavell (2003, p. 48) como Michaud (2002, p. 65) suponen que para las competencias, tanto jueces como árbitros no poseen autonomía ni para elegir ni para cambiar los criterios a los que se deben atener, toda vez que estos les preceden. Dicho de otra forma, la modificación de criterios en Wittgenstein tiene que ver con lo inadecuados que puedan resultar los criterios establecidos para juzgar la actualidad de determinada(s) práctica(s). Por ende, dichos cambios son previamente compartidos en las mismas prácticas (Cavell, 2003, p. 49).

De momento, lo importante al respecto es que permite entender que no es el árbitro o juez quien decide al final el vencedor, sino que serían propiamente los criterios y la calidad de estos en la práctica los que tendrían que decidir.

Los jueces de exhibiciones y los árbitros no tienen ninguna autoridad para elegir, ampliar o cambiar, por muy natural que pudieran resultar, los criterios a los que han de atenerse. Pero el árbitro no decide quién es el vencedor, eso lo deciden los tantos obtenidos; y los nadadores (por ejemplo) no compiten principalmente unos contra otros sino cada uno contra la zambullida perfecta. (Cavell, 2003, p. 50).

Quizá una de las mejores ilustraciones de esta postura, se encuentra en el ejemplo traído por Michaud a propósito de este asunto al describir la belleza del caballo español según la identificación de sus rasgos. Esto lo toma de de un reportaje del *Journal Télévisé* de la cadena francesa *France2*⁹:

El caballo de raza pura español existe desde hace siglos. No ha habido cruces, el caballo español se ha mantenido puro. Todos los reyes de Francia montaban caballos españoles. De entrada es un caballo de guerra, y sus aptitudes son para realizar las artes asociadas: los galopes en el lugar, las medias vueltas, los giros, los medios giros, servían para esquivar al enemigo. Se reconoce un caballo español por su morfología, su cabeza es un poco árabe, con un bonito perfil, una espalda muy larga hacia adelante, esa redondez, esa fuerza de la grupa, su anchura, su flexibilidad, el caballo español salta, el caballo español hace largas caminatas, el caballo español lo hace todo. Tiene una mente extraordinaria. Nada lo iguala. (Michaud, 2002, p. 51).

Descripciones de este orden se convierten en apreciaciones en la medida en que el componente afectivo parte de rasgos que identifican y caracterizan el objeto, en este caso el caballo español (andaluz). Como se pudo ver, esto se hizo a partir de criterios que exigen el conocimiento de un lenguaje técnico y por ende compartir el mismo juego de evaluación.

1.4.2 Criterios con relación a objetos

Si bien, para Wittgenstein los criterios respecto a objetos remite a aquellos cuya naturaleza es susceptible de juicio según conceptos, igualmente, la apelación a criterios se relaciona con el cuestionamiento mismo del objeto, tal es caso del arte donde en principio el estatus o categoría de los objetos artísticos no es seguro en su determinación. Lo que explicaría la necesidad por indagar en el

⁹ Este programa, según lo trae Michaud, se transmitió en la cadena pública francesa France2 el 09/01/1998 a las 20:45 y estuvo dedicado al caballo español.

esclarecimiento y formulación de criterios, los cuales pueden ser tan racionales como arbitrarios como suele sospecharse frente a las expresiones artísticas contemporáneas. Esto se hace patente a través de procedimientos de origen vanguardista como el *ready made* que será detallado más adelante.

En todo caso, aunque los criterios permiten realizar especificaciones con relación a objetos, estos no podrán ser los mismos relativos a una competencia de natación, una competencia de caballos o una obra de arte, ya que cada práctica exige a su manera una relación y/o solución según su contexto. De esta manera, los criterios ofrecen la posibilidad de dar cuenta del uso contextual que se hace de los conceptos, a través de los cuales se puede determinar la clase de objeto que pueda ser algo. Sin embargo, según lo considera Cavell (2003) en ocasiones requiere revisiones de orden gramatical:

(...) la mejor prueba de que existen cosas tales como lo que Wittgenstein llama criterios es proporcionar algunos. ¿Y cómo ocuparse de esa tarea? No hay que hacer prácticamente nada: mirar lo que decimos. Pero existen varias formas, varios procedimientos, que podríamos denominar "mirar" "lo que decimos". ¿De qué manera vamos a mirar nuestras palabras en tanto que mirarlas sea relevante para la filosofía? Wittgenstein dice que hemos de investigar lo que decimos gramaticalmente. Cabe presumir que lo que esto significa sólo queda plenamente ejemplificado por los procedimientos de sus investigaciones tomadas en conjunto. Pero de vez en cuando, Wittgenstein esboza ciertos procedimientos que él propone como una especie de "investigaciones gramaticales en miniatura. Por ejemplo:

La expectación es, gramaticalmente, un estado; como: ser de una opinión, esperar algo, saber algo, poder hacer algo- [...] ¿Qué consideramos en casos particulares como criterios de que alguien tenga tal o cual opinión? ¿Cuándo decimos: en aquella época llegó a tener esta opinión? ¿Cuándo ha cambiado de opinión? Etc. (p. 69).

Y que más adelante precisará la importancia de los criterios con relación a objetos al interior de los juicios. Asimismo, su relevancia en cuanto evento de comunicación en el sentido que se puede inferir le interesa a Michaud así:

El juicio, tanto en las apelaciones ordinarias a criterios como en las de Wittgenstein, aparece en dos ocasiones. En los casos ordinarios, se establece un conjunto de especificaciones o características que fijan los términos, constituyen el "medio" o base, del juicio; y después vienen las pautas sobre cuya base se asigna el grado en que el objeto satisface los criterios del juicio, o se determina si un objeto cuenta en absoluto como tal según los criterios. Podemos entender el primer momento como la predicación del juicio: decir algo acerca de algo; y el segundo momento como la proclamación del juicio: pronunciarlo. En los casos ordinarios (oficiales), ha de proclamarse finalmente un juicio; que haya de proclamarse al final y cuándo ha de llegar ese final (excepto en ciertas formas igualmente convencionales de apelación o protesta) forma parte del acuerdo, el punto en cuestión del acuerdo en primer lugar. En los casos wittgenstenianos (y cotidianos), que haya que pronunciarlo, decirlo (en voz alta), constituye un problema tanto como lo que hay que decir (un problema para la inteligibilidad de lo que se dice) (Cavell, 2003, p. 76).

De esta forma, los criterios en los juicios permiten predicar y juzgar, determinando su carácter veritativo según la correspondencia con lo que se proclama al juzgar. Por eso, la función del criterio se da bajo determinado(s) concepto(s) que son los que finalmente permiten decir algo sobre una cosa específica. Por tanto, la existencia de reglas supone que el juicio se ajuste a éstas, así como a su condición de ser compartidas.

1.4.3 Carácter epistemológico y compartido de los criterios

Con lo dicho hasta acá, se puede notar que el establecimiento de criterios constituye una tarea de orden epistemológico. Esto, gracias a que el conocimiento se relaciona con la identificación, clasificación y discriminación de objetos y/o razones, de tal suerte que los criterios son criterios de juicio. Se

entiende así, que una de las principales tareas del lenguaje tendría que ver con la capacidad de caracterizar, categorizar y discriminar a partir de las diferencias como evento fundamental para el conocimiento:

Cuando la epistemología plantea la cuestión del conocimiento, lo que se pregunta es por los fundamentos de nuestra certeza. Pero hemos de recordar que lo que llamamos conocimiento se relaciona también con lo que llamamos alcanzar el conocimiento, o aprendizaje, e.g., con nuestras aptitudes para identificar, clasificar o discriminar, diferentes objetos unos con y de otros. Los criterios son criterios de juicio; la idea subyacente es la de discriminar o separar casos, de identificar por medio de diferencias (Cavell, 2003, p. 54).

Entonces, visto desde la interpretación de Cavell, se infiere que los criterios a los que atiende Wittgenstein son aquellos que se determinan en los grupos en los que se dan determinadas prácticas. Así pues, supondría que cada vez que se acude a un criterio se hace como miembros de un grupo (que a su vez lo representa) donde estos se viven y comparten, e igualmente, donde se dan los desacuerdos. De tal manera que, la posibilidad de que estos se den es tan importante como la propia declaración o esclarecimiento de los criterios.

En este sentido, es importante recalcar que los criterios no se deben a alguien en particular sino a los que participan de ellos en su práctica, que por lo mismo saben cuáles son, incluso en los desacuerdos. Lo que quiere decir, que los criterios atraviesan la aceptación mutua y un acuerdo tácito en el lenguaje, que no solo hace parte de la responsabilidad que la práctica con este exige, sino que, además, se cede para que otros hablen por los miembros de esa comunidad en sus distintas expresiones culturales. Así, en cierta medida, se reforzaría la imposibilidad de un lenguaje privado según lo entiende Wittgenstein¹⁰.

¹⁰ La imposibilidad del lenguaje privado en Wittgenstein, en general, consiste en admitir que en todo caso el lenguaje se debe a una práctica social, es decir, unos usos comunes y contextuales. Esta, será una de las tesis características del denominado segundo Wittgenstein y sobre la cual se volverá en el siguiente capítulo. Para ampliar, véase (Carmona, 2015).

Por lo anterior, los criterios ordinarios bien pueden ser modificados siempre que resulten in fiables o que no respondan, por ejemplo, a nuevos gustos, de tal manera que atendiendo a los viejos criterios no se puedan hacer juicios adecuados o convenientes. En todo caso, la modificación de los criterios implicaría una nueva concordancia en los juicios, principalmente en relación con las formas de vida. Entendiendo por ahora, de manera general la noción de forma de vida (que será desarrollada en el siguiente capítulo) como formas humanas de vivir prácticas lingüísticas, es decir, como reglas bajo las cuales se percibe y se dan los procesos de aprendizaje de una cultura de manera compartida (Wittgenstein, 1992, p. 217). Para Wittgenstein estas se dan por sentadas, o sea, aceptadas como dadas. Entonces, este tipo de cambios en los criterios al suponer que son previamente compartidos, significa que respaldan unas acciones y unas prácticas determinadas como se podría entender sucede con el arte actual.

Como se puede ver, para Wittgenstein es importante apelar a criterios, ya que estos permiten mayor seguridad para emitir juicios en su sentido público y compartido. En virtud de ello, el funcionamiento del lenguaje se supone más práctico y rápido, y por ende, el significado de las convenciones obedece a los contextos específicos donde estos se dan y se viven incluidas sus transformaciones. Esa correspondencia en los juicios se debe a la concordancia en las formas de vida que hace que el lenguaje sea un medio de comunicación efectivo. De tal suerte, que la correspondencia no consiste tanto en obtener un acuerdo, sino, en la capacidad del mismo para conservarse y modificarse en las distintas circunstancias.

Es esto lo que en gran medida advierte Wittgenstein acerca de los desacuerdos, ya que para él estos residen fundamentalmente en el lenguaje. Tal como se puede ver cuando los criterios no constituyen una prueba de la correspondencia con los usos del lenguaje, y por ende, tampoco con las formas de vida, lo cual, en parte explicaría muchas correcciones obligadas en la RAE (Real academia de la lengua española). Es por esto que en Wittgenstein los criterios cumplen una función descriptiva que soportarían los juicios evaluativos, para resolver y justificar problemas, por ejemplo, del orden del significado de las palabras. En ese sentido, de la mano de Michaud (2002, p. 68) habría que decir que con

relación al arte son las prácticas artísticas las que dan origen a los criterios en las obras y no al revés, por tanto, los criterios van más allá de las convenciones.

1.5 La normativización del gusto, una mirada desde Hume

Ya explorado el terreno de lo subjetivo del juicio estético, interesa ahora ir de este a su normativización en la comunicación compartida. En ello, se puede derivar que la propuesta que se sigue con Michaud pretende justificar de manera analítica la postura de Hume, pues ambos tratan de huir del placer y sentimiento al momento de establecer normas relativas al juicio estético. Lo que se ve, por ejemplo, al pasar del problema del gusto privilegiando las maneras en que se viven los acuerdos en el lenguaje. Así, con relación a prácticas artísticas de índole predominantemente conceptual como los movimientos que importan en este trabajo como el dadaísmo, el movimiento Fluxus y el net.art 1.0, también implicarían una huida de lo objetivo en cuanto al gusto como una determinación objetual, lo cual vendría a significar una especie de superación de la postura realista. Es decir, se advierte una huida de la indeterminación de la subjetividad del gusto, igualmente de toda pretensión de objetividad en favor del objeto sobre el que recaen las acciones de la práctica como obra.

Por esto, pese a la diversidad y por ende relatividad de los juicios en materia estética, para Michaud (2002) su normativización no atraviesa ni la simple singularidad ni la pretensión de universalidad. Dado que, si bien cada uno tiene un gusto, estos no son susceptibles de confusiones relativistas al interior de determinados grupos de evaluación, pues identifican normas y criterios de juicio previamente establecidos (Michaud, 2002, p. 84). Por eso, se puede entender que para Michaud hay estéticas y gustos locales, que en su interior están atravesados por acuerdos estables al menos de manera parcial.

En este punto es donde Michaud recurre a Hume, pues el asunto de fondo en *Sobre la norma del gusto* para el filósofo escocés reside en la necesidad de los

acuerdos, y principalmente, la manera cómo estos se logran ajustar a determinaciones como normas o valores¹¹.

Es natural que busquemos una norma del gusto, una regla con la cual puedan ser reconciliados los diversos sentimientos de los hombres, o al menos una decisión que confirme un sentimiento y condene otro.

Existe una concepción filosófica que elimina todas las esperanzas de éxito en tal intento y representa la imposibilidad de obtener nunca una norma de gusto. La diferencia, se dice, entre el juicio y el sentimiento es muy grande. Todo sentimiento es correcto, porque el sentimiento no tiene referencia a nada fuera de sí, y es siempre real en tanto un hombre sea consciente de él. Sin embargo, no todas las determinaciones del entendimiento son correctas, porque tienen referencia a algo fuera de sí, a saber, una cuestión de hecho, y no siempre se ajusta a ese modelo (Hume & Beguiristain, 1989, p. 42).

Entonces, esta preocupación por la adecuación de los sentimientos en Hume, Wittgenstein y Michaud, obedece a una necesidad conceptual y gramatical. Ya que todo sentimiento, cualquiera que sea, busca su adecuación en el lenguaje para su elaboración y expresión. Lo que supone que también tiene un propósito comunicativo, pues de lo contrario, como bien considera Wittgenstein no se podría ni pensar ni decir nada sobre este (Michaud, 2002, p. 85). Por esto, se entiende una comparecencia entre Hume y Wittgenstein que interesa a Michaud a manera de puente, como una línea de continuidad analítica para el juicio estético, en la que además, confluyen el método comparativo y la importancia que ambos dan a las diferencias dentro del mismo, asunto que se tratará más adelante.

¹¹ En la discusión sobre el gusto, aun desde antes del siglo XVIII cuando nace la disciplina de la estética filosófica, se reconoce que una preocupación importante es la imposibilidad de discutir en materia de gustos. Esto, ya que cada uno parte de estar seguro en tener razón y además tener más razón que los demás. Dicha diversidad intransigente, en parte, se debe a las ambigüedades del lenguaje para expresar sentimientos. Tal como constatan las expresiones evaluativas de los juicios estéticos que suelen reducirse a exaltaciones o censuras. Para ampliar, véase (Prada, 2017).

Retomando a Hume, Michaud (2002, p.88) considera que esta normativización se puede distinguir en un carácter doble de la experiencia estética; primero, como una experiencia de diferencias entre expertos. Que además de suponer diferencias entre ellos y los que no lo son, al final permitirá concluir que el gusto pertenece a todos, en cuanto cada uno debe juzgar sus experiencias independiente de su cualificación y adecuación a determinadas normas. La segunda cara de la experiencia obedece a la necesidad de reglas definidas, y por ende, exige una educación, por ejemplo, en la diversidad de estilos de determinadas expresiones artísticas y los juegos que los artistas realizan con esas reglas. Un claro ejemplo de esto, podría ser las distintas maneras en que los movimientos de vanguardia enfrentaron problemas similares como la desmaterialización del objeto artístico. Esto se daba incluso bajo distintas modalidades dentro de los mismos movimientos, tal como sucedía con el cubismo en su versión analítica y sintética que serán tratados en el tercer capítulo.

Para Michaud esta distinción de doble naturaleza de la experiencia estética con relación al arte tiene especial importancia, ya que se refiere así a la verdadera naturaleza del juicio estético. Pues, el hecho de que existan reglas y no las sigamos no solo se debe al desconocimiento de estas, sino también a la falta de adecuación entre las formas y los sentimientos que ellas generan (Ibíd., p.89). De este modo, se entiende que Michaud retoma estas tesis de Hume, específicamente cuando este último se refiere a la educación del gusto como el ajuste entre las reglas que ordenan las formas y los objetos con los sentimientos:

En todas las producciones más nobles de la genialidad humana existe una relación mutua y una correspondencia entre sus partes, y ni la belleza ni la deformidad pueden ser percibidas por aquel cuyo pensamiento no es capaz de aprehender todas estas partes y compararlas entre sí, con el fin de percibir la consistencia y uniformidad del conjunto. Toda obra de arte responde también a un cierto fin o propósito para el que está pensada, y ha de ser así considerada más o menos perfecta según su grado de adecuación para alcanzar este fin. El objeto de la elocuencia es persuadir, el de la historia instruir, el de la poesía agrandar por medio de las pasiones y de la imaginación. Estos fines hay que tenerlos constantemente

a nuestra vista cuando examinamos cualquier obra, y debemos ser capaces de juzgar hasta qué punto los medios empleados se adaptan a sus respectivos propósitos. (Hume & Beguiristain, 1989, p. 41).

Y que más adelante precisará de la siguiente manera:

Por no mencionar, además, que las propias excelencias de las facultades que contribuyen a mejorar la razón: la misma claridad de concepto, la misma exactitud de distinción, la misma vivacidad de aprehensión, son esenciales a las operaciones del verdadero gusto y sus infalibles acompañantes. Así, rara vez, o nunca, ocurre que un hombre de buen sentido, experimentado en algún arte, sea incapaz de juzgar acerca de su belleza, y es igualmente raro encontrar a un hombre que teniendo un gusto preciso no posea también un profundo entendimiento. (Ibíd., p. 42).

En cuanto al juicio estético con relación a obras, la determinación que Hume ve en los fines o propósitos en que estas han sido concebidas es evidentemente contraria a la postura de Kant. Gracias a que en *La crítica del juicio*, el filósofo de Königsberg sostiene siempre un rechazo a todo principio objetivo del gusto, tanto de los racionalistas como de los empiristas, es decir, que para Kant el gusto no reside ni en conceptos ni en la sensación. Asunto que autores como Juan Martín Prada (2017, p. 277) considera la razón de la errada resolución kantiana al tratar de fundamentar la independencia de la belleza, cuya finalidad autónoma revelaría una legislación trascendental a priori.

Para Hume la belleza no se reduce a la sensación, por el contrario reconoce que participa del entendimiento. Por esto, se puede decir que la importancia de Hume en Michaud también se relaciona con las consideraciones del pensador escocés acerca de la educación del gusto. Esto, debido a que para Hume la adecuación entre formas producidas y sentimientos supone una educación que permite normativizarlo. Esta pretensión de hacer coincidir las formas con los sentimientos Hume la denomina delicadeza del gusto, que vendría a ser una especie de refinamiento en la percepción de las formas, los objetos y sus componentes. Esto tendrá especial importancia para Michaud, si se tiene en cuenta que para el propio Hume tal educación del gusto supone la cuestión de uso, por lo cual, le

permite conectarlo con Wittgenstein, pues como sostiene el pensador escocés: “La misma habilidad y destreza que da la práctica a la ejecución de una obra se adquiere por los mismos medios para juzgarla” (Hume & Beguiristain, 1989, p. 50).

Según lo dicho, se trata de encontrar las condiciones pertinentes de percepción y recepción de la obra. Igualmente, estas tienen que ver con las condiciones de producción y las intenciones del autor, así como las circunstancias de realización. Tales exigencias de condiciones hacen del juicio del gusto un asunto elitista. Lo que se entiende al saber que para Hume sin delicadeza no hay experiencia fiable, pues de lo contrario el juicio estaría afectado por las singularidades que son más defectos que cualidades. Lo paradójico, es que siguiendo a Hume, a Michaud le asalta la preocupación sobre el riesgo que solo exista al final la norma sin sentimiento, que sería lo mismo que validar la norma sin placer ni subjetividad. En otras palabras, un norma vacía, justamente en un terreno que se plantea tan subjetivo como la estética y la experiencia con el arte. (Michaud, 2002, p. 92).

En consecuencia, se comprende que para Michaud hoy se devuelva al gusto su subjetividad al vivir en la norma de la moda y en su esnobismo. Esto, a juicio del pensador francés abre el tiempo y el espacio a un juego de normas simplemente distinto en la variedad de los juegos de lenguaje, como un retorno al gusto por indiferencia de la norma (Ibíd., p. 92). Esto, pese a que el propio Michaud no precisa en la aplicación de los juegos de lenguaje ni en las categorías asociadas ellos, que será el principal propósito y propuesta desde el siguiente capítulo. De modo que, a partir de este, se ofrecerá un modelo de análisis para enfrentar problemas relacionados con el juicio estético en las prácticas artísticas, es decir, partiendo de las perplejidades y juegos de lenguaje como criterios.

Retomando a Michaud, su importancia en cuanto al juicio estético reside en que permite ver la estética y sus reglas como juegos lingüísticos que describen la cultura, ya que advierte las convenciones en que se vive determinada realidad por muy parcial que esta sea. De la misma manera, desde esta mirada se podría dar cuenta de la subjetividad e intransigencia en las apreciaciones estéticas, como reflejo de (in)comprensiones vitales de las maneras de vivir aun la misma

cultura. Por tanto, el juicio estético se refiere más que a la propia sensibilidad, a las formas de vida. De este modo, desde la línea Hume-Wittgenstein, es que Michaud considera que la apreciación estética está íntimamente vinculada a las formas de vivir y a la cultura, más que a la mera expresión de gustos.

Por lo anterior, cobra vital importancia el carácter histórico de esas formas de vida compartida de donde salen los criterios que normativizan los juicios estéticos. De tal manera, sabiendo que a Michaud le importa la interpretación que Cavell hace de los criterios en Wittgenstein, se puede decir que esta le aproxima a la perspectiva Kantiana, en cuanto los concibe como condiciones de posibilidad del conocimiento que hacen las veces de las categorías. Por eso, podría pensarse como considera Juan Martin Prada (2017, p. 272) que conocedor de Hume, Kant se posiciona con relación a los criterios en los juicios estéticos al considerar las contradicciones que encarna, pero sobre todo, que al no ser determinable por conceptos o preceptos requiere de ejemplos de progreso de la cultura. Ello, como plantea en la *crítica del juicio*, no significa la consideración de las obras de los antiguos como modelos, pues se trataría entonces de la imitación de los mismos:

No hay uso alguno de nuestras fuerzas, por libre que sea, ni siquiera de la razón (...) que no incurriera en tanteos deficientes si todo sujeto tuviera que comenzar siempre partiendo enteramente de la tosca disposición de su natural, en vez de arrancar de los ya efectuados por otros que le precedieron (Kant, 1990, p. 138).

Visto así, desde Juan Martin Prada (2017, p. 272) el carácter histórico de los criterios en el juicio estético para Hume no es tomado a la manera de Kant, es decir, como ejemplos que guíen a modo de criterios para encontrar principios. Contrario a esto, se trata de tomar por criterios a los principios generalmente admitidos en las grandes obras.

La importancia de Wittgenstein en este aspecto reside en que este no se refiere a criterios estéticos en realidad, sino, a los mecanismos de identificación del mundo y de sus juegos. En relación al juicio estético estos se dan en el lenguaje,

en sus convenciones y acuerdos más que las apreciaciones estéticas. Esto se debe a que la significación estética como entendimiento de las sensibilidades que se pueden expresar en el juicio estético, carece de importancia tanto para Wittgenstein como para Michaud (2002, p.72). Ya que para ambos los entendimientos prescinden de los gustos y apreciaciones estéticas, pues los gustos hacen las veces de sistemas de comunicación que se deben a los entendimientos y no al revés.

Ante esto, lo que importa es la manera como Michaud destaca en Wittgenstein los juegos de lenguaje en sentido estético. Dado que los asume como parte de los entendimientos que configuran la cultura, que en su pluralidad se vuelven inconmensurables (Michaud, 2002, p. 92). Este parece ser, según Michaud, el estado actual de la discusión en cuanto al problema del juicio estético en el arte contemporáneo. Esto es, como juegos de lenguaje demasiado diferenciados en los que se expresa rechazo o agrado, reflejando así, más que el acuerdo, el esfuerzo por encontrar acuerdos siempre parciales.

Como se ve, Michaud considera que efectivamente hay criterios, que pese a que inicialmente revistan la relatividad de lo local no dejan de ser condición para la comunicación sea cual sea la expresión, en este caso artísticas. Eso no quiere decir entonces, que tales criterios tengan la exigencia de universalidad, pues como ya se ha dicho, no están concebidos de esa manera, tratándose mejor de una ampliación que de una imposición de los acuerdos. Sin embargo, es importante tener en cuenta que incluso la imposición de criterios universales en Michaud, en Hume y en Wittgenstein constituye un juego tan válido como la tradición parece demostrarlo en el arte, el cual, aún hoy sigue funcionando en algunos frentes del consumo como seguramente seguirá sucediendo.

Visto así, la desorientación se convierte mejor en una reorientación de los juicios por la extrema diversidad de evaluaciones, como consecuencia de la coexistencia plural en cuanto a expresiones y producciones artísticas. Por eso, siguiendo a Michaud (2002, p.82) se podría decir que se trata de un redescubrimiento del gusto. Es así como aparece la propuesta que interesa de Michaud, es decir, como salida al juicio estético como problema y que ha

denominado *relativismo objetivo*, al que se suscribe la presente tesis hasta el final.

1.6 El Relativismo objetivo en Michaud como una tercera vía

Esa proliferación de tendencias y criterios al interior de la lógica plural y experimental en las expresiones artísticas contemporáneas, se traduce, por ejemplo, en la pérdida de fronteras entre artista y espectador, pues ambos se retroalimentan en juegos de intercambio de lugares. Al mismo tiempo, de la mano de interpretaciones como la de Michaud (2002, p.9) esto implica que hoy no es posible definir el arte desde el artista exclusivamente ni desde el espectador. En este sentido, el arte se expone más como una práctica que como un ejercicio de contemplación, debido a que esta última sería la situación propia de periodos anteriores de la historia del arte. En ellos, como se ha aludido previamente, los criterios con pretensión de objetividad (los valores estéticos y cánones artísticos) exaltaban la contemplación como el ejercicio casi exclusivo de apreciación. Esto es, de la experiencia estética con relación a las obras de arte desde criterios únicos de belleza o a manera de normas de gusto.

Por eso, una de las principales consideraciones de Michaud que más interesa destacar, es que para él resulta innecesario cualquier compromiso con una teoría general de las cualidades artísticas o de respuestas estéticas. Dado que para Michaud (2002, p.12) toda gran teoría en esta materia inevitablemente iría al reconocimiento de los juegos del lenguaje, asimismo de los ajustes locales entre arte y experiencia estética. Si bien, estos dan cuenta de un mecanismo general no podría definirse en abstracto, sino, por el contrario, desde los acuerdos entre espectadores y artistas.

De esta forma, se comprende que desde la noción de juego Michaud cree se puede dar cuenta de los criterios estéticos y su funcionamiento al interior de los juicios del gusto. Así, podría entenderse su declarada pretensión y esfuerzo por “actualizar” desde una mirada analítica las mismas tesis de Hume en *sobre la norma del gusto*, pero vistas desde el marco de los juegos del lenguaje de Wittgenstein.

Todo esto, constata que para Michaud la noción más importante del juicio estético es la de criterio, la cual, más que ser definida debe informarse a partir de su funcionamiento en las prácticas. Es decir, como una tercera vía o una postura intermedia en el debate entre el realismo y antirrealismo (quasi realismo) que ha llamado relativismo objetivo. De este modo, las insuficiencias que ya se han tratado de ambas posturas son desechadas por Michaud. En el caso del realismo, porque el valor de la obra prescinde del sujeto, asunto que ilustra de la siguiente manera: “un Cézanne es un Cézanne aunque sirva de puerta de un gallinero”(Michaud, 2002, p. 15). Para el caso de antirrealismo, lo desecha por tratarse de meras expresiones de la subjetividad que se encuentra entre un subjetivismo y un convencionalismo (Ibíd., p15).

Justamente, la posición que interesa y que identifica a Michaud con relación al juicio estético, es aquella que equipara las dos opciones anteriores pero haciendo imprescindibles las propiedades psicológicas del sujeto. Dado que al final es desde ahí donde se emiten los juicios de valor, lo que hace indispensable la experiencia subjetiva aun para la objetivización de cualquier valor estético, principalmente para su enunciación. Esta posición es el principal aporte que se quiere reconocer en Michaud para esta tesis, ya que además de afirmar las cualidades de la obra, igualmente sostiene que dichas cualidades se dan en la percepción humana en su condición y circunstancias de orden contextual. De esta manera, para Michaud (2002, p. 16) las evaluaciones se relacionan con las prácticas lingüísticas en su sentido particular y local, pues según él, es ahí donde se elaboran y se viven estos valores. Sin embargo, dichos valores no son del todo particulares en la medida en que permiten entrar en los juegos del lenguaje que estas experiencias suponen.

En el seno de una comunidad de evaluación que está articulada con una comunidad de producción, las evaluaciones corresponden a la vez a rasgos reales de los objetos y son también relativas al juego de lenguaje de que se trata. Así pues, la evaluación es relativa a las reglas y a los criterios que le permiten existir y expresarse. Estos criterios y las reglas de juego a las que corresponden deben aprenderse. Pasar de un juego a otro requiere todo un trabajo de conocimiento y aprendizaje (Ibíd., p. 18).

Podría decirse entonces, que para Michaud así como para Hume y aún para Wittgenstein la evaluación de la experiencia con una obra de arte no está despojada de autoridad y competencia. Puesto que, desde el relativismo objetivo de Michaud no solo se admite que estas experiencias se dan y obedecen a juegos de lenguaje, sino que además, se reconoce la autoridad de quien ostenta mayor comprensión de la misma. Esto significa que le hace loable llevar a cabo una evaluación adecuada, es decir, entrar y salir con más herramientas de los juegos del lenguaje que supone tal experiencia.

Por lo anterior, el relativismo objetivo va en contravía tanto del relativismo exacerbado de los criterios propio del pluralismo, así como de la universalidad de los mismos propio del dogmatismo. Por tanto, se ha privilegiado las condiciones de significación, es decir, las circunstancias en que estos se dan. Por esto, Michaud advierte cierta correspondencia entre el relativismo objetivo y lo que Goodman (1990) consideró como relativismo bajo estrictas condiciones, y que, de alguna manera, también se podría equiparar con lo que Salvador Rubio Marco (2013, p. 155-178) denomina aspectualismo. Así, para Michaud no solo se evalúa bajo determinadas reglas que permiten expresarse, sino que, además, las prácticas artísticas en cada época se entienden desde la relatividad de sus propios usos y búsquedas.

La postura de Michaud resulta especialmente interesante, no tanto porque destaca la desaparición de la historia a manera de metarrelato, sino, principalmente, porque el relativismo objetivo privilegia la coexistencia de historias en sentido local o locales sin garantía alguna de articulación en un relato único. Para Michaud (2002, p.23) esto significa una apertura de prácticas artísticas y “valores”, donde es posible aun la convivencia de las más diversas épocas, geografías y tendencias que antes eran “inexistentes” para la historia del arte y el mundo del arte.

Como se ha insinuado hasta acá, el fundamento teórico del relativismo objetivo se advierte en Michaud desde la teoría de los juegos de lenguaje de Wittgenstein. En consecuencia, a este serán dedicadas las últimas páginas de este capítulo, para indicar de manera general su importancia como posibilidad metodológica para los juicios estéticos a partir del relativismo objetivo.

1.6.1 Los juegos de lenguaje de Wittgenstein como criterios en Michaud

Como ya se ha dicho, Michaud soporta el relativismo objetivo como salida al debate entre el realismo y antirrealismo (quasi realismo) en los juegos de lenguaje de Wittgenstein. Esto implica asumir que toda valoración está orientada al reconocimiento de las expresiones artísticas como prácticas lingüísticas, en las cuales se manifiestan formas de vida a través de unos determinados usos o juegos lingüísticos. Por eso, para Michaud el reconocimiento de dichos juegos, admite a la manera en que lo plantea Wittgenstein poseer unas herramientas enunciativas que permitan su vivencia, en consecuencia, su comprensión y apreciación. Así, se puede entender que para Michaud en consonancia con Wittgenstein es posible el establecimiento de criterios.

De esta manera, los grados de tales apreciaciones dependerán del grado de comprensión de tales juegos, que aun por más especializado requerirá ser compartido. Así pues, tales juegos importan para el juicio estético como sistemas de comunicación, que en su sentido contextual permiten informar acerca de las maneras en que una comunidad vive determinadas prácticas. Esto significa, que para Michaud (2002, p.58) el juicio estético es un juego de lenguaje de evaluación y comunicación, uno entre tantos posibles que reconoce una innumerable variedad de objetos a evaluar y grupos que los practican.

Dicha diversidad, advierte acerca de las enormes posibilidades de diferentes relaciones y juegos que se retroalimentan entre ellos a manera de reciclaje o resignificación. Esto se puede ver en la mayoría de prácticas que suelen incluirse dentro del arte contemporáneo, así como grupos de distinta índole que en sus prácticas cubren desde lo más académico a lo más popular. En dichos grupos también se aceptan o rechazan sus propias invenciones y se determinan sus propias reglas, autoconstruyéndose a través de sus intercambios (ibíd., p. 59). En virtud de ello, el relativismo objetivo acude a los juegos de lenguaje para precisar criterios sin que esto signifique agotarlos, dada la exhaustiva y profusa diferenciación de juegos lingüísticos en que ellos se dan. Por ello, además, quedaría desvirtuada la nostalgia del criterio en sentido ideal.

De momento, lo que importa es que Michaud toma de Wittgenstein que los criterios no funcionan como principios que dan validez ni razón ontológica al arte,

sino, como modos de entendimiento que permiten hacer distinciones en la comunicación y tener herramientas para justificar. Así, se entiende igualmente que para ambos el valor estético como cualquier otro valor es un elemento de discernimiento y comunicación al interior de un juego de lenguaje. De este modo, también es posible entender los juicios estéticos tradicionales o realistas, en cuyos juegos de lenguaje se dan acuerdos para apreciar y valorar cualidades específicas de determinados objetos o experiencias. Por eso, se puede señalar que Michaud articula la noción de juegos de lenguaje como criterios no ontológicos en el discurso estético, dándole espacio a la pluralidad de discursos y factores sociales como una teoría sociológica de los mundos del arte (ibíd., p. 66). Por consiguiente, la cantidad de juegos lingüísticos que se dan en las expresiones artísticas reconocerían la diversidad y su pluralismo. Esto se verá cuando se analicen algunas correspondencias y diferencias entre las vanguardias y el net.art.

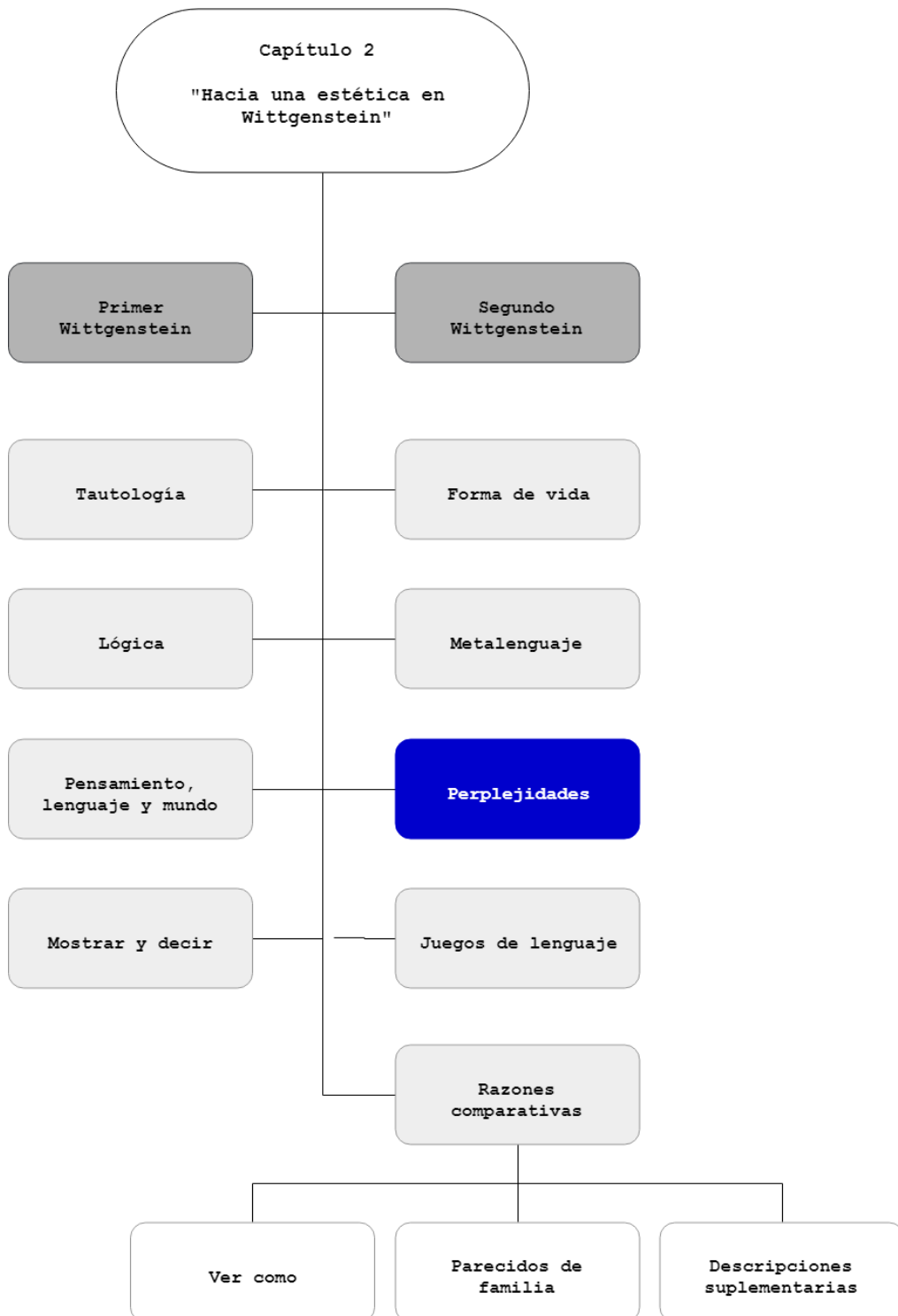
Será de esta manera en que se destaquen en adelante la importancia de los juegos de lenguaje. Toda vez que en ellos reside en su capacidad de convertirse en estrategias de aprendizaje, expresión y elaboración de sentimientos que se han normativizado a través de estos. Por tanto, los juegos de lenguaje pueden informar acerca de la adecuación entre los sentimientos con los objetos y las experiencias, es decir, en su capacidad para establecer una correspondencia que Michaud refiere entre el sentir y el hablar (ibíd., p. 66). Desde esta perspectiva, se puede ver la estética y sus reglas como un juego del lenguaje que describe la cultura. Este no solo da cuenta de las convenciones en que se vive determinada realidad por muy parcial que esta sea, sino que además, permite dar cuenta de la subjetividad en las apreciaciones estéticas.

De la misma manera, los juegos de lenguaje como criterios para el juicio estético de las prácticas artísticas contemporáneas, informan de algo igual o más importante, como son las incomprendiones acerca de esas maneras en que se expresan las formas de vida en los juegos lingüísticos. Estas principalmente significan confusiones conceptuales como problemas auténticamente filosófico–lingüísticos que Wittgenstein denomina **perplejidades**. Por tal razón, además de ser tratadas en el siguiente capítulo, en adelante las perplejidades serán la columna vertebral de esta tesis. Es decir, de todos los problemas relacionados

con el juicio estético, debido a que advierten acerca de las confusiones en la comprensión de expresiones artísticas como las vanguardias y el net.art.

En conclusión, dada la importancia de Wittgenstein como metodología para enfrentar los juicios estéticos, a continuación, en el siguiente capítulo, se llevará a cabo una caracterización de la estética en su obra. Lo que arrojará las categorías desde las cuales se analizarán posteriormente las vanguardias, específicamente el dadaísmo, suprematismo y Fluxus como perplejidades y juegos lingüísticos precedentes del net.art. Esto se tratará con un propósito fundamental, el de inspeccionar acerca de algunas de las principales dificultades comprensivas que dichos movimientos representan, pero sobre todo, las maneras en que se viven, siempre a partir de relaciones comparativas entre ellas para especificar en cada una de manera diferencial.

iii. Esquema estética en Wittgenstein



2. HACIA UNA ESTÉTICA EN WITTGENSTEIN

«Creo haber resumido mi posición con respecto a la filosofía al decir: de hecho, la filosofía sólo se debería poetizar» Wittgenstein.

2.1 Introducción

En este capítulo se tratarán algunas de las principales tesis de Wittgenstein desde una mirada relativa a la estética filosófica. Esto, sabiendo que de lo poco que escribió el pensador austriaco no se puede decir que haya escrito algo que se pueda considerar propiamente como el pensamiento estético de Wittgenstein. En ese sentido, la maratónica labor que se plantea en este capítulo, además de enfrentar la reconocida dificultad que implica la escritura de Wittgenstein, consiste en organizar y comprender de manera general algunas de sus tesis, pero sobre todo, interpretaciones hechas sobre sus tesis en sentido de la estética filosófica. Dicha tarea en adelante se hará con un firme propósito, el de dilucidar una metodología de análisis conceptual idónea para ser aplicada a expresiones del arte contemporáneo como el net.art 1.0 y algunas de las denominadas vanguardias artísticas.

Para esto, en las siguientes páginas se tratarán algunos de los principales temas del denominado primer y segundo Wittgenstein. Así pues, se empezará por los que se han considerado son los puntos base del Wittgenstein del *Tractatus*, el de la lógica proposicional, que lanzarán a las categorías que interesan del segundo Wittgenstein, el de las investigaciones y las lecciones de estética, es decir, el de las perplejidades y los juegos de lenguaje. Es importante tener en cuenta, que el acercamiento a cada tema y/o categoría asociada a Wittgenstein en este capítulo tiene como finalidad específica el poder usar estas como herramientas a manera de marco metodológico¹². De tal manera, se busca que

¹² En ese mismo sentido, vale destacar otros esfuerzos como el llevado a cabo por la profesora Magdalena Holguín, pese a que constituye una propuesta totalmente diferente a la de esta tesis. Parte de ello se puede ver en algunas de sus conferencias. Para ampliar, véase (Uninorte Colombia, 2016).

Wittgenstein como metodología permita analizar lenguajes artísticos, y sobre todo, que posibilite la resolución de problemas de comprensión respecto a prácticas artísticas como el net.art en función del ejercicio del juicio estético como se ha tratado en el capítulo anterior.

Con ese propósito, a continuación se desarrollará una argumentación que recoge algunas de las más relevantes interpretaciones de la estética en Wittgenstein como las llevadas a cabo por Jacques Bouveresse, B.R. Tilghman, Isidoro Reguera, Salvador Rubio Marco y Julián Marrades, entre otros. Será así como se entenderá el uso de cada categoría asociada a Wittgenstein y su teoría en general. De este modo, todos los conceptos y categorías extraídos de Wittgenstein serán comentados a la luz de algunos problemas vigentes del arte contemporáneo, los cuales paulatinamente se constituirán el marco de análisis en algunas vanguardias (dadaísmo, suprematismo y Fluxus) y el net.art. Todo esto se hará desde algunas de sus búsquedas y problemas conceptuales compartidos vistos como **perplejidades**, igualmente sus procedimientos vistos como **juegos de lenguaje** a manera de criterios en el juicio estético.

2.2 Estética en el primer Wittgenstein

Llevar a cabo una aproximación a la estética en el denominado primer Wittgenstein constituye un esfuerzo que podría ser tan ambicioso como impreciso, si se tiene en cuenta que explícitamente no se encuentra en su obra más que algunas alusiones en las proposiciones del *Tractatus* y las interpretaciones sobre estas. Pese a estas aparentes limitantes, será desde ahí desde donde se partirá para la extracción de las ideas estéticas en el primer Wittgenstein. Toda vez que ahí se advierten ciertas nociones con relación al lenguaje capaces de ser aplicadas al lenguaje del arte, algunas de estas que se tratarán a continuación son fundamentales ya que atraviesan toda su obra. Tal es el caso de la importancia del lenguaje, sus límites, su carácter tautológico, la correspondencia entre pensamiento, lenguaje y mundo, pero principalmente, el mostrar y decir, como el terreno desde donde se da paso al tratamiento contextual de las prácticas lingüísticas como el arte.

2.2.1 Tautología

*“De lo que no se puede hablar,
mejor es callar” Wittgenstein.*

Esta es una de las nociones de mayor importancia en el primer Wittgenstein, ya que aparece en distintos momentos en los que trata acerca del carácter autorreferencial del lenguaje. Su importancia en expresiones artísticas contemporáneas es fundamental, por ejemplo, para entender movimientos del orden de las vanguardias. En el *Tractatus* se puede entender que para Wittgenstein la tautología es la expresión de la forma de un lenguaje a base de proposiciones, que además, constituye el contenido en su estructura, tal como se puede ver en las proposiciones 3.5, la 4.01 y la 4.461:

3.5: “El signo proposicional usado, pensado, es el pensamiento”.

4.01: “La proposición es una figura de la realidad.

La proposición es un modelo de la realidad tal como nos la pensamos”.

Y que más adelante se puede precisar en las tautologías así:

4.461: “La proposición muestra lo que dice; la tautología y la contradicción, que no dicen nada.

La tautología carece de posibilidades veritativas, dado que es incondicionalmente verdadera...” (Wittgenstein, Muñoz, & Reguera, 1987).

A partir de lo anterior, se puede inferir como hace Carla Carmona (2013) al sostener que para Wittgenstein la obra de arte como realidad material de un lenguaje se refiere a ella misma: “La obra de arte no quiere/no busca transmitir otra cosa que a sí misma” (p. 201). En atención a lo cual, se podría decir que

para el Wittgenstein del *Tractatus* la obra de arte refleja una tautología de principio.

Tal como lo entiende Carla Carmona, no es que el objeto artístico (también acciones) se haya hecho o se haga traslucido, sino que se autorrefiere como en su propio reflejo o si se quiere en su propia claridad. Así pues, el referente de la obra es ella misma como objeto y como actividad. Lo que sería equivalente a sostener que el arte se dirige al arte mismo como práctica y como discurso. Esto se puede ver a través de importantes expresiones como los *ready made* y otras manifestaciones artísticas conceptuales, las cuales serán tratadas con mayor detenimiento en el apartado del dadaísmo.



Fuente (Duchamp, 1917)

Fuente: Wikimedia Commons.

Esta es una manera de aproximarse a la sentencia al final del *Tractatus*: “de lo que no se puede hablar hay que callar” (Wittgenstein et al., 1987, p. 183). Vista con relación al arte, esto haría pensar como Wittgenstein que en arte es difícil decir algo mejor que no decir nada (o decir algo que no sea decir nada) (Wittgenstein, 2013, p. 64, §120). Sin embargo y pese a ello, también se entiende así que el silencio no es una salida válida para la comprensión del arte. Máxime cuando se trata de expresiones artísticas como las contemporáneas, que implican innumerables juegos posibles de ser asumidos desde análisis lingüísticos, los cuales muchas veces se proponen justamente como prácticas lingüísticas. Por tanto, podría pensarse que el silencio místico propio del

Tractatus no constituye una alternativa ni tendría ninguna relevancia en este tipo de casos. Lo que en realidad se quiere enfatizar con esto, es la importancia del arte como actividad autoconsciente que en gran medida implica sustraer las obras de todo contenido y significado que aluda a algo externo o ficcional. Por eso, se entiende que Wittgenstein sostenga que “los temas musicales son en cierto modo proposiciones. De ahí, que el conocimiento de la esencia de la lógica lleve al conocimiento de la esencia de la música” (Wittgenstein, Anscombe, Klemke, & Von Wright, 1979, p. 72). Incluso, de manera más precisa más adelante dirá: “la melodía es un tipo de tautología, se autoclausura, se autosatisface” (Wittgenstein et al., 1979, p. 72).

Por otra parte, se debe tener en cuenta que el sentido lógico del *Tractatus* advierte la presencia de la tautología y la contradicción en las proposiciones casi a manera de paradojas. Esto, según Isidoro Reguera (2002, p.152) para referirse primero a lenguajes como el de las matemáticas, en donde las contradicciones suelen servir para reafirmar tautológicamente las afirmaciones.

Desde esta perspectiva se puede explicar el carácter tautológico de las prácticas artísticas, teniendo en cuenta que en sus distintas expresiones su significado se debe a unas condiciones que regulan dicha práctica. Estas eran más evidentes y fáciles de rastrear en el régimen de los objetos artísticos, debido a que se exhibían desde cualidades que, por ejemplo, eran dictaminadas por los valores estéticos del orden de la belleza que a manera de reglas exigían cierta verdad en estos desde una determinada lógica.

2.2.2 El sentido lógico de la estética

Atendiendo al *Tractatus*, se puede decir que Wittgenstein exigiría del arte como lenguaje una estructura de carácter formal así como una coherencia lógica con la misma. Esto quiere decir, que demanda para las prácticas lingüísticas una construcción que sea susceptible de ser puesta en términos de veracidad. Que para el caso del arte supondría asumir cierta responsabilidad y compromiso del artista con la verdad en sentido lógico, más que enfatizar en aspectos como la originalidad o la creatividad. Entonces, no se trataría tanto de exigencias del orden de la mimesis como de cálculo y estructuras en la “representación”. En

este sentido, la imagen, por ejemplo, siempre estaría supeditada a las leyes de la lógica que rigen a la representación.

Esta postura se reconoce propia del Wittgenstein del *Tractatus*, en donde la lógica hacía las veces de la base de la filosofía, la cual, básicamente consiste en privilegiar el análisis lógico del lenguaje en función de su sentido. Es así, como Wittgenstein se propone desmitificar y aterrizar los problemas de claridad respecto a las teorías tradicionales de la filosofía, ya que tradicionalmente han sido planteadas en términos confusos desde la metafísica. Es ahí donde Wittgenstein considera residen los verdaderos problemas de la filosofía, es decir, en no reconocer y tratar como confusiones lingüísticas los problemas del orden del alma. En el caso del arte estas confusiones lingüísticas se refieren a valores asociados a sentimientos y emociones, sobre los cuales no se puede decir nada con sentido ni significar nada.

Ese análisis de orden lógico al que somete el *Tractatus* al lenguaje y al mundo en la búsqueda de un modelo universal se desdibuja para su segunda etapa. En esta última, el lenguaje tendrá importancia por sus usos y juegos al interior de contextos determinados, a través de los cuales se da cuenta acerca de las condiciones culturales que refieren directamente a formas de vida específicas. En todo caso, lo importante será que desde el denominado primer Wittgenstein la búsqueda de la claridad soportará todo el esfuerzo por precisar desde el lenguaje la comprensión del mundo, y que se verá reflejado en todos los momentos de su obra. En el *Tractatus* ese énfasis estará basado en la lógica, por lo cual, la claridad no solo es la condición necesaria para poder decir algo sobre cualquier cosa, sino, fundamentalmente, la posibilidad de dar sentido a lo que se habla. Es por esto que desde la lógica, hablar y pensar comparten en el *Tractatus* la misma estructura y gramática, como se expresa en la proposición 5.61: "(...) lo que no podemos pensar no lo podemos pensar; así pues, tampoco podemos decir lo que no podemos pensar" (Wittgenstein et al., 1987, p. 143).

Al respecto, se pueden identificar dos asuntos sustanciales; por un lado, la importancia y dignidad que supone el silencio, y por otro lado, que no se puede decir nada sobre lo que no se puede pensar, porque para Wittgenstein el pensar es lo pensable y lo pensable es lo decible (Reguera, 2002, p. 61). Así, la

estructura cognitiva del pensamiento al encontrarse determinada por su carácter lógico, deja ver lo que para el propio Wittgenstein constituye una trampa con relación al lenguaje, por tanto, también para la razón, como es pensar que él mismo se basta para analizarse, es decir, que a través del lenguaje se puede analizar el lenguaje.

Visto así, se puede entender que para Wittgenstein los problemas filosóficos incluidos los relativos a la estética son realmente problemas mal planteados a nivel lingüístico, pues no tienen el sentido lógico que demandan. Por tanto, lo único lógico que se infiere es el debido silencio ante aparentes problemas sin sentido como Dios o la belleza. Así pues, a través del silencio en Wittgenstein se identifican los límites del pensamiento cuando no se corresponde con los alcances del lenguaje, que se reflejan, por ejemplo, en problemas de orden místico, ético y también relativos a la estética. Por esta razón, Wittgenstein no ataca ninguna doctrina en particular sino que las destruye todas de antemano. De este modo, además, resalta que la tarea de la filosofía será hacer las veces de ejercicio de análisis y crítica del lenguaje, tal como lo hace la estética filosófica con relación al arte.

2.2.3 La correspondencia entre lenguaje, pensamiento y mundo como epistemología.

Si se parte de la premisa de la segunda proposición del *Tractatus*, la 1.1, que sostiene: “el mundo es la totalidad de los hechos y no de las cosas” (Wittgenstein et al., 1987, p. p.15). Entonces, las cosas importan para el sentido lógico del mundo en Wittgenstein en la medida en que están en función de hechos, los cuales se constituyen por la combinación de cosas que en su sentido simple no se convierten per se en objeto de experiencia. Por eso, el mundo en cuanto experiencia se plantea como vivencia de hechos y no de cosas, pues las primeras corresponden al plano de lo finito y las segundas a lo infinito (Reguera, 2002, p. 81).

En ese sentido, se entiende que para intérpretes como Isidoro Reguera la lógica es la que posibilita la existencia de los hechos gracias a un sujeto lógico. Ya que

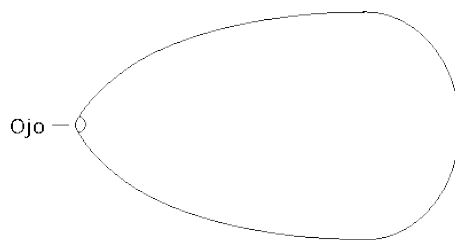
desde ahí Wittgenstein supone el significado lógico de los hechos del mundo, pues las cosas no tienen significado *per se* porque la experiencia lógica corresponde a la razón y al lenguaje, de la cual surge la epistemología (Reguera, 2002, p. 83). De esta manera, se entiende que el lenguaje “se libra” de confusiones gracias a estructuras formales e ideales de este. Ello supone depurar el lenguaje cotidiano a través de un análisis lógico, es decir, de una epistemología sobre el lenguaje que se plantea desde las proposiciones en las que se manifiesta el lenguaje y el mundo de manera esencial.

2.2.3.1 El silencio místico y lo indecible

Para comprender los límites de la relación entre pensamiento y mundo en el primer Wittgenstein se acudirá a una metáfora que aparece en el *Tractatus*, la del ojo del mundo, que se podría ubicar en el lado del sujeto metafísico.

5.633 “¿Dónde descubrir en el mundo un sujeto metafísico? Dices que ocurre aquí enteramente como con el ojo y el campo visual. Pero el ojo realmente *no* lo ves. Y nada en el campo visual permite inferir que es visto por un ojo.” (Wittgenstein et al., 1987, p. 145).

5.6331 El campo de visión no tiene ciertamente esta forma:



Fuente: (Wittgenstein et al., 1987, p. 145)

Como se ve, el ojo del mundo supone el límite en el que se disuelve mundo y lenguaje en el terreno de lo místico, desde donde adquiere una perspectiva que

lo hace ser parte y no al mismo tiempo de este mundo. Es como si se tratara de la consciencia de los límites de la estructura lógica cognitiva, es decir, de esa relación entre pensamiento, lenguaje y mundo. De tal manera, aspirar a otra cosa es ubicarse detrás del ojo en lo místico, en donde estaría para Wittgenstein la superación de la lógica. Se trata entonces, de un ojo capaz de contemplar la existencia del mundo y que tiene importancia en cuanto es similar a la mirada que supone el arte. Por eso, le llevará a afirmar: “Estéticamente, el milagro es que el mundo exista. Que haya lo que hay» (Wittgenstein, 1986, p. 45).

Ese misticismo que supone la figura del ojo del mundo, se precisa a nivel ético en esa conciencia de los límites que no solo supone distancia, sino fundamentalmente, silencio, ya que no es susceptible de ser dicho a través de la razón y/o la palabra. De la misma manera, desde los límites es como en Wittgenstein se lleva a cabo la coincidencia entre mundo y “sujeto”, lo cual se advierte principalmente en una de sus más reconocidas proposiciones, que además es una de las más importantes para este trabajo como es la proposición 5.6 **“los límites de mi lenguaje significan los límites de mi mundo”** (Wittgenstein et al., 1987, p. 163). En otras palabras, esto significa e implica que se reduce el mundo al lenguaje y sus estructuras lógicas, presentándose la concurrencia a manera de identidad entre lenguaje (pensamiento, sujeto) y mundo (realidad, objeto) (Somavilla, 2013, p.52). Lo importante de esto, es que el mundo es fundamental en la medida en que sobre este se establecen todas las descripciones posibles, incluidas las relativas al arte desde la estética.

De esta manera, en Wittgenstein la reducción del lenguaje a la lógica implica la equivalencia de lo pensable a lo decible e igualmente de lo indecible a lo impensable, dado que, como se ha dicho, en el *Tractatus* el fundamento del pensar es la lógica del lenguaje. Por esto, se entiende que Wittgenstein advierta respeto a lo que no se puede conceptualizar sino que solo se muestra como el arte. En gran medida, eso explicaría su preferencia por el romanticismo que evidentemente está impregnado de una profunda metafísica¹³. Esto quiere decir, enfrentar a través del arte los límites de esa estructura lingüística, como quien se ubica ante un silencio místico capaz de superar tanto la lógica como la

¹³ Para ampliar, véase (Monk, 2013).

metafísica, que según lo interpreta Isidoro Reguera (2002) podría asemejarse a la identidad que encuentra Parménides entre ser y pensar:

La obviedad del mundo se manifiesta en el hecho de que el lenguaje solo a él significa y solo a él puede significar. Pues, dado que el lenguaje adquiere su modo de significar solo de su significado, del mundo, no es pensable lenguaje alguno que no represente este mundo (p. 80).

Lo anterior, permite decir que la forma lógica del pensamiento y del mundo solo pueden ser definibles desde el lenguaje, es decir, desde el sentido de la proposición. Así, se podría sumir con Reguera (2002, p. 81) que toda teoría de conocimiento no sería otra cosa que un análisis del lenguaje, por ende, capaz de prescindir de un sujeto epistemológico como sujeto que representa.

En conclusión, en Wittgenstein el pensamiento no se ubica previo al lenguaje, pero tampoco es este su instrumento para transmitir lo que se tiene en el pensamiento, sino que pensamiento, mundo y lenguaje comparten la misma ineludible estructura lógica. En consecuencia, no es posible pensar sin lenguaje¹⁴, y como después argumentará Wittgenstein, tampoco es posible poseer un lenguaje privado¹⁵.

Con lo dicho hasta este punto, lo que interesa destacar es que para Wittgenstein no todo se puede decir como sucede con los asuntos relativos a la metafísica, el arte y la ética. Para estas, la estructura lógica del lenguaje basado en proposiciones resulta desafortunada e insuficiente. Sin embargo, la generosidad de Wittgenstein consiste en ofrecer la posibilidad de un acercamiento a estas dificultades o limitaciones desde el **mostrar** en oposición al **decir**. Categorías a

¹⁴ Tampoco es posible pensar más allá del lenguaje, pues como afirma David Casacuberta (2012): "Solo se puede pensar en un lenguaje y no se puede pensar más allá de él. Por eso, la metafísica se hace imposible, así como hablar de categorías del orden del tiempo o el ser. Porque solo para dar cuenta del estado de cosas es que nos sirve el lenguaje. Así, se informa del sentido de lo que decimos, es decir, a través de la descripción del estado posible de cosas del mundo. Por tanto, en asuntos como la metafísica y el tiempo no es posible, ya que violan la estructura del lenguaje".

¹⁵ Esto es fundamental en función del carácter comunicativo (intersubjetivo) del lenguaje, que es el que importa destacar en Wittgenstein. Dado que de la misma manera se asumen los juicios estéticos.

las cuales se dedicarán las siguientes líneas, con las que además, se advertirán los límites mismos de la propuesta del *Tractatus* en cuanto a la experiencia con el arte.

2.2.4 Mostrar y decir

2.2.4.1 La oposición

Se ha optado por presentar este punto referente a la relación entre el mostrar y el decir a manera de oposición. De modo que, simultáneamente, se pueda hacer un acercamiento a la comprensión de ambas de forma progresiva y comparativa. Para esto, se empezará por indicar que en Wittgenstein **el decir** está ligado, fundamentalmente, a la capacidad de los enunciados de informar acerca de un determinado estado de cosas. Esto se entiende gracias a la correspondencia que ya se ha visto entre el lenguaje y el mundo, dado que ambos se encuentran insertos en una misma estructura lógica. Así pues, desde el lenguaje se puede dar cuenta de las posibles relaciones de los objetos como se puede inferir de la proposición 4.022:

La proposición muestra su sentido.

La proposición si es verdadera, muestra cómo están las cosas. Y dice que las cosas están así. (Wittgenstein et al., 1987, p. 55).

Desde esta perspectiva, las posibles afirmaciones contenidas en un enunciado vienen a ser lo que reconoce como **decir**. Su labor, principalmente, es la de describir un estado de cosas con relación a algo específico, un ejemplo de ello, podrían ser afirmaciones como: **sobre la mesa hay 3 platos**.

Esta primera caracterización del decir, se reconoce como un dar cuenta de estados de cosas que se dirige al entendimiento. Sin embargo, ese estado de cosas en el entendimiento puede ser independiente de lo que hay en el mundo. Principalmente, porque se reconoce que el entendimiento funciona de manera a

priori y la veracidad del mismo, que funciona de manera a posteriori, es el que requiere de la comprobación de tal estado de cosas en el mundo real.

Contrario a esto, el **mostrar** ya no se refiere al compromiso de una afirmación acerca de un determinado estado de cosas, sino que se refiere a lo que se puede ver que muestra la estructura de tal enunciado. De tal modo, para el caso del ejemplo mencionado, el enunciado: **sobre la mesa hay 3 platos, muestra** que se trata de un enunciado proferido en lengua castellana, en Arial 12, en negrilla, en cursiva y en un soporte digital como el formato Word. De esta manera, a través del mostrar se puede indicar que el lenguaje no solo dice cosas, sino que muestra cosas que son de tipo a priori en la propia estructura del lenguaje. Que pese a no depender de una comprobación acerca de lo que afirma determinado enunciado con relación a su veracidad, depende del conocimiento que se tenga del lenguaje bajo el cual se ha proferido la afirmación. Por tanto, como sostiene al respecto David Casacuberta (2012): “la verdad de lo que se muestra no se comprueba en la realidad, sino en el propio enunciado”.

2.2.4.2 La paradoja

A la luz de lo dicho, se ve que con Wittgenstein se asiste a una reconocida paradoja, como es admitir la incapacidad del lenguaje para decir acerca de él mismo. Dado que, así como se comentó con relación al ojo del mundo, este sería el equivalente a salir del lenguaje para referirse a él y eso no es posible porque siempre se está dentro del lenguaje. Por ello, no es posible referirse desde una estructura lógica del lenguaje a percepciones o abstracciones, porque siempre se está atrapado en los límites del lenguaje, aun para saber cómo es el lenguaje mismo y dar cuenta de él. Dicho de otra forma, desde la parte no se puede ver el todo ni mucho menos su esencia. Sin embargo, como bien señala Casacuberta (2012), una posibilidad de escapar a esta paradoja reside en que a pesar de no poderse decir con el lenguaje, a la vez se muestra en cada uno de sus enunciados, es decir, independiente del tipo de lenguaje al que se refiera, lo importante es que se trata de una estructura formal desde la cual se describe el mundo.

De esta manera, se hace plausible una mayor comprensión del que con frecuencia se ha dicho es el enunciado más importante del *Tractatus*, en alusión al silencio que sugiere en su última proposición, la 7: **“De lo que no se puede hablar, mejor es callarse”** (Wittgenstein et al., 1987, p. 183). En virtud de ello, el decir y el mostrar se comportan como dos categorías contrapuestas que permiten contrastar ese silencio, pues lo que se puede decir no se puede mostrar y viceversa. De igual manera lo ha consignado Wittgenstein en la proposición 4.1212 del *Tractatus* al sostener: “lo que se puede mostrar no se puede decir” (Wittgenstein et al., 1987, p. 87). Por eso, todo esfuerzo en hablar o decir acerca de aquello que solo se puede mostrar y viceversa resulta totalmente inútil, y en vez de facilitar la comprensión la dificulta. Esto se tratará de dilucidar en los siguientes apartados especificando su relación con el arte, que es el objeto de este trabajo, de la estética filosófica y en particular el de la filosofía del arte.

Todas estas razones permiten relacionar el mostrar y el decir con el arte, especialmente con su lenguaje. Lo que se entiende a partir de la manera como asumen estas categorías algunos intérpretes, que como Isidoro Reguera consideran que todo sentido lógico que reclama la lectura del *Tractatus* pone de frente la necesidad de que el lenguaje, acá el lenguaje del arte, conserve coherencia entre sus normas lógicas a las que se debe aunque en última instancia esto sea para rebasarlas (Reguera, 2013, P.85). En este orden de ideas, el lenguaje y el arte como expresión del mismo, supone de alguna manera una relación entre **decir, mostrar y el silencio** que seguidamente se tratará.

2.2.4.3 El arte como un silencio que se muestra

Tratándose del arte, se advierte que no se está necesariamente en el plano del silencio místico, pues la obra es una materialidad que supone un lenguaje al que se debe y a partir del cual sustenta su acto creativo. Esto se da incluso en los juegos con el silencio o con la lógica de los hechos para mostrar algo¹⁶. Por esto,

¹⁶ El mostrar y decir suponen entonces un juego, que aunque se refleje en el arte, es propio del mundo en la totalidad de sus hechos lógicos que lo evidencia. Por eso, ajustándose al *Tractatus*, que parte de la proposición como modelo, el propósito del arte sería el sentido y no el significado. En cuyo caso no se seguirá las proposiciones, sino las palabras que se refieren a cosas más que a la forma de la figuración proposicional.

se puede afirmar que para Wittgenstein el artista se debate entre el decir y el mostrar (lo lógico y lo místico), entre el silencio y la tautología, siendo así que en el arte cuando se muestra no se dice y viceversa. De esta manera, se entiende que el arte se proponga fundamentalmente mostrar lo que no se puede decir, usando para ello su propia gramática, sus recursos materiales y formales basados en el mostrar del lenguaje. Por eso, para Reguera (2013, p.85) en Wittgenstein la estética no es propiamente el arte ni su esencia, sino el lenguaje sobre el arte. Esto se hace más claro en las lecciones sobre estética, donde se refiere a la estética filosófica como una actividad metalingüística. Por consiguiente, al carácter metalingüístico de la estética filosófica se dedicará específicamente un apartado más adelante.

Volviendo la mirada hacia la tensión wittgensteniana entre el decir y el mostrar, se debe señalar que esta conduce a una experiencia de resistencia con los límites del carácter lógico del lenguaje. Asimismo, permite expiar esos límites en los lenguajes del arte en la misma dirección que teóricos como Nelson Goodman (1976) llevaron a cabo importantes análisis en este campo. Con relación a esta tensión, la propia vida de Wittgenstein puede servir a manera de ejemplo, dado que fue una constante expresión de confrontación entre lo lógico y lo místico¹⁷. Esto se refleja, por ejemplo, en la valoración y preferencias artísticas que le llevaron a su reconocido gusto por el romanticismo, así como al constante ataque a quienes como Shakespeare, Wagner y hasta Freud, consideraba livianos por ser creadores de lenguajes sin consistencia lógica, pero sobre todo, como recrea Reguera (2013, p. 92), a quienes acusa de no mostrar verdades sino invenciones del orden de la mitología o cercana a ellas.

En ese mismo sentido, se puede decir de la mano de intérpretes como Salvador Rubio Marco (1995, p. 115) que el propio *Tractatus* exhibe por momentos lo que se reclama de las obras de arte, ya que es incapaz de decir lo que es capaz de mostrar. En ello se advierte la relación de identidad entre arte y ética, que es una de las principales premisas de Wittgenstein en cuanto al arte y que también se puede advertir al respecto cierta correspondencia con las búsquedas de los movimientos de vanguardia, especialmente en la fusión entre arte y vida, pues

¹⁷ Para ampliar, véase (Bartley & Sádaba, 1982).

el filósofo austriaco ve al arte como *sub specie aeternitatis* como se puede advertir en su diario filosófico de la siguiente manera:

La obra de arte es el objeto visto sub specie aeternitatis; y una vida honesta es el mundo visto sub specie aeternitatis. No otra es la conexión entre arte y ética. Normalmente vemos los objetos como si estuviéramos inmersos en ellos, la perspectiva sub specie aeternitatis los ve desde el exterior. De tal modo que tiene a la totalidad del mundo como fondo (Wittgenstein, 1986, p. 140).

Visto así, la obra de arte como sub specie aeternitatis¹⁸ no solo da cuenta del estrecho vínculo entre arte y vida, que por cierto, es una de las principales búsquedas de las vanguardias artísticas del siglo XX, sino que, además, su fondo es el mundo. Es desde ahí donde se pone en juego sus límites a través del lenguaje, por lo cual, recurre a estrategias del orden del metalenguaje, gracias a que se trata de lo que se muestra en sentido autorreferencial (tautológico) porque no se puede decir. Por eso resulta útil traer a colación el comentario que hace Wittgenstein a Engelmann en una carta: “si uno se empeña en expresar lo inexpresable no se pierde nada. ¡Porque lo inexpresable está contenido – inexpresablemente – en lo expresado!” (Wittgenstein, Engelmann, Somavilla, & Reguera, 2009). En ese sentido, las discusiones acerca de estética, ética y religión como se recogen también después en las lecciones de estética (Wittgenstein, 1992) no serían más que discusiones acerca de o contra los límites del lenguaje propiamente.

Dicho lo cual, cualquier intento por hablar del lenguaje dentro del lenguaje como estructura o esencia no puede ser otra cosa que una paradoja. No siendo así, si de lo que se trata es de mostrarlo como hacen muchas expresiones del denominado arte de vanguardias, es decir, a través de procedimientos de orden metalingüístico y tautológico como el collage, el *ready made* y otros que se verán

¹⁸ La noción sub specie aeternitatis ha generado reconocidas disputas de orden místico-metafísico principalmente en Spinoza. Sin embargo, esta se ha tenido en cuenta de manera muy concreta con relación al arte, ya que permite ver el mundo de los hechos como fondo de las prácticas y obras artísticas.

en el siguiente capítulo. De igual manera, permite aplicar el sentido del mostrar wittgensteniano en movimientos como el dadaísmo, el suprematismo y Fluxus, para reflejarlos posteriormente en el net.art (capítulo cuarto) por medio de la exhibición de los lenguajes de programación y marcado en la red como HTML y el código ASCII, como se verá a través de obras como las del colectivo Jodi, al cual se dedicará el quinto capítulo de esta tesis.

En conclusión a esta aproximación desde la estética en el primer Wittgenstein, se debe apuntar que esa imposibilidad de capturar la esencia del lenguaje a través de una estructura lógica por medio del decir, es el que lleva a un silencio que se reconoce místico en Wittgenstein. Esto le da relevancia al mostrar, en cuanto es allí donde se exhiben los límites de la estructura lógica para poderlo pensar, aunque eso no signifique que en ningún caso se pueda alcanzar su comprensión. Este procedimiento interesa especialmente, gracias a que el mostrar no solo resulta propicio al arte, sino que, además, permite acercarse al reconocimiento de la importancia de los ejercicios metalingüísticos para la comprensión de expresiones del arte contemporáneo como el net.art metalingüístico. Máxime, si se tiene en cuenta que el autocuestionamiento lingüístico ocupa una de las principales motivaciones en las artes desde hace un siglo. En parte, gracias a ello el arte pretende emparentar con la vida misma desde la exhibición de su lenguaje, actitudes y comportamientos, toda vez que estos dan cuenta de formas de vida, pero sobre todo, con los que reflejan la realidad como una configuración lingüística.

Antes de cerrar lo concerniente a la estética en el primer Wittgenstein, se terminará este apartado sosteniendo que las limitaciones que advierte el decir y el mostrar, llevan a recordar que para el primer Wittgenstein el pensamiento y el mundo comparten la misma estructura lógica del lenguaje. De tal manera, que ni por dentro ni por fuera se puede escapar a la identidad que establece esa estructura lógica del lenguaje. La importancia de esto y con lo que se culminará este apartado para indagar en las tesis del segundo Wittgenstein, reside en que el lenguaje estará siempre a la base de la búsqueda del filósofo austriaco, aunque ya para su segunda etapa (que también será la segunda de este capítulo) no se precisa como una esencia. Es justamente este el punto que interesa de momento, ya que esto advierte acerca del salto que dará

posteriormente. Esto es, el abandono de la búsqueda por la lógica proposicional como fundamento esencial del lenguaje en el *Tractatus*, para pasar a los juegos del lenguaje y el concepto de **uso** en las *Investigaciones filosóficas* en el llamado segundo Wittgenstein.

Será desde el denominado segundo Wittgenstein desde donde surgirán las categorías típicas asociadas a las **formas de vida**, las **perplejidades** y las **razones comparativas (parecidos de familia, descripciones suplementarias y ver como)**¹⁹, que ocuparán las siguientes páginas. Estas importan en adelante, ya que constituyen mecanismos para dar cuenta acerca de los lenguajes del arte, las maneras de habitarlo y la comprensión de los mismos desde sus usos compartidos. A partir de los estos, se pueden establecer criterios para los juicios estéticos en relación con las prácticas artísticas.

¹⁹ Hay que decir, que no se pretende asumir que tales categorías sean enteramente originarias de Wittgenstein. Sin embargo, será a partir de su interpretación y el uso que él hace de las mismas como se pretende emplearlas en adelante.

2.3 Estética en el segundo Wittgenstein

“Estéticamente, el milagro es que el mundo exista. Que haya lo que hay» Wittgenstein.

2.3.1 La estética como juegos de lenguaje

2.3.1.1 Introducción

Se empezará por destacar la importancia de esta segunda parte del segundo capítulo, pues las categorías que más interesan como marco metodológico en esta tesis están asociadas fundamentalmente al denominado segundo Wittgenstein, es decir, el de las *Investigaciones Filosóficas*, *Los Cuadernos Azul y Marrón*, y *Las Lecciones de Estética*. Por eso, resulta relevante tener presente que se está ahora ante el Wittgenstein que no se puede reducir al discurso o aspiración logicista proposicional ni mucho menos a la búsqueda de una esencia del lenguaje, pese a que el lenguaje será hasta el final la fuente de su búsqueda por el sentido. En ese orden de ideas, se debe partir que para el denominado segundo Wittgenstein expresiones culturales como el arte, se tratan en todo caso de prácticas lingüísticas que se viven a través de juegos de lenguaje, los cuales serán precisados seguidamente a través de nociones como forma de vida y usos lingüísticos. De ahí saldrán las confusiones o perplejidades, que es la noción que más importa en este trabajo, así como las razones comparativas que harán las veces de modelo descriptivo para enfrentar las mismas.

2.3.1.2 Un arte desontologizado

A partir del segundo Wittgenstein la estética se refiere a un lenguaje filosófico sobre el lenguaje del arte sin ninguna pretensión ideal, sino en su capacidad de dar cuenta de una práctica lingüística, es decir, de unas acciones del lenguaje de las que se informa a través de descripciones (Wittgenstein, 1992, pp. 64-66). Esto supone desconocer y sospechar de las acostumbradas asociaciones de la

estética como un tipo de discurso, de la misma manera en que para Wittgenstein la desconfianza frente a la gramática es la primera condición para filosofar (Wittgenstein, 1986. p. 183). Por eso, la dificultad en el segundo Wittgenstein de encontrar el significado de las palabras que se refieren a las experiencias estéticas en el arte, pues ahora exige precisar el contexto en que se usan y entender su correspondencia cultural. Del mismo modo, para toda referencia a las palabras o expresiones que se emplean a manera de juicios estéticos se hace necesario revisar su uso, ya que estos pueden variar tanto como su entorno.

El lenguaje es una parte característica de un amplio grupo de actividades: hablar, escribir, viajar en autobús, encontrar a alguien etc. No nos concentramos en las palabras <bueno> o <bello>, que no son nada características, generalmente solo sujeto y predicado (<Esto es bello>), sino en las ocasiones en que se dicen: en la situación enormemente complicada en la que la expresión estética tiene lugar, en la que esa expresión misma sólo ocupa de por sí un lugar insignificante” (Wittgenstein, 1992, pp. 64-65).

Dicho esto, la estética en Wittgenstein en vez de un más allá de la imagen o la palabra se trata mejor de un más acá, pues ubica la reflexión delante de las cosas y no detrás de ellas. Esto resulta especialmente interesante dado que implica una recuperación de las cosas en su propia existencia, en sus acciones y en sus juegos, por eso, la estética se plantea en Wittgenstein desde los juegos posibles que las reacciones estéticas propician. Esto es, según la situación y/o condiciones en que se viven las prácticas artísticas, que para el juicio estético servirán en la medida en que se convierten en descripciones y comparaciones, o sea, como estrategias para su clarificación y comprensión de los posibles criterios que permitan un análisis al interior de los juicios estéticos.

En este sentido, resultan pertinentes las expresiones artísticas que importan en este trabajo, toda vez que se plantean de manera anti-teóricas como el dadaísmo, el suprematismo, Fluxus y el net.art. Dado que estas se identifican más en su sentido práctico que en su carácter teórico, en cuanto suponen acciones más que una simple observación y/o contemplación. Lo que quiere

decir, que no se articulan desde un sistema de valoración para los juicios estéticos, sino desde los usos lingüísticos como interesa al segundo Wittgenstein. De esta manera, el pensamiento del segundo Wittgenstein permite ver el arte como un conjunto de prácticas con sus propias reglas, generadas no tanto para ellas, sino desde ellas, es decir, en sus usos y en la conveniencia de los mismos en sus contextos. Esta sería la manera adecuada en que para el denominado segundo Wittgenstein se dan y se viven los significados en el arte, por lo cual, en adelante se estará frente a una visión anti-esencialista.

Por lo anterior, se acudirá a categorías como los *parecidos de familia*, el *ver cómo* y las *descripciones suplementarias*, típicas de la segunda etapa del pensamiento de Wittgenstein para enfrentar y resolver dificultades referentes al juicio estético. A saber, desde una mirada que como ya se ha venido advirtiendo, se concibe a partir del carácter cognitivo de la intersubjetividad que suponen las experiencias con relación al arte, es decir, como formas de vivir al interior de contextos que es quizá lo más característico del segundo Wittgenstein.

Si bien, el *Tractatus* atribuía a la filosofía la posibilidad de ver el mundo de forma correcta, no se puede decir lo mismo del Wittgenstein de las *Investigaciones filosóficas*. De manera general, en esta etapa del pensamiento del filósofo austriaco las prácticas lingüísticas como pueden ser las artísticas, se pueden identificar en sus expresiones desde sus propios juegos lingüísticos. Así, el arte interesa desde la mirada del segundo Wittgenstein en la medida en que está determinado por una enorme pluralidad de juegos de lenguaje. De la misma manera, estos juegos son importantes porque informan acerca de diversas actitudes y formas de vida, ya no como sistemas de representación, sino, enfatizando su capacidad de experiencia lingüística. Es decir, como canal comunicativo que ahora reemplaza las exigencias de las estructuras lógicas propias del *Tractatus*. De tal modo, el lenguaje (como se verá en los siguientes apartados) importa no tanto por su sentido lógico, sino por la gramática de sus expresiones, las cuales, según sus usos, pueden variar de un contexto a otro, pero siempre con el propósito de clarificar esos usos.

2.3.1.3 La claridad

La claridad como aclaración y sentido del lenguaje continúa siendo una búsqueda constante en ambos periodos que se identifican de la filosofía de Wittgenstein. En el primer Wittgenstein esta se identifica desde la lógica, donde, como ya se refirió, hablar y pensar comparten la misma estructura y gramática. Posteriormente, en las *Investigaciones filosóficas*, cederá su importancia a las reglas de juego en que se desarrollan las prácticas sociales en las que se viven los lenguajes, y entre ellas, las prácticas artísticas. A su vez, dichas prácticas se remiten siempre de manera determinante a **formas de vida**, cuyos límites se marcan ahora por los diferentes comportamientos que estas suponen. De tal modo, desde los juegos de lenguaje se podrá advertir igualmente una estructura de carácter cognitivo que busca esa claridad en función del sentido, ya no a nivel teórico, sino desde las prácticas.

Dicho lo cual, se debe asumir la claridad en Wittgenstein como el objetivo fundamental frente a cualquier problema estético, es decir, con los lenguajes del arte. Esto significa, que en vez de un método reglamentado propiamente, se pretende mejor una agrupación de diversos recursos que se fundamenta en razones comparativas. Así, se puede decir que el objetivo de una aclaración consiste en poder establecer **diferencias** con relación a expresiones que suelen tener usos muy similares. Para ello, Wittgenstein propone el uso de innumerables ejemplos que permitan llegar a la comprensión de esos usos diferenciados, de tal modo que se puedan precisar sus diferentes condiciones.

Nuestros claros y simples juegos de lenguaje no son estudios preparatorios para una futura reglamentación del lenguaje —como si fueran primeras aproximaciones, sin consideración de la fricción y de la resistencia del aire. Los juegos de lenguaje están más bien ahí como objetos de comparación que deben arrojar luz sobre las condiciones de nuestro lenguaje por vía de semejanza y desemejanza (Wittgenstein, 2008, p. 131, §130).

Se entiende así, que no se trata de la identificación de elementos comunes para la generación de estructuras, sino, por el contrario, del uso de razones comparativas para aclarar condiciones de las prácticas lingüísticas. Tales condiciones eventualmente podrían hacer las veces de criterios, con el especial interés de adelantar algunas relaciones con otros objetos y/o experiencias similares, siempre apuntando a especificar las diferencias por relación, es decir, insistiendo en lo propio de cada una. Entonces, en busca de la claridad, la propuesta del segundo Wittgenstein se caracteriza fundamentalmente por el uso de razones comparativas, toda vez que estas permiten relacionar los diferentes usos de las expresiones lingüísticas. De esta forma, se buscarán los vínculos que puedan establecer diferencias a partir de similitudes, por ende, las agrupaciones y disociaciones que de ello pueda surgir.

Si bien, los juegos de lenguaje permiten aclarar determinadas gramáticas, no podría decirse que estos permitan prejuzgar a manera de modelo. Por el contrario, Wittgenstein explícitamente trata de prevenir toda presuposición que no obedezca al plano de los usos concretos:

Considera, por ejemplo, los procesos que llamamos <juegos>. Me refiero a juegos de tablero, juegos de cartas, juegos de pelota, juegos de lucha etc. ¿Qué hay de común a todos ellos?-No digas: <tiene que haber algo en común a ellos o no los llamaríamos juegos >-sino mira si hay algo en común a todos ellos (Wittgenstein, 2008, p. 87 §66).

De lo anterior, se infiere que las comparaciones no tienen pretensiones teóricas, sino esclarecer el lenguaje desde el uso y nunca crear modelos, ni tan siquiera modificar los existentes. Por eso, su propósito es eliminar los problemas de comprensión, incluidos los falsos problemas de la tradición de la estética como los valores estéticos.

Esta justificada prevención y casi alerta en cuanto a la creación y/o modificación de modelos, se soporta, en parte, por la clara tendencia anti-esencialista en Wittgenstein que no reconoce ni modelos ni jerarquías, sino una diversidad de

juegos de lenguaje en condiciones particulares que lo configuran y le dan sentido en sus usos. Por tanto, en Wittgenstein los contextos de prácticas comunes desechan el objeto en favor de las acciones, de la misma manera en que se ha desechado tanto lo universal como lo meramente subjetivo. Esto, en consonancia con la intersubjetividad que se viene siguiendo a propósito del relativismo objetivo de Michaud, donde no solo se llevan a cabo las experiencias estéticas con el arte, sino, además, lo que importa a este trabajo, los juicios estéticos.

En ese sentido, con relación a los problemas que plantea el arte como es el caso específico del juicio estético, se dará un papel preponderante a las descripciones haciendo a un lado las explicaciones. Es decir, privilegiando en todo caso las razones sobre las causas, pues, las primeras se asocian en Wittgenstein a las descripciones y las segundas a las explicaciones (Wittgenstein, 1992, pp. 89-91). Esto, gracias a que recogiendo lo visto en el primer Wittgenstein el arte es el terreno de lo que se muestra, por tanto, no es el terreno del decir ni mucho menos de las abstracciones teóricas propiamente.

Antes de entrar a desglosar en cada uno de los temas que más interesan del segundo Wittgenstein, se debe tener presente que las comparaciones, así como las descripciones, son usadas en sentido metodológico y si se quiere, epistemológico. A saber, como parte fundamental del modelo que acá se sigue basado en las perplejidades y los juegos de lenguaje, como criterios con los cuales se ha propuesto enfrentar problemas relativos al juicio estético. Así, dicho sea de paso, Wittgenstein se opone al positivismo de su época pues su modelo no se basa en abstracciones, sino, en descripciones que se tratarán de manera especial en el apartado de descripciones suplementarias.

Con esto, siendo coherentes con las tesis de Wittgenstein, a continuación se procederá a tratar una noción que se ubica en la base de todos los pensamientos de su segunda etapa, de la cual salen las perplejidades y juegos de lenguaje como es la noción de forma de vida.

2.3.1.4 Forma de vida

Para entender lo que significa una forma de vida, se empezará por traer una de las alusiones explícitas en las *Investigaciones Filosóficas*, a través de la cual, Wittgenstein da cuenta como todo lenguaje supone una forma de vida:

Puede imaginarse fácilmente un lenguaje que conste sólo de órdenes y partes de batalla. —O un lenguaje que conste sólo de preguntas y de expresiones de afirmación y de negación. E innumerables otros. — E imaginar un lenguaje significa imaginar una forma de vida (Wittgenstein, 2008, p. 31 § 19).

Visto de esta manera, la importancia de una forma de vida para los juicios reside en que sobre esta se cimentan todos los acuerdos posibles, como se puede confirmar en otro apartado más adelante así:

¿Dices, pues, que la concordancia de los hombres decide lo que es verdadero y lo que es falso?». — Verdadero y falso es lo que los hombres dicen; y los hombres concuerdan en el lenguaje. Esta no es una concordancia de opiniones, sino de formas de vida. (Wittgenstein, 2008, p. 217 § 241).

Entendido así, se puede reconocer que para Wittgenstein la noción de forma de vida permite relacionar el arte con la vida y la cultura. De tal manera, que son este tipo de relaciones las que posibilitan la comprensión y significación de las prácticas lingüísticas según el contexto. Lo que significa entender el arte como una más de las prácticas sociales en constante relación con otras prácticas culturales. Por ende, implica resaltar el arte como actividad, no tanto en su carácter objetual como mayoritariamente se ha presentado desde la tradición y se ha acostumbrado a entenderlo, mucho menos desde supuestos como la autonomía del arte²⁰. Es por esto que Wittgenstein concibe las expresiones de

²⁰ Si bien, la noción de autonomía del arte se puede entender como la satisfacción intrínseca del arte como discurso desligado de las realidades sociales (Adorno et al., 2015), aquí se ha privilegiado una mirada crítica al respecto. Dado que el lenguaje artístico en Wittgenstein se debe a unas condiciones sociales, es decir, contextuales que le originan y dan sentido, pues ahí se dan y se viven de manera compartida.

lenguaje como las prácticas artísticas a través de formas de vida, es decir, que se puede comprender el arte equiparándolo con la vida. Pues, como cualquier expresión cultural, las prácticas artísticas son reflejo de su cultura, tal como se proponían evidenciar las vanguardias que serán tratadas en el siguiente capítulo.

De esta manera, será desde una visión desontologizada de las prácticas artísticas en que estas pueden seguirse a la luz de la noción de forma de vida. Ya que los juegos lingüísticos propios de las experiencias que suponen las prácticas artísticas, se dan a manera desde las acciones e interacciones que estos demandan de sus participantes, es decir, donde se viven y significan dichas prácticas. Por eso, se puede sostener que frente al arte Wittgenstein admite una mirada relacional, pues concierne a las condiciones en que se producen y perciben las prácticas lingüísticas como el arte. De tal modo, que toda obra implica otras relaciones además de la relación que necesariamente se establece al interior de un espacio y tiempo determinados.

Esa es otra de las razones por las que el pensamiento de Wittgenstein ha sido tenido en cuenta en repetidas ocasiones tanto por teóricos como por artistas, dado que no identifica el arte con objetos ni teorías, sino mejor, como formas de vida que consuman actitudes. Por ende, resulta propicio para expresiones artísticas contemporáneas centradas en las acciones e interacciones, como se verá más adelante que sucede con el Net.art, cuyos procedimientos a su vez tienen que ver con “movimientos” basados en las acciones Fluxus, al cual se dedicará un apartado en el próximo capítulo a manera de influencia. En todo caso, lo que importa al admitir que las formas de vida están a la base del modelo de Wittgenstein, es el reconocimiento de que no se trata solamente de una mirada o punto de vista, sino, principalmente, de una forma vivencial, es decir, un tipo de experiencia que reúne a su vez otras experiencias.

Lo anterior, significa consentir de la mano de Wittgenstein que toda obra de arte documenta, en cierta manera, la relación entre las prácticas de la cultura en la que estos se dan y se viven, evidenciando que el arte es en cualquier caso una especie de descripción con relación a otras expresiones. Así pues, es posible la comprensión de las obras de arte como la expresión de formas de vivir el lenguaje, dicho de otro modo, como una manera de ver y entender la realidad a

la cual se remite de manera compartida. A ello se refiere Wittgenstein de la siguiente manera:

A un juego de lenguaje pertenece una cultura entera. Al describir el gusto musical tienen ustedes que describir si los niños dan conciertos, si lo hacen las mujeres o si solo los dan los hombres, etc., etc. En los círculos aristocráticos de Viena la gente tenía un gusto [el que fuera], después este pasó a los círculos burgueses y las mujeres se incorporaron a los coros, etc. Este es un ejemplo de tradición musical (Wittgenstein, 1992, p. 72 §26).

De manera muy general, lo anterior se puede ilustrar a través de una evidencia importante de una forma de vida en el arte como es caso de la iconografía cristiana del medioevo:



La resurrección de Lázaro (Giotto, 1304)

Fuente: Wikimedia Commons.



El pecado original (Masaccio, 1427)

Fuente: Wikimedia Commons.

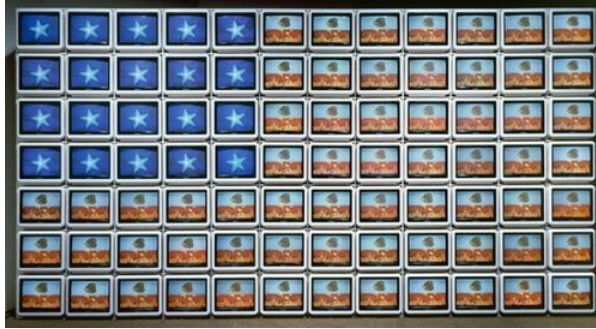
En estas obras se reconocen claros propósitos pedagógicos atravesados por mensajes morales, al punto de ser considerada como “biblia pauperum” (la biblia de los pobres)²¹. De modo que, con las características de sus representaciones se daba un claro mensaje de regulación de las vidas según preceptos morales,

²¹ Por biblia pauperum, se conoce también el esfuerzo de la iglesia católica en el medioevo por representar visualmente las enseñanzas de pasajes de la biblia, en un claro sentido pedagógico ante la dificultad de la gente del común para acceder al latín que era la lengua original de las sagradas escrituras. Sin con ello, desconocer que también se hicieron versiones de la biblia en lengua vernácula. Para ampliar, véase (Roca, 2012).

al servicio de las cuales se desarrollaban sus rasgos compositivos como se ve en la ilustración de pasajes bíblicos como *La resurrección de Lázaro* y *El pecado original*. En ellos, a través de la ilustración de representaciones alusivas a pasajes bíblicos y enseñanzas de orden moral, se reflejan reglas y/o leyes al interior de una concepción de la vida.

Con lo anterior no se quiere afirmar que las obras de arte se reduzcan a su carácter documental, entre otras razones, porque se deben además a su organización material que pertenece al territorio originario de la práctica como un medio. Es decir, un lenguaje propio con una gramática específica como puede ser la pintura, aunque sea un documento con relación a otra cosa. De este modo, en consonancia con la consideración del Wittgenstein de las *Investigaciones filosóficas*, en cuanto el sentido y objetividad de las proposiciones está más allá de ellas, para el caso del arte se entiende que su materialidad y lenguaje también pertenecen a unas maneras de vivir una práctica en un contexto. Ahí, es donde se vive toda posible "objetividad", a partir de unas condiciones específicas de determinada cultura donde se llevan a cabo las experiencias subjetivas, que además se van modificando en sus usos con los que a su vez modifican la cultura.

Un ejemplo de esto al que se volverá con frecuencia a partir del siguiente capítulo, se puede ver en algunas técnicas de las vanguardias artísticas del siglo XX como el *collage* y otras de carácter tautológico y/o metalingüístico como el *ready made*. En ellas el gesto y el contenido se identifican, propio de un contexto que se cuestiona por el lenguaje del medio artístico asociado a los nuevos medios tecnológicos de la imagen y la comunicación. De esta forma, resaltan el protagonismo del carácter experiencial y no tanto objetual, tal como se puede ver en instalaciones del movimiento Fluxus como la siguiente:



Video Flag (Paik, 1986)

Fuente: Wikimedia Commons.

En este tipo de casos tan característicos del arte contemporáneo se pone en evidencia es un discurso artístico en torno al medio. Para lo cual, en este ejemplo se ha recurrido al cuestionamiento por lo técnico y lo tecnológico, acudiendo a un juego lingüístico que refleja una postura crítica con relación a las formas de vida que tales dispositivos suponen, toda vez que informan acerca de una concepción de la realidad. Igualmente, como se ve en la obra de Paik, la forma de vida también se puede inspeccionar a través de la correspondencia entre lo expresado y la manera de expresar, procedimiento muy típico en las vanguardias y el Net.art.

Entonces, visto como forma de vida, la importancia de este tipo de exploraciones con el lenguaje del medio en que se expresa una práctica artística, consiste principalmente en la exhibición de procedimientos que dan cuenta acerca de los límites de la práctica a nivel lingüístico, desde el soporte material hasta la forma de vida a la que se refiere. Esa experimentación entre idea y materia se puede extender hasta desarrollar insospechadas posibilidades, que siempre estarán al interior de los límites propios de la expresión y la forma de vida que contiene. Lo que recuerda además, que para Wittgenstein, desde el *Tractatus*, **los límites del lenguaje son los límites del mundo** (Wittgenstein, Muñoz, & Reguera, 1987, p. 143).

De este modo, el carácter aparentemente indecible del medio que soporta una práctica se convierte en el material de trabajo. Por ende, no solo es capaz de cuestionar su soporte con las mismas herramientas de manera metalingüística como proponían las vanguardias, sino, también, la forma de vida de la expresión

o la experiencia estética que esta se propone con relación a la “realidad”. Así, se ofrece la posibilidad de experimentar la misma realidad desde nuevas formas a través de nuevos juegos de lenguaje, desde los cuales, se resignifican para propiciarles nuevos sentidos, tal como se apuntará más adelante para el caso de algunas vanguardias y el net.art. Por eso, a continuación se pasará a tratar el asunto del metalenguaje aunque constantemente se volverá sobre la noción de forma de vida, ya que soporta todas las posibilidades de juegos de lenguaje dentro de cualquier práctica lingüística como puede ser cada movimiento artístico de los que se irán tratando.

2.3.1.5 Metalenguaje

Esta es una de las nociones claves para esta tesis, pues si bien como lo interpreta Reguera (2002) no existe explícitamente a manera de análisis en Wittgenstein, resulta una categoría plenamente oportuna con relación al arte contemporáneo, dado que constituye una condición imprescindible tanto en las vanguardias como en el net.art metalingüístico. Por ello, antes de entrar en el análisis de esta noción en Wittgenstein, vale tener en cuenta las dos acepciones de la RAE al respecto, pues se ajustan a la manera en que serán consideradas en el filósofo austriaco según Reguera la ha extraído del corpus de su obra: “De meta – y lenguaje. 1m. Inform. Lenguaje utilizado para describir un sistema de lenguaje de programación. 2. M. Ling. Lenguaje que se usa para hablar del lenguaje”(ASALE, s. f.).

En ese sentido, como se refirió en el mostrar, para Wittgenstein la estética filosófica se trata de un metalenguaje, que a través de descripciones desde el lenguaje de la filosofía se refiere a otro lenguaje, el del arte. Esto bien lo señala Isidoro Reguera en la introducción a la edición en castellano de las *Lecciones sobre estética*, al argumentar que la estética en sentido wittgensteniano se trata de un ejercicio filosófico metalingüístico:

El arte sería una práctica; la estética, un lenguaje-objeto sobre esa práctica; y la filosofía, un metalenguaje sobre ese lenguaje. La estética intentaría describir y

explicar el arte; y la filosofía, analizar y criticar ese lenguaje sobre el arte en vistas a su sentido, significado y verdad. (Wittgenstein, 1992, p. 11).

Que soportará posteriormente al sostener:

Y entendida así, la estética (metaestética o filosofía), como ejercicio de análisis filosófico sobre el lenguaje y las imágenes (interiores) que genera el arte, se comprenderá también que nada tenga que ver con una ciencia cualquiera (psicología sobre todo) de lo bello, que nos adoctrine sobre lo que es o ha de ser bello, o no es. (Wittgenstein, 1992, pp. 11-12).

Visto así, la condición autorreferencial en el arte también se puede comprender como un juego de lenguaje, pero aún mejor, como una perplejidad o confusión conceptual en el arte contemporáneo. Esto se debe a que la autorreferencia no dice nada, sino que se muestra a sí misma de distintas maneras, como se puede ver en artistas de las vanguardias como Marcel Duchamp a través de procedimientos como el *ready made*, y en general, en movimientos como el dadaísmo, suprematismo y Fluxus. En casos como estos se trata de obras (objetos) que proponen ejercicios conceptuales a partir de su sentido autorreferencial, es decir, se trata de prácticas metalingüísticas que se plantean como ejercicios reflexivos sobre sí, sobre su propio lenguaje, es decir, sobre su propio sentido.



Anticipo de un brazo roto (Duchamp, 1915)

Fuente: Wikimedia Commons.



Portabotellas (Duchamp, 1914)

Fuente: Wikimedia Commons.

Entonces, lo que importa de esta noción en Wittgenstein es que permite analizar la misma como una condición frecuente en las prácticas artísticas contemporáneas, de la cual participa el net.art y que convoca tanto a la autocrítica como a la experimentación. A partir de esto se han desarrollado técnicas y/o procedimientos como el montaje, fotomontaje y las acciones Fluxus. Estas se relacionan con otros usos posibles del lenguaje del medio, del soporte de la expresión y de la expresión misma, entre otras cosas, bajo una mirada con cierta sospecha acerca del carácter lógico de su lenguaje.

Al mostrar la estructura lógica del lenguaje como pueden ser las palabras, los objetos o las imágenes a manera de significantes en el arte, estas cobran importancia, principalmente, a nivel de metalenguaje porque remiten a un significado como símbolo. Así, a la vez que tienen esa capacidad de autorreferirse como expresión o práctica lingüística, bien sea pintura, escultura o net.art, también destacan la gramática u organización de ese lenguaje. Que antes de referirse a un contenido determinado ya es en sí un contenido, pues constituye un lenguaje que expresa una forma de vida y concepción de la realidad.

Dicho esto, lo importante es la manera como un lenguaje a través de su gramática no solo puede autorreferirse, sino además alterar los supuestos usos acostumbrados de un medio de expresión lingüístico. Tal como se puede reconocer han hecho reconocidos artistas como Picasso a través del cubismo, en lo que interesa destacar principalmente a Marcel Duchamp desde procedimientos cercanos al dadaísmo. Aunque esto será objeto de un apartado más adelante, se advertirá de momento que mediante sus *ready-made*²², Duchamp expone objetos de la cotidianidad, que presentados como arte acuden al metalenguaje como autorreferencia desde otro lenguaje como el del arte. De este modo, cuestiona el objeto y el arte mismo, anulando la mirada estética a la que había acostumbrado la tradición de la representación. Así pues, a la luz del metalenguaje en Wittgenstein, se entiende que un ejercicio metalingüístico

²² Se reconoce al movimiento Dadá como uno de los precursores en el uso de técnicas metalingüísticas como el *ready made*, al cual se dedicará un apartado especial en el siguiente capítulo.

reconfigura la práctica por otro uso de su propio lenguaje al autorreferirse de manera crítica.

Volviendo al primer Wittgenstein que tenía a la lógica proposicional por base y por objetivo del lenguaje, vale recordar que pese a su constante autoanálisis no se podía mirar a sí mismo, por lo que no puede decir nada sobre él más que mostrarse. Por tanto, quedaría solo el metalenguaje como última referencia posible, detrás del cual ya solo tendría lugar el terreno de lo místico. Esto significa, que el límite del lenguaje es él mismo, y en consecuencia, el silencio se convierte en una auto-obligación como una manera de dar sentido frente a lo que no se puede decir. Esto es lo que parecen mostrar muchas prácticas artísticas metalingüísticas, recordando a la vez la famosa afirmación “en arte es difícil decir algo que sea tan bueno como no decir nada” (Wittgenstein, 2013, p. 64, §120).

En este sentido, en Wittgenstein toda posibilidad de vulnerar tal silencio resalta el valor de la estructura del lenguaje, toda vez que supone el punto desde el cual se puede decir sobre algo. Así que, empleado como ejercicio metalingüístico, al mismo tiempo supone enfrentar las estructuras lingüísticas sobre las cuales se refiere al mundo como sería el caso del arte. Esto se hace más plausible en expresiones de orden conceptual, ya que usan el lenguaje y la gramática con que se construyen las obras para atacarlas, es decir, con sus propias herramientas a partir de sus materiales y contenidos.

La importancia de ese enfrentamiento con las estructuras del lenguaje, es que permiten **mostrar** a la manera de Wittgenstein lo que realmente se refiere al sentido y que está detrás del lenguaje como lo ético, lo religioso y lo estético. A la luz de lo cual, también se puede entender la última proposición del *Tractatus* “De lo que no se puede hablar hay que callar” (Wittgenstein et al., 1987, p. 183). En virtud de ello, la filosofía como actividad dedicada al análisis y crítica del lenguaje, de la misma manera en que la estética lo hace con el lenguaje del arte, no tiene otro objeto que ser un delimitador del sentido por fuera de cualquier doctrina y a manera de terapia. Así pues, como interpreta Isidoro Reguera (2002) la función de la estética consiste en despejar las confusiones y agobios que

produce la comprensión de una práctica lingüística como el arte, lo que en Wittgenstein se reconocen como perplejidades.

De esta manera, es como aparecen los problemas o nudos conceptuales que es la categoría asociada al segundo Wittgenstein que más interesa en este trabajo. A ella se recurrirá para el análisis comparativo del net.art desde las vanguardias en los siguientes capítulos, como problemas conceptuales y búsquedas compartidas. Estas revisten una gran importancia para algunas prácticas del arte contemporáneo, principalmente las caracterizadas como metalingüísticas como es el caso del net.art 1.0. Dado que reflejan típicas confusiones conceptuales que intuitivamente se saben en general a que se refieren, pero que, al no contar con herramientas para entenderlo, la filosofía, a través del análisis lingüístico permite u ofrece posibilidades para esa comprensión. Por eso, a continuación se pasará a explicar de qué se trata una perplejidad para Wittgenstein y como se puede caracterizar a nivel estético para el lenguaje del arte.

2.3.2 LAS PERPLEJIDADES

“Quien no sienta agobios espirituales no necesita de la filosofía”

Wittgenstein.

La perplejidad es el punto de partida de los problemas filosóficos en Wittgenstein. De entrada, esta se puede caracterizar como aparece en apartado §123 de las *Investigaciones Filosóficas*: “Un problema filosófico tiene la forma: “No se salir del atolladero”” (Wittgenstein, 2008, p. 129).

Entonces, las perplejidades cobran importancia si se tiene en cuenta que desde el *Tractatus* Wittgenstein advierte que su principal búsqueda es la claridad con relación a las confusiones lingüísticas. Así, en la proposición 6.5 confirmará que para cada pregunta siempre corresponde al menos una respuesta:

Para una respuesta que no se puede expresar, la pregunta tampoco puede expresarse.

No hay enigma.

Si se puede plantear una cuestión, también se puede responder” (Wittgenstein et al., 1987, p. 201).

En ese sentido, los problemas filosóficos en Wittgenstein son malentendidos lingüísticos no orientados a ser resueltos, sino a ser disueltos y aclarados desde los usos. Por tanto, más que problemas, en todo momento de la obra de Wittgenstein se trata de pseudo-problemas. Estos, al igual que los enigmas, ya no se deben a leyes sino a la inadecuación a las prácticas lingüísticas, por lo que después los comparará con un calambre mental que se debe curar como un nudo en el pensamiento que debe ser desatado.

Lo que estoy ofreciendo es la morfología de uso de una expresión. Muestro que tiene distintos tipos de usos que ni habías soñado. En la filosofía uno se siente obligado a mirar un concepto de una determinada manera. Lo que hago es sugerir, incluso inventar, otras maneras de ver las cosas. Sugiero posibilidades que no habías pensado anteriormente. Si pensaste que había una posibilidad, o sólo dos a lo sumo, yo te hago pensar en las demás. Es más, te hago ver lo absurdo que sería esperar que el concepto se ajuste a esas estrechas posibilidades. Por lo tanto, verás aliviado tu **calambre mental**, y te sentirás libre de mirar alrededor todo el campo de uso de la expresión y así describir las diferentes clases de usos de la misma. (Conferencias de 1946-1947, citado en "Ludwig Wittgenstein: A Memoir" (1966) por Norman Malcolm).

Así, la perplejidad hace parte del lenguaje en cualquiera de sus expresiones. Siendo el arte una de ellas, las perplejidades se refieren en este ámbito a una especie de malentendido o confusión conceptual que surge de los efectos de las prácticas artísticas a nivel comprensivo. Para Wittgenstein estas se resuelven desde ejercicios comparativos: "Lo que realmente necesitamos para resolver perplejidades estéticas son determinadas comparaciones, agrupaciones de casos determinados" (Wittgenstein, 1992, p. 99).

De este modo, el sentido de la perplejidad a nivel estético que interesa para el juicio estético, especialmente en expresiones de arte contemporáneo como el net.art metalingüístico y las vanguardias, es aquella que asalta a una gran mayoría de espectadores desorientados. Esto es, saber que algo es arte o funciona dentro de ese discurso sin saber por qué, es decir, como si se entendiera de manera intuitiva alguna información sin poder justificarla de manera inmediata desde una argumentación racional. Tratándose del arte, esa

confusión se relaciona a nivel cognitivo con un lenguaje que describe una forma de vida a través de juegos lingüísticos artísticos, como pueden ser los procedimientos o técnicas artísticas que generan los nudos conceptuales en los espectadores. Es justo ahí donde reside la tarea que Wittgenstein atribuye a la filosofía, en enfrentar esas confusiones identificando las razones que le soportan, que en el caso del arte sería la estética la compelida a ello, toda vez que se encarga del análisis del lenguaje del arte.



La tentación de San Antonio (Dalí, 1946)

Fuente: Wikimedia Commons.



Caja brillo (Warhol, 1964)

Fuente: Wikimedia Commons.

A partir de esta primera caracterización general de lo que significa y consiste una perplejidad en el arte, conviene ejemplificarlo con dos casos iniciales; el primero de ellos, reside en la experiencia generalizada de intuir cierta alusión a la psicología humana en las obras de Salvador Dalí sin que se pueda identificar las razones para que ello se produzca. Un segundo ejemplo de tipo de perplejidades más en la dirección que importan en este trabajo a propósito de las vanguardias, se puede encontrar en obras como *La fuente* de Duchamp o *Las cajas brillo* de Andy Warhol, ante las cuales se admite que se trata de obras de arte sin saber por qué.

Este tipo de casos como el de Duchamp y Warhol representa especial interés, ya que pese a no reconocer las razones, se pueden identificar algunas características y/o aspectos de esas confusiones que se convierten en preguntas

como su carácter conceptual. Esto, debido a que se trata de objetos que se reconocen como propios de la vida cotidiana y no de la tradición de los objetos artísticos como los cuadros o las esculturas. Lo que implica que, al exponerse sin más, pareciera que tales objetos se autorrefieren sin reconocer de entrada para qué o con qué propósito al interior de un espacio artístico, por ende, dentro del arte mismo.

A la luz de casos como los anteriores, se puede decir que las perplejidades, además de estar a la base del juicio estético, suponen enfrentar serias dificultades para explicar a través del lenguaje ordinario. Por ello, exige referirse a otra dimensión del lenguaje, de tal manera que se pueda hacer conciencia del lenguaje mismo mirándolo con cierta distancia. Dicho de otro modo, para Wittgenstein la perplejidad exige salirse del lenguaje habitual con el propósito de encontrar una nueva dimensión comprensiva del mismo (Wittgenstein, 1992, p. 88). Lo significativo de esto, es que en Wittgenstein la superación de problemas de este orden consiste en salir de los tratamientos abstractos filosóficos respecto al lenguaje y retornar a este desde su praxis cotidiana.

De esta manera, una perplejidad es una exigencia hacia una significación que dé claridad atendiendo a los usos específicos de las prácticas lingüísticas. Por tal razón, cobra importancia la propuesta de Wittgenstein a nivel metodológico, ya que se propone acudir a razones comparativas desde aspectos que muestren similitudes, pero siempre con el propósito de especificar en las diferencias. Igualmente, otra posibilidad que ofrece Wittgenstein para enfrentar las perplejidades aunque no es el interés en esta tesis, es la descalificación de la confusión o perplejidad. Esto último es lo que ha hecho el pensador austriaco con relación a los problemas metafísicos y su tratamiento en la tradición de la filosofía occidental, como ya se comentó previamente con relación al *Tractatus*.

En cuanto a las prácticas artísticas, esto se podría ilustrar a través de expresiones del arte contemporáneo como las instalaciones, los performances y el net.art. Pues, dadas las dificultades de comprensión que estas suponen, podrían ser descalificadas como prácticas artísticas como tantas veces se ha escuchado, usualmente desde cierta resistencia a considerar estas expresiones como arte dada su aparente arbitrariedad y desarticulación con la tradición de

las artes plásticas. Evidentemente, la manera de enfrentar las perplejidades que interesan en esta tesis, en todo caso, será asumirlas siguiendo el modelo de razones comparativas de Wittgenstein. Concretamente, a partir de búsquedas vanguardistas compartidas con el net.art como el apropiacionismo, la participación activa del público, el carácter procesual, la desmaterialización, la ausencia del original y la autorreferencia.

En este sentido, a la vez que se identifica en la perplejidad una confusión, lo más interesante quizá sea la invitación a la apertura de nuevas posibilidades de comprensión. Con relación al arte, estas se podrían ver reflejadas en nuevas formas significar y de componer, o sea, en nuevos lenguajes y nuevos paradigmas que amplían el entendimiento de los mismos. Sin embargo, hay que recordar que como lenguaje acerca del arte, desde la estética se pueden entender expresiones artísticas contemporáneas de este tipo desde su contexto, es decir, donde se dan, se producen y se viven esos juegos lingüísticos y la realidad a la que se refieren. Igualmente, se remite a la propia institucionalidad del arte desde donde se legitiman las mismas prácticas a nivel institucional, por lo cual, desde ahí se pueden entender aun los ejercicios y experimentaciones críticas con tales (in)adecuaciones al mundo del arte.

2.3.2.1 Perplejidad como perfección y como asombro

Atendiendo principalmente a las lecciones que Wittgenstein (1992) impartió en Cambridge, de manera general, se puede decir que las perplejidades en cuanto al arte pueden provenir de diverso origen. De ellos, destaca el caso de la inexplicable inadecuación entre las partes de una misma obra, así como el caso contrario, por exhibir una perfección tal que no se pueda explicar fácilmente (Wittgenstein, 1992, p. 71). Esto no significa que por no poder habitar ese lenguaje, es decir, explicarlo y describirlo, se pueda atribuir a una especie de magia que le haga escapar a cualquier comprensión lingüística. Por el contrario, parece retar al espectador a descubrir en qué manera obedece a su propio lenguaje, toda vez que evidencia la enorme dificultad para relacionarse con él.

Respecto a la perplejidad por perfección, vale traer a colación la consideración de Rubert de Ventós (1980) al sostener que: “Ese orden excesivo puede interpretarse como una colonización del explicar sobre el mostrar, como una asfixia producida por las teorizaciones que han convertido toda perplejidad en pregunta contestable (o contestada), o lo que es lo mismo, toda perplejidad en malentendido” (p.53). Según esto, la perplejidad por perfección siempre obedece a exigencias internas de composición, es decir, una cohesión formal a la cual se puede referir en términos de corrección o incorrección. Así pues, se advierte que la inexplicabilidad proceda del hecho que parezca que todo está bien y no debe cambiar nada, tal podría ser el caso de la Gioconda de Leonardo Da Vinci.

De acuerdo con esto, despejar las perplejidades que conllevan las experiencias con el arte, no debe tratarse como una predicción de reacciones a determinado estímulo que determine ciertas características de las obras, ya que nada garantiza su repetición. Un ejemplo de esto, podría ser afirmar que una sensación asociada a un color así sea de manera repetida y compartida tenga como causa el color. De ser así, se correría el riesgo que Wittgenstein quiere prevenir, el de acudir a una explicación que desconozca que esa sensación puede ser generada en la experiencia con diversos objetos. Por eso, se entiende que para Wittgenstein la única manera en que se pueden resolver perplejidades estéticas es agrupando casos similares para precisar sus diferencias.

Otra manera de asumir la perplejidad en Wittgenstein es a manera de asombro, tal como se tomará en adelante desde el punto de vista que sugiere Illse Somavilla, (2013, pp. 45-79). Su interpretación supone desmarcar la usual asociación de perplejidad como admiración, pues para Somavilla el asombro al que se refiere la perplejidad es activo, como una preocupación y no una simple estupefacción, es decir, más como una búsqueda obligada que como un silencio. En atención a esto, dirá que la perplejidad vista como asombro en Wittgenstein se asemeja a la noción de *Thaumazein*²³ de los antiguos griegos (Ibíd., p.48).

Desde esta perspectiva, la perplejidad sería como un estar absorto frente a una obra como expulsado de ella. De este modo se genera un movimiento que exige

²³ Para los antiguos griegos la noción de *Thaumazein* significaba la adoración del cosmos a través de un constante cuestionamiento filosófico acerca de los secretos y milagros del mismo, que sin cansancio alguno se proponía conocer lo otro que se resiste. Para ampliar, véase (Arriaga, 2015).

cambiar la manera de ver y el punto de vista, lo que implica la reconsideración de determinados aspectos de lo que se contempla (Ibíd., p. 61), lo cual, además, es muy propio en actividades como el arte y la filosofía. Por tanto, la perplejidad sería ese evento de extrañamiento activo en el que las cosas son lo mismo y no son lo mismo a la vez, demandando así una nueva percepción a partir de la revisión de aspectos a nivel conceptual. Lo que significa que se trata de un cambio en la percepción del objeto aunque este siga siendo el mismo, que es lo que en gran medida sucede con los *ready made*.

Este cambio supone el despertar a una nueva forma de ver, que a su vez, implica romper la resistencia que suponía la lectura antigua para propiciar el cambio hacia una nueva mirada. Este tipo de despertar a manera de “liberación”, en alguna medida permite recordar al cambio de la mirada logicista proposicional del primer Wittgenstein en el *Tractatus* al Wittgenstein de los juegos del lenguaje en las *Investigaciones Filosóficas* o segundo Wittgenstein. Este último se caracteriza por mostrarse muy crítico con la ciencia y la propia filosofía analítica en su sentido positivista.

De esta manera, desde la interpretación de Somavilla se puede decir que una perplejidad resulta equiparable a la actitud propia del místico que pretende encontrar las razones de un misterio. Asimismo, supone la actividad de quien no puede dejar de cuestionarse e investigar para resolver la perplejidad, es decir, el extrañamiento, la confusión y el asombro. En cierta manera, esto también podría asimilarse al deseo filosófico al que se refiere Aristóteles al inicio de la metafísica, cuando afirma que “*el hombre por naturaleza desea conocer*” (Aristóteles et al., 2017). A la manera en que se ha venido tratando, ese deseo que supone Aristóteles al igual que la perplejidad para Wittgenstein no es tanto una simple curiosidad, sino un movimiento casi involuntario a manera de un impulso hacia el saber, cómo si lo necesitara para completarse y no solo una aspiración intelectual.

2.3.2.2 La mosca dentro de la botella cazamoscas

Entendiendo que la perplejidad supone una actividad, esta se puede ilustrar a través de la metáfora de *la mosca en la botella* a la que alude Wittgenstein en las investigaciones filosóficas: “¿cuál es el objetivo de la filosofía? – *Mostrarle a la mosca la salida de la botella cazamoscas*” (Wittgenstein, 2008, p. 253 §309).

Entonces, la metáfora de la mosca en la botella cazamoscas constituye una invitación a salir de las limitaciones que impone la cultura al pensamiento, es decir, al lenguaje, como sugiriendo que el sentido de las cosas se encuentra en otras miradas a la misma estructura del pensamiento. Lo que sugiere un intento por salir del propio recipiente que supone el pensamiento, que vendría a ser la botella en la que está atrapada la mosca rebotando de lado a lado. En otras palabras, es como si el lenguaje hubiera metido el pensamiento en una botella, conteniendo esta el camino para salir de ella misma.

Para Isidoro Reguera (2002) el camino de salida de la mosca de la botella consistiría principalmente en encontrar el sentido de las cosas, que es la labor propiamente de la filosofía. En parte, esto se lograría identificando la forma de vida que supone aquello que no se puede entender, y por ende, los juegos de lenguaje mediante los cuales se expresa. Es decir, en sus actividades regladas donde se pueden ver las cosas según los usos contextuales como puede ser las costumbres, pero jamás, acudiendo a entidades abstractas:

Se trata de salir del cristal en que nos tienen aherrajados las imágenes metafísicas de las cosas. De juegos de lenguaje y no de imágenes artificiosas, se trata de jugar y no de imaginar. El análisis de los juegos en el contexto lingüístico en que se expresan es el mejor método para disolver los fantasmas que parece evocar ciertas palabras-imagen: esas palabras en realidad, no cumplen más que el papel que les asignan las reglas de juego. Y los juegos son innumerables. Lo malo ha sido jugar dogmáticamente a uno e incluso querer ponerlo como juego universal (Reguera, 2002, p. 158).

Atendiendo a la anterior interpretación, se podría decir de la mano de Isidoro Reguera que esta metáfora permite entender que el objetivo de la filosofía es enseñar a la mosca como salir de la botella cazamoscas. Esto supone la supresión de las imágenes metafísicas, y en su lugar, participar de alguna manera de esos juegos en que se dan las situaciones confusas. A lo que habría que agregar, que la mosca da cuenta de una forma de vida compartida, en atención a lo cual, las otras moscas también serían parte del problema, pues la reproducción de las confusiones fortalecería esas limitaciones con las que chocaría la mosca que quiere salir de la botella cazamoscas.

Ese jugar en Wittgenstein implica un análisis contextual de los juegos lingüísticos de los que ha salido esa perplejidad, para que casi que exorcizándola se le quite su poder fantasmal. Así, se evita tanto el carácter dogmático como universal de cualquier juego, que es donde se cimentan estas imágenes fantasma como Dios, yo, esencia, alma y demás. De esto ya daban cuenta apartados del *Tractatus* como el 4.112:

El objeto de la filosofía es la aclaración lógica de los pensamientos.

La filosofía no es una doctrina, sino una actividad. Una obra filosófica consta esencialmente de aclaraciones.

El resultado de la filosofía no son "proposiciones filosóficas", sino el que las proposiciones lleguen a clarificarse. La filosofía debe clarificar y delimitar nítidamente los pensamientos, que de otro modo son, por así decirlo, turbios y borrosos (Wittgenstein et al., 1987, p. 65).

Por esto, para Wittgenstein la filosofía tradicionalmente entendida como falsas explicaciones trascendentales carece de sentido y no obedece más que a exageradas pretensiones. Pues, como se puede inferir, para el pensador austriaco no son posibles desarrollarlas mediante el lenguaje, por tanto, se trata de falsos problemas que además reflejan la incapacidad de la lógica para resolver los verdaderos problemas de la filosofía. En gran medida, esta conclusión del *Tractatus* constituye un punto de partida para lo que se conoce como el segundo Wittgenstein, el que admite que el lenguaje no puede ser

privado. En adelante, esto significa que para Wittgenstein el lenguaje solamente podrá ser un hecho social, a partir del cual la filosofía podrá indicar el camino de salida de la botella a la mosca, que también será la manera de resolver las perplejidades que suponen prácticas artísticas como las vanguardias y el net.art.

Por otra parte, la metáfora de la mosca en la botella ayuda a entender que el proceso de comprensión al que se refiere la filosofía funciona de manera similar a una espiral. Esto ya lo ilustra Wittgenstein en la penúltima proposición del *Tractatus* a través de otra de sus metáforas, en la cual, considera que la filosofía es una especie de escalera²⁴ que hay que arrojar una vez ha servido para ascender en ese proceso de comprensión. Así se entiende la proposición 6.54:

Mis proposiciones son esclarecedoras de este modo; que quien me comprende acaba por reconocer que carecen de sentido, siempre que el que comprenda haya salido a través de ellas fuera de ellas. (Debe, pues, por así decirlo, tirar la escalera después de haber subido).

Debe superar estas proposiciones; entonces tiene la justa visión del mundo. (Wittgenstein et al., 1987, p. 203).

Lo anterior, quiere decir que una pregunta lleva a una respuesta y así sucesivamente, sin olvidar que las respuestas no son soluciones a los problemas a manera teórica, pues no se pretende resolver el problema teórico ni reemplazarlo por otro. Por el contrario, estos se disuelven desde la actividad misma, que es la ventaja que se puede extraer de Wittgenstein para el propósito de este trabajo, como es emplear esta concepción del lenguaje y de resolución de problemas de comprensión desde los usos lingüísticos. De tal modo, que permita enfrentar problemas de este orden con relación a expresiones artísticas, que como el net.art 1.0 se plantean desde acciones basadas en la navegación de los usuarios de la red internet.

²⁴ Para ampliar, véase (Carmona, 2015).

Es de reconocer, que esta postura le ha valido a Wittgenstein como una de las razones más importantes de su reconocimiento e importancia en la filosofía hasta el día de hoy. Igualmente, sobre este mismo punto se han establecido ciertos paralelos con la filosofía de Sócrates²⁵, en cuanto ambas propuestas constituyen una concepción de la filosofía como una práctica a manera de terapia y no como un mero tratamiento teórico de problemas filosóficos.

Finalmente, la importancia que se quiere destacar de la perplejidad, es que permite identificar auténticos problemas filosóficos que no son más que confusiones del orden de las prácticas lingüísticas en sus usos. Desde ellos, se puede prescindir de explicaciones teóricas del orden de la abstracción. Lo que significa, que no se propone proporcionar acumulación de conocimientos, sino, unas nuevas miradas que favorecen más a la experiencia en el sentido de experimentar nuevas formas de mirar y de vivir, como en gran medida lo llevan a cabo expresiones artísticas como las vanguardias y el net.art 1.0. Para estas expresiones la experiencia implica en gran medida experimentación y resignificación, por eso, se hará la aproximación a ellas en los próximos capítulos, para identificar y enfrentar perplejidades en el sentido en que se ha tratado. Pero antes, se procederá a tratar de manera general algunos de los modos de enfrentar esas perplejidades en Wittgenstein desde el marco de las razones comparativas.

2.3.3 Razones comparativas

2.3.3.1 Descripciones suplementarias

Uno de los recursos más importantes dentro de la metodología que se sigue basada en Wittgenstein lo constituyen las descripciones suplementarias, las cuales se proponen resolver perplejidades estéticas (no técnicas) desde razones comparativas. La razón fundamental del mayor interés en esta categoría reside en que las descripciones suplementarias son, principalmente, razones que permiten establecer comparaciones. En estas siempre y en todo caso se privilegian las diferencias, como la principal manera de profundizar en las

²⁵ Para ampliar esta relación, véase (Wesley, 2006).

especificidades de determinados aspectos de las cosas puestas en relación en la comparación.

Se trata entonces, de llevar cabo descripciones de tal forma que se pueda dirigir la atención sobre determinado aspecto en una obra específica. Esto permite relacionar dicho aspecto con otras cosas externas, como un poner una cosa al lado de otra con el objetivo de resolver una perplejidad estética, es decir, que algo por fuera de la obra permite entenderla por relación:

Se puede hacer ver a una persona lo que Brahms pretendía mostrándole gran cantidad de obras de Brahms, o comparándolo con un autor contemporáneo. Lo único que hace la Estética es 'dirigir la atención sobre algo', 'poner las cosas unas al lado de otras' (Wittgenstein, Moore, Stern, Rogers, & Citron, 2016, p. 361).

De este modo, una enorme posibilidad que ofrece el denominado segundo Wittgenstein a través de las descripciones suplementarias, es que permite informar acerca de las empatías entre la recepción de la obra y el propósito o idea del artista. Evitando así todo tipo de acercamiento a una explicación causal, lo cual implicaría concentrar el interés en destacar el virtuosismo de un objeto o artista según normas objetivas de determinada teoría. Así, se puede entender que las perplejidades estéticas suelen enviar a descripciones suplementarias para hacer relaciones entre obras y autores en pro de una comprensión relacional, pues en eso consisten fundamentalmente las descripciones suplementarias. Una buena ilustración de esto en cuanto a las intenciones de un autor se encuentra en la siguiente alusión de Bouveresse (1993):

Pensemos en la "historia" que ha contado Poe a propósito de la génesis de *El Cuervo*. La cuestión no es finalmente saber en absoluto si las cosas han ocurrido o no de esta manera. Lo que es importante, es que, tal vez, *habrían podido* pasar de esta manera. Aunque esto no nos dice en absoluto cómo el poeta ha ido a parar a los hechos, puede contribuir a mostrarnos adónde quería ir a parar. Puedo aceptar esto como una explicación, decir: "¡Si, es exactamente esto!", "¡Ahora he

comprendido!", etc. Lo que necesitamos aquí, podríamos decir, son experiencias de pensamiento" (Gedankenexperimente) esclarecedoras, y no un relato verídico sobre el modo como un poema ha sido compuesto. (1993, p. 70).

Estas maneras de acudir a las descripciones suplementarias no solo ayuda a resolver perplejidades a quienes las viven, sino, además, con relación a un interlocutor con quien se puede llevar a cabo comparaciones. Es decir, que se pueden establecer relaciones a manera de descripciones suplementarias según las experiencias de dos o más personas a partir de determinados fragmentos u obras. Un ejemplo de esto, puede ser encontrar en común una pieza musical muy cercana a otra y que el interlocutor que no entiende una de ellas recurra a compararla desde fragmentos muy precisos. De tal forma que, llevando a cabo la relación comparativa logre finalmente la comprensión. Asimismo, describiendo un caso similar se puede alcanzar la comprensión de algo que en principio no se podía describir según lo concibe Wittgenstein (1992):

Un ejemplo es que ustedes digan de una frase musical determinada que concluye algo: "¡Aunque no podría decir en absoluto por qué es una consecuencia de ello!". En este caso ustedes dicen que es algo indescriptible. Pero esto no significa que un día no puedan decir de algo que es una verdadera descripción. Puede que algún día encuentren la palabra o el verso adecuado. "Es como si él dijera:...", y ustedes ponen un verso y entonces quizá digan: "Ahora lo comprendo" (p. 109).

Es significativo tener presente, que si bien la función de las descripciones suplementarias obedece a despejar perplejidades, estas últimas no consisten simplemente en una preocupación que pretende despejar problemas del orden de la comprensión, sino que pretende anular la distancia y de alguna forma encontrar correspondencia con aquello que genera la perplejidad. Lo que supone, en parte, una exigencia a nivel sensible como lo plantea Rubert de Ventós (1980): "Lo que nos mueve no es tanto el ansia de saber o el gusto por el conocimiento, como la necesidad de anular la distancia o desajuste que nos

impide vivir reconciliados con el mundo” (pp. 24-25). Esto implica que la lógica de las descripciones suplementarias señala la necesidad de “salir” un poco del propio lenguaje. De tal modo que permita acercarse a lo que genera la extrañez y comprender aquello que no cuadra con el entendimiento y el lenguaje de quien experimenta la perplejidad, para ello se acude a la descripción en sentido comparativo.

De acuerdo con lo anterior, las descripciones suplementarias destacan que las perplejidades funcionan como expulsiones de los juegos lingüísticos que generan las confusiones. Por tanto, este tipo de descripciones reflejan la necesidad de encontrar un elemento externo que de soporte a una comprensión y significación. Esto es, que disuelva la confusión a partir de similitudes, para así identificar las diferencias de aquello que generó la perplejidad y regresar a ese juego lingüístico.

Visto de esta manera, al basarse en comparaciones, las descripciones suplementarias incluyen otros procedimientos como asociaciones, analogías, símiles, metáforas, conexiones, repeticiones y transiciones. Estas importan en cuanto son figuras que pretenden enfatizar determinados aspectos de experiencias estéticas, siempre puestos en relación con otras incluso tratándose de invenciones. En conclusión, las descripciones suplementarias son maneras de ver una cosa desde otra aunque también se puede ver como otra, asunto que a continuación se abordará en Wittgenstein desde un **ver cómo**. De ahí, a la vez saldrá una última categoría que importa a manera de razones comparativas como son los parecidos de familia.

2.3.3.2 Ver como - otra mirada a lo mismo

Otra manera de enfrentar perplejidades junto a las descripciones suplementarias es la categoría del *ver como*. Con esta, se puede confirmar que el mayor interés del Wittgenstein de las *Investigaciones filosóficas y de los Cuadernos azul y marrón*, reside fundamentalmente en el sentido experiencial del lenguaje y no en el carácter lógico conceptual del mismo.

En principio, el ver como no se trata de un procedimiento que pretenda añadir cosas a la mirada, sino de ver a partir de un cambio de perspectiva, es decir, como un ver una misma cosa o un aspecto de una cosa de un modo diferente, considerando así el enorme abanico de posibilidades que permiten los diversos usos del lenguaje (Wittgenstein, 2008, pp. 471-485). Con relación a prácticas lingüísticas como el arte esto se evidencia en la capacidad de generar rupturas con las maneras de significar la realidad, dándole así otra existencia a las cosas. Lo que quiere decir, que se trata de una actividad cuyos ejercicios constituyen desafíos de carácter cognitivo. Esto, en gran medida, porque posibilita un acercamiento a las mismas cosas y a los rasgos de estas sin las exigencias de discursos del orden la verdad como la ciencia. Por ello, dirá Wittgenstein (2013): “Los hombres de hoy creen que los científicos están ahí para enseñarlos, los poetas y los músicos para alegrarlos. Que éstos tengan algo que enseñarles es algo que no se les ocurre” (p. 85, §194).

Desde esta perspectiva, se puede comprender que para Wittgenstein el arte tiene mayor importancia a nivel cognoscitivo que a nivel emocional. Debido a que establece una distancia para volver a aproximar a la misma realidad de manera diferente, que ya es una nueva realidad. De esta manera, se puede asumir el *ver como* en Wittgenstein desde el arte como parte del oficio propio del artista, especialmente en su capacidad de transformar la mirada a través de la experiencia con la obra. Dicho de otra forma, en esa capacidad de alejar las cosas para regresar una nueva mirada sobre las mismas.

Acerca de esto se pueden encontrar un sin número de ejemplos en algunos apartados de los textos de y sobre Wittgenstein, muchos de ellos sugieren investigar las cosas desde sus aspectos dando cuenta de distintas maneras en que estos se pueden comprender. Para intérpretes como Ilse Somavilla (2013) eso sucede de la misma manera como en Wittgenstein se analizan los usos contextuales de las palabras y sus significados, es decir, desde la determinación de sus cambios. Por ello dirá: “La percepción de los diferentes aspectos se facilita por medio de la habilidad de asombrarse; se acompaña diciendo “esto es como esto” o “esto es como aquello” (Ibíd., p.60).

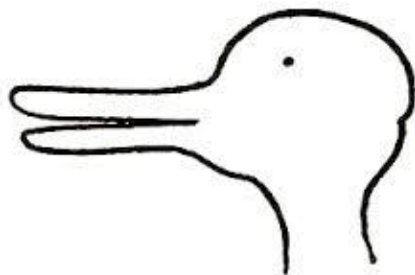
Igualmente, en la segunda parte de las investigaciones filosóficas Wittgenstein se refiere a la relevancia gramatical que tiene el “ver alguna cosa como alguna cosa” o “ver un aspecto de alguna cosa”. De lo que, según apartados como los siguientes, se infiere que el discurso de la estética permite rastrear este tipo de posibilidades de orden lingüístico:

‘Tienes que verlo así, ésta es la intención’; ‘Si lo ves así, ves donde está el error’;
‘Tienes que oírlo en esta clave’; ‘Tienes que expresarlo así’ (y esto puede referirse tanto al escuchar como al tocar. (Wittgenstein, 2008, p. 465).

“Hago que me toquen un tema musical repetidamente y cada vez con un ritmo más lento. Finalmente digo ‘Ahora es correcto’, o bien ‘*Ahora* al fin es una marcha’, ‘*Ahora* al fin es una danza’. -En este tono también se expresa el fulgurar del aspecto. (Wittgenstein, 2008, p. 475).

2.3.3.3 Ver aspectos - El caso del pato-conejo

Para hacer mayor claridad sobre este asunto, se acudirá al que quizá sea el ejemplo más usado para explicar este tema en las tesis de Wittgenstein como es el caso de la imagen del pato-conejo, el cual, a su vez, ha sido tomado de J. Jastrow (1901, p.295).



PATO-CONEJO

Fuente: (Wittgenstein, 2008, p. 447)

El caso del pato–conejo se podría decir que se enmarca al interior de los casos de psicología de la forma que interesan a Wittgenstein. Este, al girar en torno a la ambigüedad de la percepción de figuras ocupa un lugar relevante en las *Investigaciones filosóficas*, sobre el cual además han hecho referencia diversos

autores como Gombrich (2014, p. 8). Para dilucidar este caso que permite comprender el *ver como*, se traerán los que se ha creído son los puntos más importantes a los que dos importantes intérpretes del pensamiento de Wittgenstein como Jacques Bouveresse y B. R. Tilghman dedican su “análisis” del Pato-conejo.

Bouveresse (1993) coincide con Jastrow (1901) en que el pato-conejo sirve para contrastar la importancia de la visión mental con relación a la percepción visual:

Esta serie de figuras sirve para ilustrar el principio según el cual, cuando las características objetivas son ambiguas, vemos una cosa u otra en función de la impresión que hay en el ojo del espíritu; lo que falta a los factores objetivos para estar completamente determinados lo ofrecen los factores subjetivos, aunque la familiaridad, la prevención, e igualmente otras circunstancias influyen en el resultado” (Bouveresse, 1993, p. 73).

Con esto, lo que quiere admitir Bouveresse es la tendencia a descomponer el objeto percibido como es propio de un ejercicio de análisis, que en gran medida suspendería el efecto de ver el pato y el conejo. En ello juega un papel importante la identificación de los *aspectos* que llevan a cambiar de percepción, lo que hace que se pase de ver un pato y luego un conejo o viceversa. Es decir, de **VER** un pato **COMO** conejo o un conejo **COMO** pato, a la manera en que Wittgenstein menciona en las *Investigaciones* filosóficas así: “la expresión de un cambio de aspecto es la expresión de una nueva percepción, junto con la expresión de la percepción inmodificada” (Wittgenstein, 2008, p. 451).

Ese aspecto nuevo que genera un cambio de percepción resulta bastante útil en la interpretación de Bouveresse. Dado que permite saber que el cambio o modificación en la percepción visual, en parte, obedece a una organización interior asociada a la memoria que permite establecer comparaciones y posteriores descripciones sobre estas (Bouveresse, 1993, p. 74).

Para terminar con la importancia que Bouveresse otorga al pato-conejo desde el *ver como* en Wittgenstein, es de destacar que acude a Goodman (1976) para

sugerir que el ojo no es un mecanismo inocente. Esto quiere decir, que los datos recibidos no se pueden alojar en la mente como si esta fuera un depósito, al cual, además, se pueda acudir posteriormente limpiando los datos de toda su carga interpretativa, como si captar e interpretar fueran separables. Al respecto, Bouveresse trae a colación un reconocido aforismo de Kant: “El ojo inocente es ciego, y la mente virgen huera. Todavía más, en el producto acabado no puede distinguirse lo captado de lo operado. El contenido no se saca a la luz descortezando capas de comentarios” (Bouveresse, 1993, p. 75).

Por esto, de la mano de Bouveresse se puede concluir que el caso del patoconejo lleva a enfrentar la imposibilidad de distinguir entre ver e interpretar, de ver y conocer, de ver y pensar, igualmente de ver y juzgar (Bouveresse, 1993, p. 75). De este modo, el *ver como* refleja la importancia que tienen para Wittgenstein las razones comparativas, ya que indicar una buena comparación puede ser la mejor razón como se ha podido ver con Bouveresse. Es decir, evocando recuerdos de experiencias y objetos que permitan esclarecer ambigüedades del orden de las perplejidades.

Lo que interesa destacar con esto, es que Wittgenstein entiende que las experiencias estéticas son fundamentalmente comunicables, prueba de ello, es que hacen hablar acerca de estas a través de mecanismos como el que sugiere el *ver como*. Por tanto, independientemente si de este modo se logra persuadir a otro de ***ver una cosa como otra cosa***, en todo caso no se queda en el plano o terreno de lo estricta y exclusivamente subjetivo ni mucho menos será jamás objetivo, sino más bien, intersubjetivo en el sentido en que se ha venido tratando el juicio estético. Por esta razón, el planteamiento de Michaud acerca del relativismo objetivo (que se trabajó en el capítulo anterior) en consonancia con el *ver como*, resulta plenamente oportuno para enfrentar perplejidades con relación al arte.

Dicho lo cual, se puede entender que la experiencia estética en Wittgenstein es dinámica no solo para las confusiones, sino también para los mecanismos de resolución, por eso, la experiencia se plantea como experimentación. Este resulta un término más propicio para referirse a la experiencia en Wittgenstein, ya que además, permite la comprensión de expresiones artísticas donde prima

lo experimental como las vanguardias y el net.art como propósito final de esta tesis.

Por otra parte, el pato-conejo pone en evidencia la importancia de los aspectos como criterios de identificación, tal como sucede con las orejas en cuanto a la percepción de la imagen a manera de conejo. Esto, sin descartar que también se puede asemejar a otro tipo de animal o cosa para otra persona. De tal modo, los aspectos que permiten las asociaciones harían igualmente las veces de criterios, a partir de los cuales se pueden hacer descripciones.

Sólo si alguien puede usar la palabra pato e identificar patos puede decirse que tiene la experiencia de ver la figura ambigua como un pato. Para Wittgenstein *ver como* presupone un lenguaje en el que hablamos del mobiliario del mundo, y entonces la percepción de aspectos depende lógicamente del establecimiento de una conexión con alguna parte de este mobiliario por medio de este lenguaje; de ahí la relación interna. (Tilghman, Rubio Marco, Universitat de València, & Fundació General, 2005, p. 119).

Esta manera de ver aspectos que se configura en la descripción de determinada figura, hace que en el pato-conejo se vea, por ejemplo, una línea como una oreja o un punto a manera de ojo, que en palabras de Tilghman (et al., 2005, p. 238) no podrían ser condiciones de verdad sino de aceptación. Por eso, a la manera de Tilghman se puede decir que las cualidades estéticas más que propiedades de carácter objetivo de las obras como suponía el realismo, serían mejor aspectos que se convierten en criterios. No tanto para el establecimiento de esas “propiedades”, sino para ser descritas en el sentido en que para Wittgenstein las descripciones dan cuenta de experiencias con aspectos.

En consecuencia, será a través de las descripciones que propicia el *ver como*, que desde Wittgenstein se pueda informar acerca del carácter relacional del arte, en cuanto se sirve y se relaciona en sus experiencias con otras actividades humanas. Así pues, se saca al arte de su ensimismamiento y de cualquier supuesta zona autónoma a manera de autosuficiencia, lo cual se puede ver en afirmaciones de Wittgenstein como la siguiente: “Lo que percibo al fulgurar el

aspecto no es la propiedad del objeto, es una relación interna entre él y otros objetos” (Wittgenstein, 2008, p. 485).

Lo interesante de la capacidad de ver aspectos como advierte Tilghman, es que estos yacen sobre juegos de lenguaje. Por esto, por más que en ocasiones hayan ganado terreno hipótesis de movimientos como *el arte por el arte*²⁶, en cuanto a práctica lingüística al interior de una cultura a la cual se debe, el arte nunca está totalmente desconectado del mundo y la sociedad a la que pertenece como práctica y aun como reflexión. De la misma forma, la gramática al interior del lenguaje de cada práctica artística se debe a unas relaciones con el mundo y sus lenguajes, de tal modo que pueden ser comunicadas y las razones comparativas que propone Wittgenstein es una manera para ello.

Desde esta perspectiva, vale tener en cuenta el provechoso uso que de esta categoría (*ver como*) asociada a Wittgenstein han hecho teóricos importantes como Arthur Danto (2014) a propósito de las vanguardias y lo indiscernible. Que además de ir en la dirección de lo que se propone en el siguiente capítulo del presente trabajo, es comentado por Tilghman de la siguiente manera:

Es muy interesante que Danto hable de ver algo *como* arte en tanto que la alocución *ver como* sugiere inmediatamente el tópico que juega un papel tan importante para Wittgenstein. La locución es importante para Danto, y no es solo un modo de hablar, a causa de su concepción de la relación entre obras de arte y lo que él llama sus homólogos materiales, que incluye el argumento según el cual una obra de arte puede ser visualmente indiscernible de su homólogo material. Es como si estuviese caracterizando la artísticidad como un “aspecto” no visual de un objeto. (Tilghman et al., 2005, pp. 118-119).

Dicho esto, se cerrará este capítulo con la caracterización de una de las principales maneras en que para Wittgenstein se identifican las razones comparativas, tal es el caso de los parecidos de familia, relacionada también con el *ver como*.

²⁶ Entiéndase con la referencia al movimiento arte por el arte, a la tendencia idealista dentro de la estética que propugna por la libertad del artista desligado de todo propósito utilitario del arte o dependencia externa. Por esto, también se le conoce como arte puro o arte desinteresado en consonancia con las concepciones de Kant mencionadas en el capítulo anterior. Para ampliar, véase (Broch, 1979).

2.3.3.4 Parecidos de familia

Con todo lo comentado hasta el momento, se puede entender que las razones comparativas en Wittgenstein se proponen poner cosas al lado de otras en aspectos visuales y/o conceptuales. Siempre con el propósito de resolver perplejidades, gracias al reconocimiento de las similitudes que aclaran la comprensión de cada particularidad puesta en relación. Así, un ejercicio propio del establecimiento de criterios al interior del juicio estético en Wittgenstein lo constituye la noción de parecidos de familia, la cual ha sido recogida en las lecciones de estética de la siguiente manera:

Llamo su atención respecto a las diferencias y digo: <¡vean cuan diferentes son esas diferencias!> <vean que tiene en común los diferentes casos>, <vean que es común a los juicios estéticos>”. Toda una familia de casos inmensamente complicada se pasa por alto fijándose solo en lo más llamativo, la expresión de admiración, una sonrisa, un gesto, etc. (Wittgenstein, 1992, p. 74).

De este modo, se puede precisar que el juicio estético no es ni objetivable (como supone el realismo) ni adjetivable con relación a una experiencia, pues recurrir a los adjetivos en los juicios estéticos no tiene más función que hacer las veces de gesto que no dice nada en particular.

No nos concentramos en las palabras <bueno> o <bello>, que no son nada características, generalmente solo sujeto y predicado (<Esto es bello>), sino en las ocasiones en las que se dicen: en la situación enormemente complicada en la que la expresión estética tiene lugar, en la que esa expresión misma solo ocupa de por sí un lugar insignificante (Wittgenstein, 1992, pp. 65-66).

Lo que se pretende entonces, será la identificación de condiciones de lenguaje compartidas, de la misma manera en que, como se dijo, Wittgenstein considera que la amplia gama de evaluaciones estéticas pertenecen a una misma familia que comparten expresiones y problemas similares. Por eso, los parecidos de familia como razones comparativas se proponen describir las experiencias estéticas a partir de similitudes. Es decir, a partir de ejemplos en los que se haga

evidente cierta correspondencia entre las cosas o los aspectos de las cosas que se comparan, principalmente desde las formas de vida y los juegos lingüísticos que estas suponen. No con tales similitudes por objetivo, sino, por el contrario, con el ánimo de reconocer las diferencias desde estas. De tal modo, que permitan deshacer perplejidades y comprender lo específico de cada cosa en relación.

A continuación, se arriesgará proponer un ejemplo que permita ilustrar de manera general los parecidos de familia en el arte contemporáneo. Sin desconocer la dificultad que ello supone con relación a un momento que parece desarticularse de la tradición.



Rueda de bicicleta (Duchamp, 1913) ¿Por qué el proceso de Pilatos y Jesús duró solo dos minutos?



(Vostell, 1997)

Fuente: Wikimedia Commons.

Fuente: Wikimedia Commons.

Como se ve, estas dos obras conservan entre sí más de 80 años de diferencia en su origen, justo en un periodo de diferencias convulsivas en el arte como el siglo XX. Sin embargo, ambas se corresponden con un determinado juego de lenguaje artístico como son los *object trouvé*. Las dos obras, que en su quietud aluden a la movilidad y el transporte son interposiciones de objetos de manera vertical, que expuestos en espacios diferentes se proponen ejercicios

conceptuales que exhiben problemas y procedimientos similares que afectan su comprensión. Tal es el caso del *apropiacionismo* y lo *autorreferencial*, que al enfrentarlos a nivel comparativo pueden dar cuenta de las diferencias desde sus parecidos. Entonces, se podría decir que en la obra de Vostell al estar expuesta en un espacio abierto ha enfatizado más en su carácter procesual, pues alude a las modificaciones que tal espacio puede generar en la obra con el paso del tiempo. Por el contrario, la obra de Duchamp por estar conservada al interior de un espacio de exposición alude a la significación de tal espacio. Sin embargo, no se debe olvidar que ambas obras desdican a nivel estético de sus cualidades materiales.

Es de esta manera como aparece en Wittgenstein el concepto de parecidos de familia, principalmente para explicar que no existe una idea unificada de arte ni de ciencia ni de lenguaje, sino que solo habría juegos de lenguaje y perplejidades relacionados a cada práctica. Por eso, sin esencia, resulta más oportuno y pertinente hablar de parecidos de familia en el arte. Suponiendo con ello, que de la misma manera en que se identifican algunos parecidos entre personas miembros de una misma familia sin poder referir a una esencia, también se puede referir al arte como parecidos de familia entre distintas expresiones de cada práctica. Del tal modo, al igual como sucede en las familias, los parecidos no permiten definir nada pero permiten establecer relaciones a partir de rasgos y aspectos puntuales entre sus miembros, lo cuales posibilitan comprender sus características.

Así, asumir nuevas perspectivas desde las similitudes en pro de la comprensión supone vivir los significados al interior de una comunidad. Para ello, las diferencias en las maneras de usar expresiones permiten seguir haciendo comparaciones, de tal forma que se puedan establecer parentescos según qué rasgos a través de analogías. Aun así, estos no se proponen instaurar nexos causales, como bien lo ejemplifica Julián Marrades (2013) al referirse a los parecidos de familia en Wittgenstein:

Normalmente, cuando percibimos semejanzas, tendemos a buscarles algún origen común. Este es, por ejemplo, el esquema explicativo empleado por Darwin

para formular hipótesis sobre el desarrollo evolutivo de unas especies animales a otras. Por el contrario, cuando Goethe ordena secuencialmente diferentes formas del reino vegetal por referencia a una forma originaria, no está formulando ninguna hipótesis genética. Lo que pretende es tener ante la vista una multiplicidad de variedades que se pueden agrupar y separar por sus semejanzas y diferencias con respecto a una forma que actúa como centro de referencia. (p. 137).

Por esto, es importante tener en cuenta que para Wittgenstein (2008) la relación entre dos cosas, como suele hacerse en los parecidos de familia, se concentran fundamentalmente en una relación directa. A saber, sin que sea necesario un tercer elemento que les reúna o les convoque sino a manera de conexiones: “La representación ¡sinóptica (übersichtliche Darstellung) produce la comprensión que consiste en “ver conexiones”. De ahí la importancia de encontrar y de inventar casos intermedios...” (pp. 127-129 §122). En atención a esto, para Julián Marrades (2013): La comprensión de las semejanzas entre usos diferentes que busca Wittgenstein no resulta de subsumir las semejanzas bajo un principio general (una teoría, una meta-regla, etc.), sino que consiste en establecer conexiones significativas entre casos particulares. (p. 138).

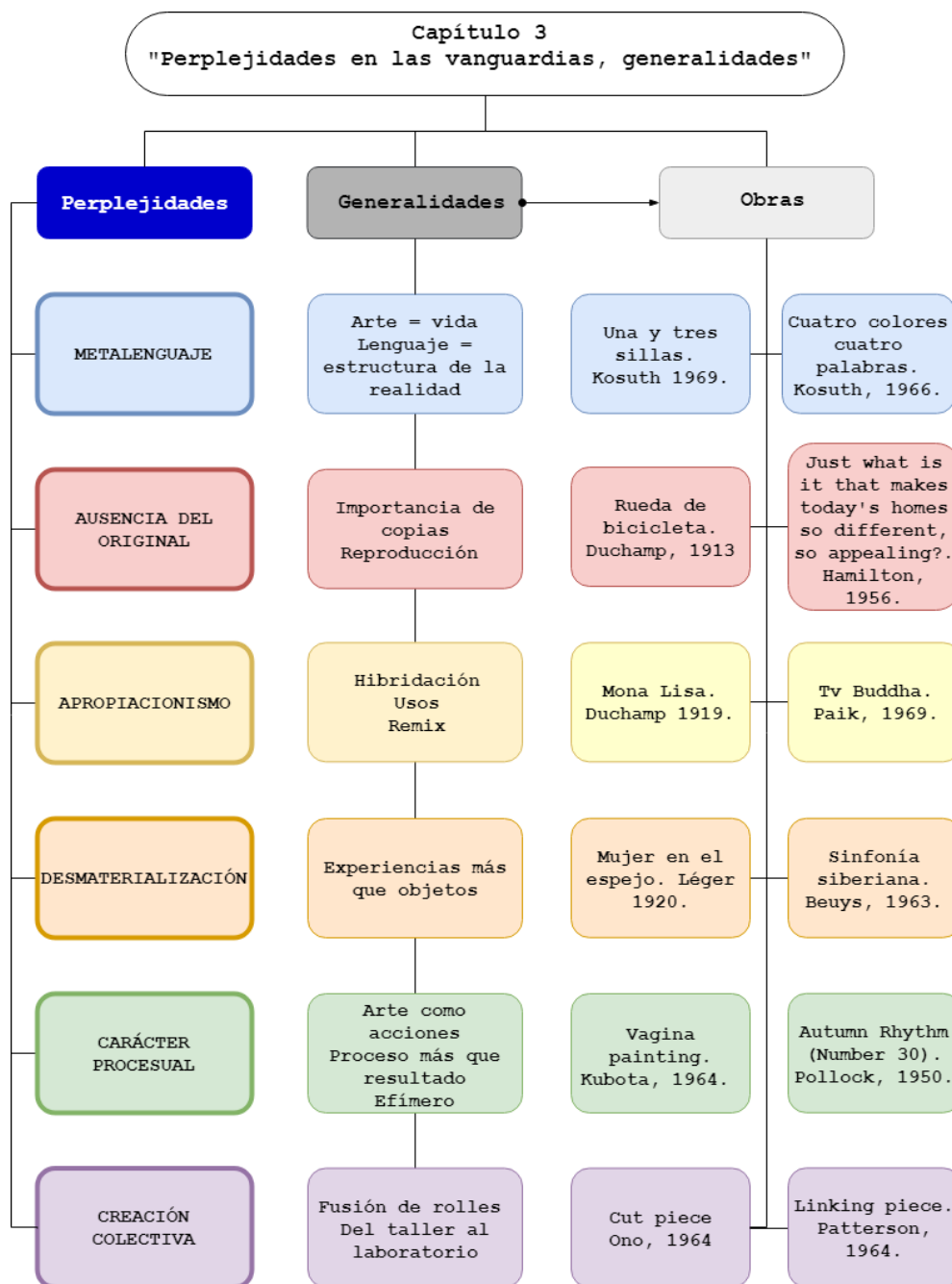
De esta manera, las razones comparativas del orden de los parecidos de familia cobran su importancia al interior de los contextos en que se viven. Esto es, en un determinado momento de la historia, cohesionado “simbólicamente” al uso en la comunidad en que se dan y se viven. En esta, por demás, los modelos universales a la manera platónica tienen la limitada utilidad que les da su capacidad de servir como patrones de medición parcial, pues como ideal no tiene ningún sentido si se admite de la mano de Wittgenstein que el conocimiento del uso del lenguaje presenta una gran variedad de órdenes. Lo que quiere decir, que un solo modelo siempre resultará inapropiado e insuficiente, máxime si se enfrentan casos particulares, por lo cual, como cree Marrades (2013) no se puede forzar la realidad en sus contingencias particulares y usos del lenguaje a partir de modelos universales.

En este sentido, los parecidos de familia no son un modelo explicativo, sino posibilidades de descripción del funcionamiento mismo del lenguaje tal como lo entiende B.R. Tilghman:

Wittgenstein no usa el modelo de parecidos de familia como un criterio para identificar a individuos de una clase, o como una regla para *extender* un concepto hasta abarcar nuevos casos; no juega ningún tipo de papel justificador en su pensamiento. Forma parte, antes bien, de una descripción del lenguaje tal y como es; forma parte de una explicación de lo que podría llamarse la historia natural del lenguaje. Por tanto, cuando Wittgenstein dice “¿Por qué llamamos a algo “número”? Bueno, quizá porque tiene un parentesco –directo- con varias cosas que se han llamado números hasta ahora...” (Investigaciones, § 67). El énfasis debe ponerse en la palabra *nosotros*, puesto que aquí [Wittgenstein] está describiendo una práctica, lo que nosotros, esto es, los matemáticos, hemos hecho y hacemos (Tilghman et al., 2005, pp. 102-103).

Finalmente, atendiendo a esta interpretación de Tilghman que soporta lo dicho hasta el momento, a continuación, el presente trabajo se concentrará en el establecimiento de relaciones a manera de parecidos de familia entre los lenguajes del arte de algunas vanguardias (dadaísmo, suprematismo y Fluxus, en el capítulo 3) y el net.art 1.0 (capítulo 4), en particular la obra del colectivo de net.artistas Jodi (capítulo 5). Esto, para referirlos a partir de búsquedas y problemas estéticos como perplejidades compartidas, así como juegos lingüísticos o técnicas para enfrentarlos. Para profundizar posteriormente en la manera específica en que el net.art 1.0 afronta dichos problemas similares de vanguardias de forma diferente. Esto es, desde el lenguaje de su propio medio pero reconociendo los lenguajes precedentes como parecidos de familia.

iv. Esquema generalidades de las perplejidades en las vanguardias



3. Las perplejidades en las vanguardias. Una aplicación en el dadaísmo, suprematismo y Fluxus.

3.1 Introducción

En este capítulo se llevará a cabo un acercamiento a las vanguardias artísticas del siglo XX, específicamente a tres de ellas: el dadaísmo, el suprematismo y Fluxus. Esto, con el propósito de indagar en el funcionamiento de algunas categorías vistas previamente como una estética en Wittgenstein, principalmente; ***forma de vida, perplejidades y juegos de lenguaje***. A partir de las ellas y siguiendo la metodología de las razones comparativas (ver como, parecidos de familia y descripciones suplementarias), se dará cuenta de algunas de las principales búsquedas y problemas conceptuales que comparten las vanguardias. Dichos problemas, en adelante se identificarán desde las siguientes perplejidades: desmaterialización, apropiacionismo, metalenguaje, ausencia del original, carácter procesual y creación colectiva.

Todo esto reviste importancia por dos razones fundamentales; por una parte, porque dichas búsquedas representan problemas del orden de la comprensión para el ejercicio del juicio estético. Pues, como se verá, rompen estructuras cognitivas tradicionales con relación a la producción y comprensión del arte, por ello, seguidamente serán tratadas como perplejidades. Por otra parte, porque estas y sus procedimientos vistos como juegos de lenguaje serán un precedente importante para el net.art, a partir de los cuales se pueden establecer unos criterios a nivel comprensivo para esta joven práctica.

Lo más importante a desarrollar a continuación, será justamente la identificación y reconocimiento de algunas de esas utopías que han dejado las vanguardias como nudos conceptuales. Por eso, primero se tratará la generalidad de estas seis perplejidades (desmaterialización, apropiacionismo, metalenguaje, ausencia del original, carácter procesual y la creación colectiva) y posteriormente, serán precisadas tres perplejidades por cada vanguardia (dadaísmo, suprematismo y Fluxus). Así, a través de estas, se revisará el funcionamiento de algunos procedimientos artísticos a manera de juegos lingüísticos, con los cuales, cada vanguardia expresa dichas propuestas y

búsquedas siempre de forma experimental, que en materia de juicio estético se traducen en problemas del orden de la comprensión.

Si bien, estas no son las únicas perplejidades identificables en las vanguardias, se han precisado estas seis ya que permiten llevar a cabo la propuesta metodológica trazada en este trabajo. Además, en ningún momento el propósito de este apartado es hacer un diagnóstico de todas las perplejidades posibles ni profundizar en cada vanguardia, que sería una labor tan ardua como innecesaria. Por la misma razón, muchas de estas técnicas y/o procedimientos que se tratarán a continuación podrían ubicarse y tratarse en diferentes vanguardias y perplejidades.

En consonancia con lo visto en el capítulo anterior, resulta fundamental tener en cuenta en adelante que las vanguardias constituyen formas de vida, pero además, esas formas de vida en el dadaísmo, el suprematismo y Fluxus suponen un fuerte carácter anti-artístico similar a la manera como Wittgenstein se plantea una antifilosofía. Igualmente, en estas vanguardias se advierte un decidido interés por una concepción lingüística del arte, en la que se asumen las herramientas lingüísticas no como abstracciones sino como acciones. Por consiguiente, al igual que Wittgenstein ponen los usos del lenguaje en el centro de la producción y la experiencia artística, de tal modo que el seguimiento a partir del filósofo austriaco permitirá dilucidar las ambigüedades y perplejidades que estas implican.

3.2 Generalidades y contexto

Se empezará entendiendo por vanguardias algunos movimientos artísticos comprendidos en dos grandes momentos del siglo XX. La primera mitad asociado a las primeras vanguardias y el de las segundas vanguardias a partir de la década de los años 50. Esta clasificación importa porque permite asimilar que dadaísmo y suprematismo hacen parte de ese primer agitado momento entre guerras, así como Fluxus del segundo con sus exigencias contextuales cada una. Igualmente, resulta importante identificar y referirse a las vanguardias como prácticas artísticas que evidencian cierta prevalencia por la experimentación con el lenguaje artístico. Asimismo, con su carácter comunicacional e intersubjetivo,

que es una tendencia presente en la gran mayoría de disciplinas y expresiones culturales de la época incluida la filosofía, de la cual, como ya se ha visto, Wittgenstein constituye un ejemplo.

En esta misma dirección, se puede entender la aparición de estéticas como lo Kitsch²⁷, el pastiche²⁸ y el grafiti, como estrategias que promueven la convivencia indiferenciada de imágenes, objetos y materiales de origen artístico con otros de carácter comercial y una amplia gama de diversos orígenes y formatos diferentes (Michaud, 2007). Esa vaguedad y experimentación lingüística no solamente se aprecia en cuanto al objeto artístico como obra, sino también a la concepción de arte, dado que ahora se presenta como un ejercicio de autocuestionamiento continuo, autorreferencial y metalingüístico con relación a su materialidad, actividad y hasta los propios conceptos que tradicionalmente le definían.

Dicho esto, vale tener en especial consideración que la más destacada búsqueda de los movimientos de vanguardia reside en su interés por abolir las fronteras entre el arte y la vida (Krauss, 2009). Esto se hace evidente a partir de sus posturas a nivel estético, político y ético, usualmente declaradas mediante manifiestos a través de los cuales proponían el arte como una forma de vida. En función de la cual cada movimiento genera unas estrategias, es decir, unos procedimientos como las técnicas que se reconoce en cada uno de ellos y que constituyen los juegos de lenguaje en los que se viven esas formas de vida que proponen. Por esto, se puede decir que es propio de una búsqueda como la de las vanguardias el hecho que estas “rebasen” los límites del arte y se extiendan a la vida en sus más importantes posturas. En muchos casos tales posturas se caracterizan por ser antiartísticas, tal es el caso de las vanguardias que importan tratar (dadaísmo, suprematismo y Fluxus), que al expresarse también a través de sus reconocidos manifiestos advierten una fuerte determinación intelectual e ideológica.

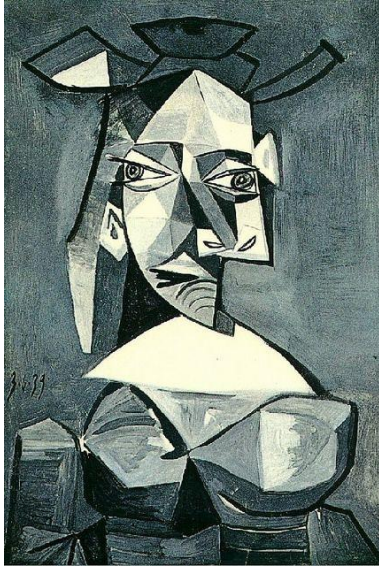
²⁷ Entiéndase por Kitsch, de manera general, una “estética pretenciosa, pasada de moda y considerada de mal gusto”(ASALE, s. f.-a). Para ampliar véase (Broch, 1979).

²⁸ Entiéndase por Pastiche, la “imitación o plagio que consiste en tomar determinados elementos característicos de la obra de un artista y combinarlos, de forma que den la impresión de ser una creación independiente” (ASALE, s. f.-b). Para ampliar véase, (Alcaraz Leon, 2001).

3.2.1 Giro lingüístico

Las denominadas primeras vanguardias artísticas son ampliamente reconocidas por ser movimientos influenciados, exigidos y en ocasiones presionados por los conflictos bélicos de la primera mitad del siglo XX. Dado que en ese periodo se desarrollan las dos guerras mundiales que determinarán cambios en la literatura, la filosofía y por supuesto el arte, en favor de un marcado interés por el lenguaje y una concepción pragmática del mismo (Cirlot, 1991). Esto implica que el acercamiento a las vanguardias desde Wittgenstein, signifique también referirse y ubicarse en lo que se reconoce como el giro lingüístico de la filosofía iniciado por él. Esto es, un cambio de metodología que ubica el análisis del lenguaje como el punto de arranque de todo trabajo conceptual.

El lenguaje como un interés prioritario en la filosofía del siglo XX, se reflejará, por ejemplo, en importantes sucesos como el círculo de Viena, así como el surgimiento de lo que se conoce por estética analítica que se avizora en intereses vanguardistas como en el cubismo (Krauss, 2009, p. 47). Esto se puede ver en muchas obras vanguardistas como las de Picasso, de quien se ha traído un ejemplo al final de este párrafo. Igualmente, este será un camino que iniciarán también otros movimientos de las primeras vanguardias como el dadaísmo y el suprematismo. De este modo, al experimentar y enfrentarse a las condiciones lingüísticas de sus prácticas con las herramientas de su propio medio, logran simplificar las mismas en sus estructuras y unidades de composición. Así, en general, propician la experimentación con los elementos lingüísticos y la gramática de cada expresión, asunto que marcará en gran medida la ruta del arte para la segunda mitad del siglo XX.



Busto de mujer con sombrero (Picasso, 1939)

Fuente: Wikimedia Commons.



Arte en el aula (Malevich, 1925)

Fuente: Wikimedia Commons.

De la misma manera como se marcan posturas radicales en política a través de las revoluciones y guerras durante el siglo XX, estas se reflejan también en las primeras vanguardias. Dado que, así sea a manera de reacción, se presentan como propuestas frente a la realidad planteada desde la totalidad. Esto, a la vez, es un reflejo del espíritu del arte contemporáneo que se caracteriza por sus luchas con la tradición, con su época, con la institución del arte, contra el propio oficio y contra su lenguaje. Así, esas batallas y provocaciones servirán para generar procedimientos que interesa tratar seguidamente como el *ready made* y el *collage*. Ya que este tipo de procedimientos constituyen pruebas de la exploración con las estructuras lingüísticas, gracias a que convierten el lenguaje de la expresión en objeto de análisis y cuestionamiento constante, lo que determinará el predominio del uso del metalenguaje como una de las tendencias más importantes hasta la actualidad en prácticas como el net.art.

3.3 PERPLEJIDADES

Todo lo anterior permite esbozar la posibilidad de precisar formalmente las propuestas y técnicas de algunas vanguardias a manera de las perplejidades vistas en Wittgenstein. Es decir, como cambios de paradigmas con las dificultades, retos cognitivos y epistemológicos que a nivel de juicio estético estas implican. En adelante, ocuparán el principal interés de esta tesis desde las seis perplejidades advertidas (metalenguaje, desmaterialización, apropiacionismo, ausencia del original, carácter procesual y la creación colectiva)²⁹. Así, a continuación se caracterizarán algunas de las principales problemáticas que estas búsquedas implican de manera general en las vanguardias, para dilucidar los juegos de lenguaje en que estas se expresan a partir de sus postulados, sus manifiestos, pero fundamentalmente desde sus prácticas. Dicho de otro forma, desde los usos que hacen estas a través de sus experimentaciones, que a la postre se convierten e identifican como técnicas o procedimientos que serán precisados en el dadaísmo, suprematismo y Fluxus como antecedentes del net.art 1.0.

3.3.1 *Desmaterialización*

De manera inicial, se partirá por entender la desmaterialización del modo que lo caracteriza Yves Michaud (2007, p.11):

(...) La desaparición de la obra como objeto y pivote de la experiencia estética llegó progresivamente a su fin. Ahí donde había obras sólo quedan experiencias. Las obras han sido remplazadas en la producción artística por dispositivos y procedimientos que funcionan como obras y producen la experiencia pura del arte, la pureza del efecto estético casi sin ataduras ni soporte, salvo quizá una configuración, un dispositivo de medios técnicos generadores de aquellos efectos.

²⁹ Sobre la identificación de una estética formalista en las vanguardias a manera de tratamiento teórico intelectual, es de destacar los esfuerzos realizados por reconocidos críticos como Clement Greenberg, al cual Michaud (2007) se referiría así: “La estética formalista de Clement Greenberg codificó evolución intelectual al hacer de la lógica de cada medio artístico el criterio de la especificidad de las formas del arte y del éxito de los procesos en ellas desarrollados. Por lo tanto, la pintura debería concentrarse sobre lo plano y el campo coloreado y la escultura limitarse a la espacialidad y la frontalidad. La virulencia de los proyectos de revolución formal se transforma así en una división del trabajo intelectualmente racionalizada y organizada” (p. 54).

Una instalación de video como ya se ve en cualquier galería o en las boutiques de lujo es el paradigma de esta especie de dispositivo productor de efectos estéticos.

Entendido así, la desmaterialización constituye uno de esos típicos nudos o confusiones conceptuales que Wittgenstein llama perplejidad. Ya que a través de esta se asiste a una revolución sin precedentes de lo que hasta el momento en la tradición de las artes plásticas se había reconocido como arte. Pues se asociaba el arte a determinado tipo de objetos artísticos, como un régimen del objeto que las vanguardias han logrado desplazar.

De lo anterior, se puede colegir que una de las mayores desorientaciones al momento de entender, relacionarse y emitir juicios en relación al arte, provenga de la indistinción entre los materiales y los objetos artísticos con los de la vida cotidiana. Puesto que, previamente, no era necesario ser un entendido en arte para identificar los objetos artísticos, principalmente la pintura y la escultura, así como los materiales usados para las mismas. Esto se debe, en gran medida, a esa democratización del arte que pretende igualar el arte con la vida desde el consumo de experiencias más que de objetos.

En ese sentido, algunos de los procedimientos más frecuentes e interesantes empleados por las vanguardias con relación a esa desmaterialización, se han expresado a través de ejercicios de descomposición de sus materiales a manera de desestructuración, tal como llevaron a cabo el dadaísmo, el suprematismo y Fluxus. En eso, el cubismo constituye un gran antecedente y una de las mayores aportaciones para los demás movimientos, por ejemplo, a través de la descomposición de formas en dos planos (Krauss, 2009, p. 49). Este tipo de estrategias críticas autorreferenciales no se puede entender solo como un mero deshacer, sino que deshaciendo ya se hace algo al mismo tiempo, toda vez que se rehabilita y resignifica a nivel de experiencia lo que ya se daba por hecho.



Retrato de Ambroise Vollard (Picasso, 1910)

Fuente: Wikimedia Commons.



Mujer en el espejo (Léger, 1920)

Fuente: Wikimedia Commons.

Esto llegará a una de sus máximas expresiones en las segundas vanguardias a través de movimientos como Fluxus, en parte, gracias a la sustitución de los viejos soportes materiales con los que desplazan el carácter objetual de la obra (pintura o escultura). Esto según lo entienden importantes teóricos como Simón Marchán Fiz (2010) significa privilegiar el concepto para luego pasar a la inclusión de acciones³⁰, tal como se puede ver en la obra de Beuys. En ello será fundamental la inserción de nuevos medios a manera hibridación de disciplinas, como se tratará en el apartado dedicado especialmente al movimiento Fluxus.



Sinfonía siberiana (Beuys, 1963)

Fuente: Wikimedia Commons.

³⁰ Hay que enfatizar que esto se debe, en parte, al desarrollo de ese carácter antiartístico surgido con Dadá. Asunto que Duchamp parece consumir al desestetizar el arte, exhibiendo objetos para "anularlos" a nivel estético y resaltar la importancia de un ejercicio de carácter conceptual. Asimismo, el expresionismo abstracto de Pollock por medio de técnicas como el dripping y el uso del cuerpo sobre un gran formato, rompe la atención del objeto artístico y lo convierte en evidencia de una experimentación. Sin embargo, sigue dependiendo de ese soporte objetual que ha tratado de llevar al límite y que persistirá como una etapa posterior en expresiones como el net.art.

Por otro lado, propuestas formalistas como el suprematismo o el neoplasticismo se caracterizan por privilegiar el análisis de las formas gramaticales de la expresión, lo cual se puede ver a través del interés por la geometría a manera de desmaterialización. Igualmente, este tipo de alusión a las formas, muchas veces desde la descomposición, implican otras posibilidades en cuanto a una configuración de la realidad que rebasa la mera representación.

Esto será importante para referenciar lo que aparece como un falso conflicto, el de suponer que hay arte comprometido y arte formalista, evocando divisiones o conflictos habituales en filosofía como la oposición entre analíticos y continentales. En dicho debate Wittgenstein representa un filósofo disputado por ambos terrenos, con lo cual no solo pone en cuestión tal confrontación, sino que, además, al interior de su obra como se ha visto en el capítulo anterior, el filósofo austriaco muestra que el lenguaje configura en sus usos unas prácticas de orden político sin necesidad que sea activista, de manera similar como sucede con las vanguardias. En ese sentido, es que teóricos como Valeriano Bozal justamente han considerado que rupturas de este tipo en el arte entre lenguaje y política, así como arte moderno y arte posmoderno no existe. Por el contrario, lo que hay es una interrelación constante entre ambas, que para el caso de la historia sería otra etapa de la misma modernidad (Bozal, 2002, p. 20).

Vale decir, que a pesar de la firme pretensión y esfuerzos de las vanguardias por desmaterializar el arte, la consumación de tal proyecto es una quimera. Ya que siempre, en mayor o menor medida, el arte se debe a un soporte material que justifica su producción de experiencia, que además, se puede identificar como parte de la definición misma del arte. Lo contrario implicaría sostener sin evidencias la existencia de un arte desmaterializado, como si se pudiera hablar de pensamiento puro, en cuyo caso, como se verá más adelante, quizá el net.art sea una de las máximas expresiones de ese proyecto. Sin embargo, por más virtualidad que plantean este tipo de prácticas con las tecnologías de la imagen, siempre requiere de los dispositivos propios de conexión, así como la existencia del enorme entramado de cableado submarino que hace posible el funcionamiento de la red internet, pero esto será asunto del próximo capítulo.

En ese orden de ideas, otra consecuencia importante a tener en cuenta de los procesos de desmaterialización en las vanguardias es la reconfiguración del

destino de las obras en los museos. No solo como archivo, sino también como espacios de exposición que habían sido pensados atendiendo a una tradición según los soportes materiales como era el caso de la pintura y la escultura. Esto, significa enfrentar ahora la dificultad que suponen los objetos de la vida cotidiana exhibidos como obras para la comprensión de expresiones artísticas actuales, y aún más, de acciones, que a partir de prácticas como Fluxus harían pensar que los espacios “expositivos” más propicios serían del orden de un teatro o una sala de conciertos. En consecuencia, la desmaterialización constituye uno de los ataques más importantes de las vanguardias a la institución museística.

3.3.2 Metalenguaje

Admitir que la fusión entre arte y vida siempre estuvo de fondo en las búsquedas vanguardistas, significa reconocer el privilegio que se dio al lenguaje artístico como tema de exploración y forma de vida. Asimismo, implica asumir que el arte exige un autorreconocimiento lingüístico como una realidad en sí, sin verse forzado a rebasarse a causa de exigencias o presiones externas en función de determinado contenido a manera de mensaje. Esta es una manera de mirar diferente la supuesta autonomía de la que suele acusarse al arte de vanguardias³¹, pues se plantea desde la necesidad de valoración del arte como una expresión cultural. Que como cualquier otra expresión de la cultura se plantea y se debe a un evento de comunicación y por tanto intersubjetivo, el cual se corresponde además con un lenguaje y gramática propios según su medio de expresión. Así, el interés por el lenguaje del medio de la expresión constituye una concepción autorreferencial de la práctica artística que destaca su carácter metalingüístico. Justamente, esta fuerte inclinación por experimentar con los límites de su estructura y herramientas lingüísticas será lo que le permita crear posibilidades de experiencia y autoconciencia como práctica.

³¹ Por autonomía del arte entiéndase una especie de autosuficiencia del arte de vanguardia. Principalmente, porque se refiere a sí mismo desde su búsqueda y carácter formal, que muchas veces se ha dado en comparar con la tendencia moderna del arte por el arte. Postura que será atacada claramente hasta el final de la tesis por tratarse mejor, de una concepción del carácter formal lingüístico en sus implicaciones sociales y a nivel de la comunicación. Para ampliar, véase (Burrello, 2012).

De esta forma, se pueden identificar procedimientos metalingüísticos característicos de las vanguardias como los *ready made* y el constante uso de tautologías, a través de los cuales se lleva a cabo una exploración conceptual. Dicho de otra manera, se está frente a un ejercicio de resignificación de carácter filosófico, toda vez que, como se ha visto con Wittgenstein, gran parte de la tarea de la filosofía consiste en llevar el lenguaje a sus límites, por ende, al pensamiento y al mundo con los que se corresponde. Esto se puede ilustrar a través de algunas obras como las siguientes de Joseph Kosuth:



Una y tres sillas (Kosuth, 1969)

Fuente: Wikimedia Commons.



Cuatro colores cuatro palabras (Kosuth, 1966)

Fuente: Wikimedia Commons.

Entonces, se trata de explorar los dos sentidos de la noción de metalenguaje que desde Wittgenstein importan en este trabajo; primero, como autorreferencia, y segundo, en consonancia con la concepción metalingüística que el pensador austriaco tiene de la estética filosófica. Dado que, desde el lenguaje de la filosofía se producen herramientas lingüísticas para referirse y analizar otro lenguaje, el del arte.

Desde esta perspectiva, no sería preciso acusar a la constante autorreferencia de muchas vanguardias con su lenguaje artístico como una evasión o descompromiso social. Pues basta entender que la indagación en las estructuras lingüísticas tiene mucho sentido en estos movimientos, ya que es una manera de expiar y experimentar con la estructura de realidad que supone todo lenguaje. Por tanto, se trata de una labor esmeradamente autoconsciente contrario a toda

posible evasiva. Por eso, la marcada tendencia metalingüística que se puede advertir en muchas de las vanguardias está articulada con una concepción de la realidad, que además de estar consignada en sus manifiestos le compromete con una visión y forma de vida. Asimismo, constituye un esfuerzo no solo por la experiencia y las herramientas lingüísticas de cada expresión, sino, propiamente, en su identificación del arte con la vida.

Es ese constante auto-cuestionamiento y experimentación con relación a la práctica y las condiciones lingüísticas de los materiales, lo que supondrá asumir el arte como una reflexión. En una dinámica que resulta ajena a los intereses y procedimientos tradicionales de las prácticas artísticas, ya que antes suponían el uso regularmente virtuoso de sus materiales y técnicas propias para transmitir determinado contenido, por ejemplo, a través de una representación. De esta manera, el metalenguaje tal como se plantea en las vanguardias constituye una desorientación del orden de una perplejidad, pues lo que tradicionalmente había sido una práctica de producción ahora se convierte en una invitación a la reflexión acerca del arte y su sentido como lenguaje y gramática. Lo que significa enfrentarse ya no a una apreciación de objetos y valoración de destrezas que hay detrás de la producción de ellos, sino, a un ejercicio conceptual de orden filosófico que será frecuente en una gran mayoría de prácticas artísticas hasta la actualidad como el net.art metalingüístico.

3.3.3 Apropiacionismo

De manera general, por apropiacionismo se asumirá la caracterización que respecto a esta condición en el arte contemporáneo hace una de las más importantes artistas y teóricas de este proceder como es Sherrie Levine (2013):

El apropiacionismo es un movimiento artístico que se basa en la apropiación de elementos tomados para la creación de una nueva obra (pintura, escultura, poesía). Estos elementos pueden ser imágenes, formas o estilos de la historia del arte o de la cultura popular, o bien materiales o técnicas obtenidas de un contexto no artístico. Desde la década de 1980, el término también se refiere más específicamente al hecho de citar la obra de otro artista para crear una nueva obra. La obra puede alterar o no la obra original.

Visto así, el apropiacionismo resulta ser una de las principales desorientaciones que se puede identificar a manera de perplejidad en las vanguardias. Gracias a que da cuenta, principalmente, de la pérdida de aquello que antes permitía reconocer como lo propio de cada obra y que le hacía ajeno de las demás. Esto lo hace a través de elementos de su lenguaje como el estilo y su gramática, que ahora se ha convertido en otra obra o parte de ella, es decir, la de un artista que se la ha quedado en su totalidad o en sus partes para resignificarla en otro uso y contexto. Así pues, gracias al apropiacionismo se producen obras a partir de otras, cuestionando y abriendo sendos debates acerca de la originalidad en sentido creativo y unívoco, por tanto, también con relación a la misma labor del artista y la función del arte.

De acuerdo con esto, además de haber sido un fugaz movimiento artístico de finales de la década de los años setenta del siglo pasado³², el apropiacionismo importa principalmente como una manera de hacer arte a partir de la apropiación de obras o elementos de otra(s) obra(s). Es decir, como alteraciones de obras e inclusión de imágenes y estilos provenientes del arte o de distintas expresiones de la cultura, y aún, de la vida cotidiana (Guasch, 2007, pp. 341-354). En ese sentido, el apropiacionismo constituye uno de los recursos más frecuentes que han legado las vanguardias, así como una de las más importantes confusiones y dificultades para el ejercicio del juicio estético frente a las prácticas artísticas contemporáneas.

³² Se suele identificar al apropiacionismo como un movimiento artístico de la década de los años setenta del siglo pasado, caracterizado por el uso de obras y elementos de otras obras por parte del artista para crear las suyas propias. Para ampliar, véase (Prada, 2001).



Mona Lisa (Da Vinci, 1506)

Fuente: Wikimedia Commons.



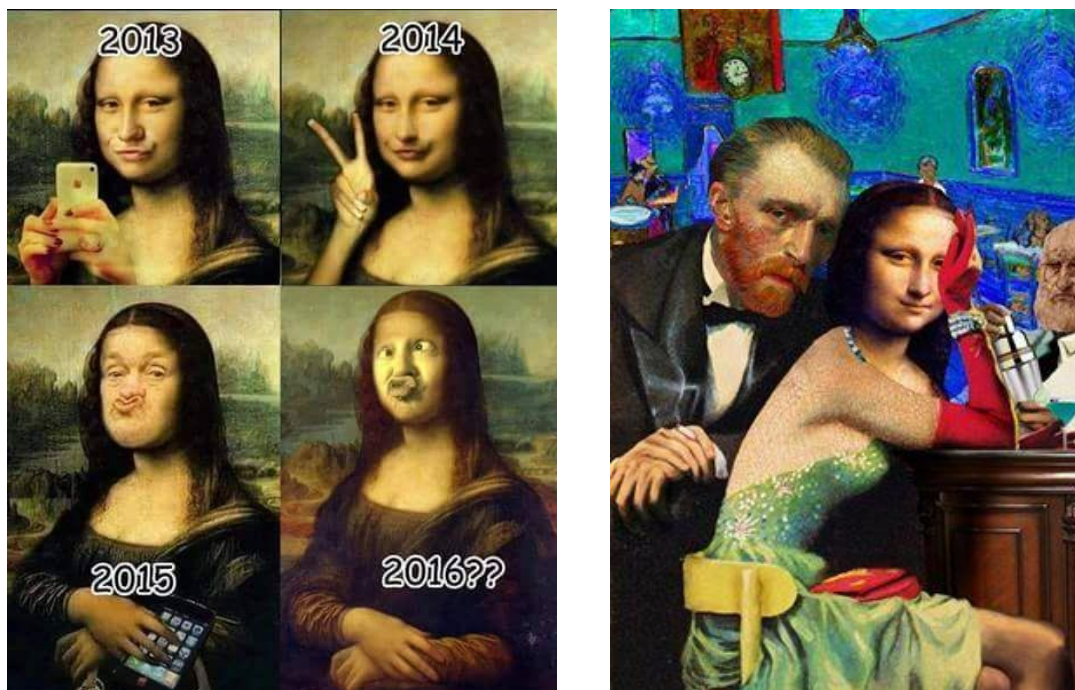
Mona Lisa (Duchamp, 1919)

Fuente: Wikimedia Commons.

El apropiacionismo cobra mayor importancia en el contexto de las vanguardias a nivel de procedimiento, debido a que se asiste a una enorme apertura de las prácticas artísticas en relación con otras prácticas provenientes del mundo del arte y por fuera de este. De este modo, no solo desdibujan las fronteras entre ellas, sino también las clasificaciones tradicionales en las prácticas artísticas. Por eso, en parte se puede entender la enorme diversidad y colaboración de formatos, así como la dificultad para precisar géneros que hablen de identidades exclusivas y que hacen pensar que el apropiacionismo es, de alguna manera, otro momento de ese proceso de desmaterialización.

Por lo anterior, es típico de los ejercicios apropiacionistas de las vanguardias el uso de técnicas propias de los medios masivos de comunicación y de la industria de la publicidad como la serigrafía. Igualmente, la irrupción de profesionales de diverso origen en el mundo de las artes a manera de artistas, facilitado en gran medida por la ausencia de la exigencia de dominio o destreza técnica especial. Todo este tipo de fenómenos serán concluyentes desde las vanguardias, siendo determinantes también en expresiones basadas en medios de carácter tecnológico como el videoarte y el net.art. En estos últimos se pueden sumar con mayor facilidad distintos tipos de formatos, gracias a que procedimientos del

orden del copiar y pegar hacen las veces de herramientas fundamentales a la base del funcionamiento de la comunicación y la creación en estas prácticas.



Mona Lisa que pena de evolución (Espartanas, 2016) Mona lisa y Van Gogh (Kaith, 2015)

Fuente: Wikimedia Commons.

Fuente: Wikimedia Commons.

Por último, el apropiacionismo participa de otro de los grandes factores que evidencian las vanguardias en consonancia con la época, como es su constante pluralismo y la cultura *remix*³³. No solo a nivel de expresiones que se diversifican y promueven en cantidad, sino que, además, se conciben a sí mismas desde la hibridación de disciplinas. Visto así, el apropiacionismo permite informar acerca de algunos juegos lingüísticos válidos hasta hoy como el *collage*, montaje y fotomontaje. A su vez, permiten interpretar y aproximarse a una posibilidad de comprensión, tanto en las típicas prácticas de vanguardias como algunas más recientes como el net.art, que se apropian de sus juegos lingüísticos pero con la red internet como soporte.

³³ Entiéndase por cultura *remix* la tendencia de creación en las artes a partir de la combinación y edición de materiales y producciones previas para generar otro producto u obra. Para ampliar, véase (Lessig, 2012).

3.3.4 Ausencia del original

Otra perplejidad que interesa tratar en la misma dirección del apropiacionismo es la ausencia del original en la obra, ya que constituye un cambio de paradigma en cuanto al carácter objetual y los procesos creativos en el arte. Por ello, esta se puede reconocer como una de las desorientaciones más frecuentes para la comprensión y emisión de juicios en relación con muchas de las expresiones artísticas contemporáneas.

Esta perplejidad será tomada a partir de la identificación de tres características. Una primera asociada a la autoría como versión única de una obra u objeto artístico, lo que implica su irrepetibilidad (Benjamin & Isava, 2015). Que ahora, a través de los procedimientos apropiacionistas del orden del *collage*, montaje, *ready made*, entre otros, ponen en cuestión tal condición.

La segunda característica a tener en cuenta en esta desorientación está ligado a su materialidad, toda vez que el objeto artístico puede prescindir de la necesidad de elaboración material por parte de un artista, asimismo de las destrezas técnicas que esa elaboración suponía. Finalmente, un tercer y último rasgo que interesa destacar de la ausencia del original se relaciona con su capacidad de distribución, pues ahora la obra a nivel de imagen puede estar distribuida en distintos medios masivos, en los que siempre podría ser una copia o siempre un original sin distinción. Ello, gracias a esa aparentemente infinita posibilidad de replicarse, lo que supone un énfasis más en la reproducción que en la producción misma.

De esta manera, en la primera mirada vale destacar el concepto de aura en Benjamin: “Pero, ¿qué es el aura? El entretejerse siempre extraño del espacio y el tiempo; la aparición irrepetible de una lejanía, por más cerca que ésta pueda hallarse” (Benjamin, Tiedemann, & Barja, 2013, p. 394). Así, el aura está íntimamente ligado a la originalidad de la obra en su irrepetibilidad. Lo que permite problematizar la capacidad de una imagen u objeto de ser reproducido a nivel técnico, a lo cual se atribuye la razón principal de la destrucción del aura en el arte contemporáneo. Esto, además de referirse a tal desorientación, también daría cuenta de la añoranza de los nostálgicos de la obra de arte en

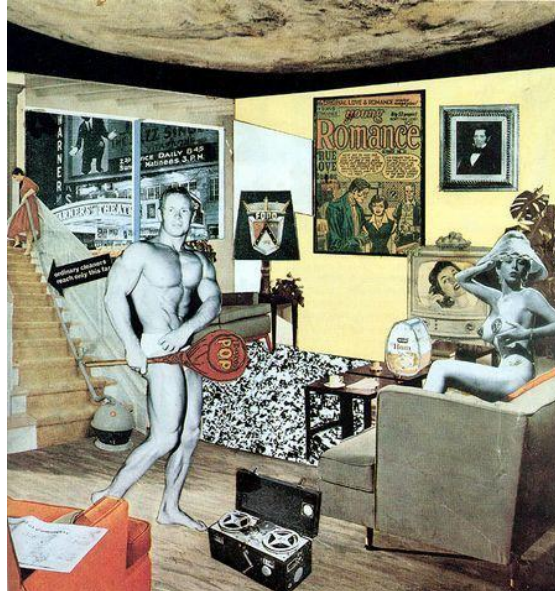
sentido tradicional, es decir, esa concepción que entendía el objeto artístico como irrepetible.

De esta manera, se advertiría la pérdida de valor de la obra en cuanto ha perdido previamente su relación y dependencia con los valores estéticos, desde los cuales se erigió como rito y al interior de unos criterios. Así que, con la reproducción técnica sumado a la experimentación e hibridación de disciplinas, materiales y formatos, no solo desvirtúan tal valor tradicional de la obra, sino que además, genera otra noción de obra. Esta estaría más asociada a una especie de reclamación interna del funcionamiento tradicional, abriendo así unas enormes puertas al valor especulativo del arte (Michaud, 2007).

Por otra parte, el uso constante en las vanguardias de objetos y fragmentos de diversa índole cuya selección en muchos casos es producto del azar, instaura una manera como explícitamente en movimientos como el dadaísmo y Fluxus se da una postura decidida en contra de la exclusividad del objeto artístico. Esto, en cuanto, o bien su autor es desconocido y no representa ninguna importancia o bien son expresión de algún objeto o fragmento de objeto producido técnicamente en serie, como sucede en el *collage* a través del uso de billetes, tiquetes, facturas, sellos, etc. De acuerdo con esto, se puede ver de nuevo que en esa fusión del arte con la vida es más importante el arte como experiencia que como veneración de las cualidades de un objeto. Ya que este último supuesto correspondería con una concepción caduca del realismo en el arte contemporáneo, tal como se ha visto con relación al juicio estético en el primer capítulo.

A partir de lo dicho hasta aquí, se puede afirmar que más que la originalidad del objeto artístico, lo que invocan las vanguardias en general son ejercicios de experimentación y resignificación mediados por el contexto (uso en sentido wittgensteniano) en que son presentados, así como la manera en que establecen relación con otros objetos al interior de una misma obra. Por eso, resulta muy frecuente que en el uso de técnicas como el *collage* (que constituye el gran precedente en este tipo de ejercicios) se acuda a objetos que se refieren a otros así como imágenes de imágenes. En virtud de ello, esa ausencia del original además de advertirse a través de la reproductibilidad técnica como suponía

Benjamín, en las vanguardias también se advierte mediante otras maneras de presentación de una misma imagen u objeto.



Just what is it that makes today's homes so different, so appealing? (Hamilton, 1956)

Fuente: Wikimedia Commons.

Se debe decir también, que esa originalidad de la obra ligada a la autoría experimentó en momentos como en el siglo XVI una manera en que esta se podía corroborar a través de la rúbrica, de la cual artistas como Durero³⁴ fueron fieles exponentes. Sin embargo, en gran parte de las vanguardias esta marca de originalidad desaparece, ya que los objetos y las imágenes no interesan tanto desde la producción o creación personal del artista, sino desde la experimentación del público. Es decir, la subjetividad se ha dejado principalmente en manos del espectador y no del creador.

Finalmente, respecto a la ausencia del original en las vanguardias, habría que decir que al no deberse exclusiva ni necesariamente a procesos de producción manufacturada, lleva a que los objetos artísticos compartan igualdad de importancia al interior del discurso materialista, que muchas veces está ligado a los procesos de producción industrial que se ha criticado dentro del arte mismo.

³⁴ Para ampliar, véase (Panofsky, 2005).

De este modo, se abre un enorme espectro de posibilidades a la repetición, a partir de la cual, se puede entender que la búsqueda que interesa ahora sea del orden de rupturas y diferencias, contrario a la univocidad que suponía la originalidad en la obra. Igualmente, lo que importa dentro de esa misma repetición es su capacidad de llevar al público a diferentes sitios desde lo mismo, es decir, resaltando la diferencia desde la repetición. Esto es similar a lo que aquí se sigue con el modelo de las razones comparativas basado en Wittgenstein, toda vez que se recurre a las similitudes para especificar en las diferencias y entender las particularidades por relación.

3.3.5 *Carácter procesual*

Por arte procesual se asumirá en adelante la siguiente caracterización que hace Germano Celant en *Arte povera* (1989):

Trabajo de aquellos artistas que, más que el objeto o el proceso creativo, pretenden evidenciar el quehacer puramente pragmático del arte. La obra no es tanto resultado de una organización formal de los materiales como presentación directa de los mismos, a fin de celebrar sus cualidades de tensión y energía. El arte se convierte en el lugar en que el artista (a través de su quehacer) obtiene un conocimiento del mundo gracias a una identidad entre pensamiento y acción. En este caso lo importante no es el resultado, la obra terminada, sino el proceso adecuado para propiciarla. El espacio del artista está constituido por todos los materiales naturales que pueden permitir crear obras efímeras tanto por su duración como por su consistencia. En última instancia existe una mentalidad espontaneísta que, a la dura solidez de la historia, opone el gesto individual y pragmático.

Entendido así, el carácter procesual es otra perplejidad que interesa destacar en las vanguardias como una gran influencia en el arte contemporáneo, especialmente en prácticas artísticas relativas a soportes tecnológicos como el net.art. Esta constituye una desorientación y confusión, ya que implica dos supuestos que interesa destacar; por un lado, el desplazamiento del objeto y los

procedimientos que ello suponía, que dan cuenta de la supremacía de una concepción de lo inacabado de la obra y del arte como proceso. Por otro lado, la inclusión de las acciones individuales y colectivas en el arte dan cuenta de lo procesual, tal como se ve, por ejemplo, con la aparición de los happening que generarán a la vez el surgimiento de tendencias fundamentales en las segundas vanguardias como el performance y las acciones Fluxus³⁵.

Esta condición de lo procesual será absolutamente determinante en las artes plásticas, pues además de constituir un gran paso en esa fusión arte-vida, es una de las principales razones de la denominada crisis de la representación, ya que cuestionando las condiciones del lenguaje artístico se ha vulnerado el formato bidimensional. Esto quiere decir, que se han terminado rompiendo los límites espaciales de tanto experimentar, deshacer y renegar del carácter objetual para privilegiar las acciones, dando paso así a un mayor protagonismo de la dimensión temporal sobre lo espacial en la obra. Por consiguiente, también posibilita enormemente la aspiración por desmaterializarse.

Lo anterior, se puede advertir ya en la primera mitad del siglo XX a través de algunas de las denominadas primeras vanguardias como el dadaísmo y las exploraciones conceptualistas. Que a mitad de siglo verán en el expresionismo abstracto mediante técnicas como la *action painting* y el *dripping*, una clara y decidida apuesta por la inclusión de la acción, aunque aún expresada dentro del formato tradicional bidimensional de la pintura. Será en las décadas siguientes con la aparición de los happening y para el interés de esta tesis con el movimiento Fluxus, cuando la inclusión del cuerpo del artista y de los espectadores cobre protagonismo de manera más arriesgada por medio de acciones individuales y colectivas. Esto, dado que dichas acciones exhiben de manera predominante la hibridación de disciplinas y narrativas basadas en secuencias usualmente desestructuradas y arbitrarias.

³⁵ Para ampliar, véase (Krauss, 2009).



Dripping. Jackson Pollock

Fuente: Wikimedia Commons.



Vagina painting. (Kubota, 1964)

Fuente: Wikimedia Commons.

Igualmente, la importancia de la dimensión temporal además de suponer lo inacabado de la obra, fundamentalmente enfatiza en lo efímero de las mismas a través del uso y exploración con materiales degradables y perecederos. Estos permiten exhibir el paso de tiempo en la obra a través de la modificación de la materia expuesta al ambiente, en lo que vale destacar las obras llevadas a cabo por tendencias como el land art, el earth art y el arte povera. Asimismo, por medio de la alusión y exhibición de procesos como la descomposición, la evaporación y el crecimiento a manera de metáfora se logra resaltar la importancia de la dimensión temporal en la obra. En consecuencia, también se destaca la empatía entre arte y vida, recalcando así, que se asiste a una concepción de arte muy distinta a la de la representación.

3.3.6 Creación colectiva

Finalmente, la creación colectiva es una de las perplejidades que más interesa identificar en las vanguardias, ya que constituye uno de los principales precedentes para el arte de internet y uno de los cambios de paradigma más fuertes en el arte contemporáneo. Esto se puede ver como sostiene David Casacuberta (2003) a nivel metodológico, estético y ético, pues según él, la

importancia de esta metodología en el arte reside en su capacidad de concebirlo como un laboratorio en el que cada hombre es un artista a la manera de Joseph Beuys (2005). En ese sentido, para Casacuberta (2003, p.60) esta metodología constituye una revolución en sentido kantiano, en cuanto el centro ha cambiado del autor al espectador. Asunto que definiría de la siguiente manera y como será tenido en cuenta en adelante:

Por <creación colectiva> entiendo un cambio de paradigma en los sistemas de creación y uso de la cultura que pone por primera vez en la historia, de forma sistemática, los procesos creativos en manos del público, dejando éste de ser meramente pasivo para convertirse en un participante activo en el mundo del arte y la cultura.

La creación colectiva también es un concepto poderoso para entender la cultura digital como proceso general, ya que permite subsumir otros conceptos parciales como el de interactividad, final abierto, hipertexto democratización del arte bajo una categoría más general, la de creación colectiva (Casacuberta, 2003, p. 15).

De todas maneras, para Casacuberta (2003) las obras de arte siempre han supuesto interactividad, pues quien la completa y la vive de cada manera es el espectador (similar al acto de navegar por la red). Por eso, sostiene que el espectador y/o lector de toda obra termina construyéndola desde su propia interpretación, por ende, siempre haría parte de la creación colectiva (p. 47). Así pues, la creación colectiva sería algo definitivamente más antigua de lo que se pudiera pensar. No obstante, por creación colectiva se está asumiendo aquí una noción muy general, en la vía de la primera parte de la caracterización que se ha hecho de la concepción de Casacuberta, es decir, opuesta a la noción de creación imperante en la tradición del sistema de las artes, esa que siempre estuvo ligada a la noción de autoría y original de la obra al interior de una estructura específica de valores. Sin embargo, pese a que las vanguardias revalúan estas nociones quizá como nunca antes, esto no significa que ambos modelos no puedan convivir en las artes como lo han demostrado.

Otra razón por la cual esta perspectiva de la creación colectiva constituye una revolución, reside en que tradicionalmente, durante siglos, la creación y/o producción artística en las artes plásticas solía determinarse a partir de la genialidad o destreza de un artista. Este, además, suponía unas condiciones de su ejercicio que se han relacionado con el artista encerrado en un estudio-taller, en el que paría de manera conflictiva, iluminada e inspirada una obra a manera de objeto de su autoría y en cuyo proceso el espectador no tenía ninguna cabida.

De este modo, se puede entender de manera general la creación colectiva como la inclusión y participación activa del público en los procesos creativos de las obras, lo cual constituye una metodología que cuestiona la función tradicional del emisor y del receptor, desdibujando así las fronteras entre ambos. Esto no solo significa reconfigurar la relación con la obra, sino también con la cadena que supone el sistema de valores en el arte, en el que la obra era realizada por un genio con un estilo cuyo valor en el mercado en gran medida dependía de haberle otorgado su firma (Marín, 2007). Por eso, la importancia de la creación colectiva estriba en que aparte de ser un desafío a nivel comprensivo como cambio de paradigma, también implica destapar esa caja de pandora que convertía en un misterio de intimidad la labor de creación y participación en tal proceso de la obra, que además de deshumanizar el acto creativo solía oscurecer parte de la comprensión del mismo.

A todas luces, esto resulta en contravía de lo que hacen muchas prácticas artísticas contemporáneas desde las vanguardias, en tanto se caracterizan por ofrecer de manera “transparente” como un mostrar en sentido wittgensteniano, la gramática de su lenguaje con el que se ha creado así como la manera en la que el público interviene en él. Esto se verá más adelante en las acciones Fluxus a través de la participación activa del público, igualmente en el último capítulo cuando se analice la obra del colectivo de net.artistas Jodi. Pues estos últimos, al exhibir los códigos de programación en que se han hecho muchas de sus obras, además de anular el misterio de su elaboración, dejan la obra en manos de los usuarios de la red para que sean ellos quienes terminen de construirla desde su interacción.



Licking Piece (Patterson, 1964)

Fuente: Wikimedia Commons.



Cut piece (Ono, 1964)

Fuente: Wikimedia Commons.

Por otra parte, se podría entender la creación colectiva de la manera en que lo propone la profesora Teresa Marín (2007), es decir, desde la estrecha relación entre esta noción y los conceptos de genio y creatividad como una evolución histórica paralela. Desde su perspectiva, reconoce que en la antigüedad la creación en el arte no era algo generalmente bien valorado por filósofos como Platón, quien suponía mejor la reproducción (mimesis) de modelos referentes al mundo de las ideas, de manera similar como en el medioevo se creía que esa era una labor que le correspondía exclusivamente a Dios. Será entonces en el renacimiento, cuando atribuyendo al artista facultades divinas se le permitía ese privilegio, que en el siglo XIX se transforma en creatividad, la cual solo le pertenecía al artista sin atribuciones divinas.

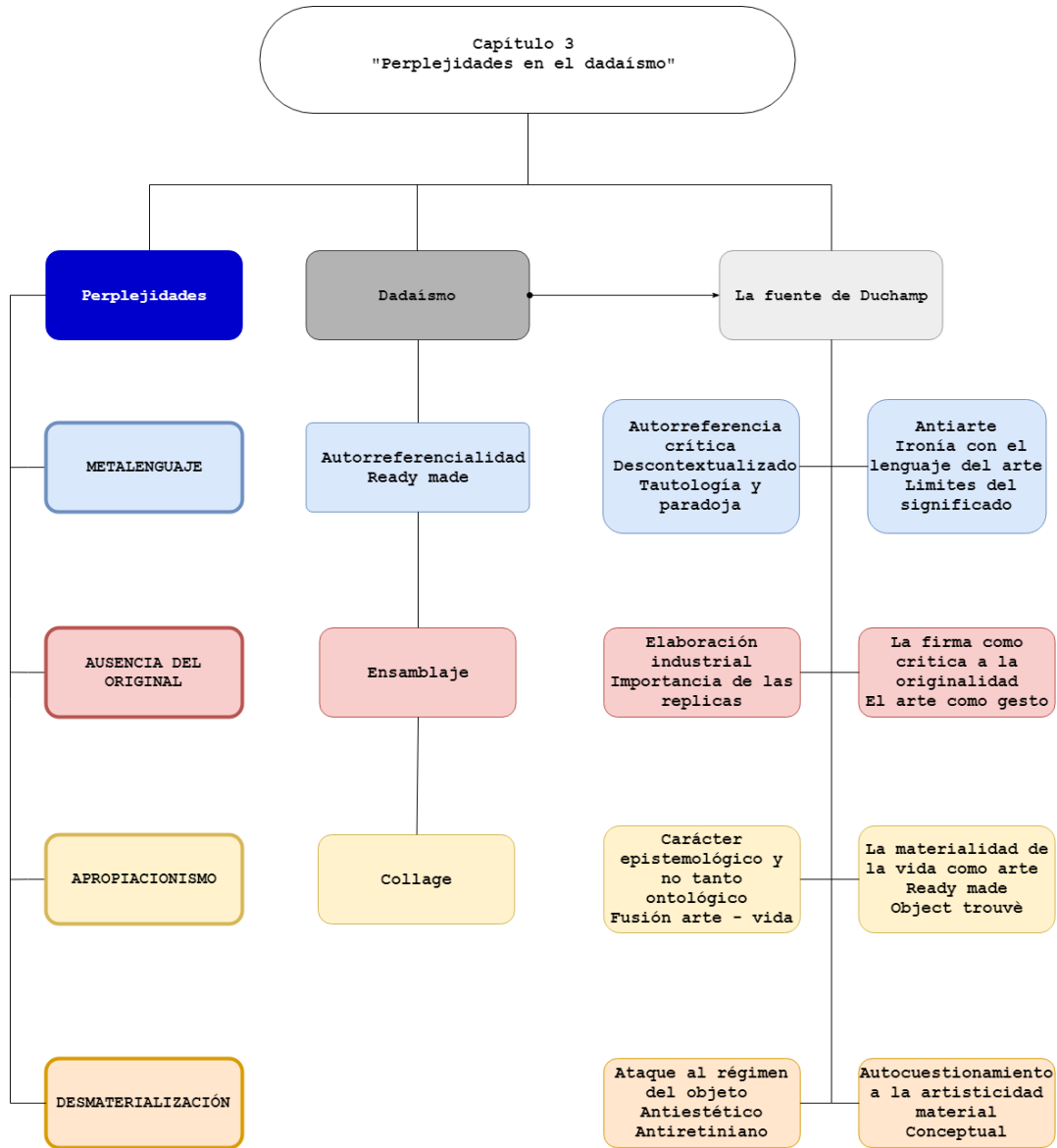
Esto resulta importante en la medida en que permite reconocer que será en el siglo XX cuando se da una transformación determinante para la actualidad del concepto de creación, el cual se problematiza y expresa en las vanguardias al tiempo que se extiende a diversos campos del saber. De este modo, se despoja al artista de ese histórico privilegio de manera unitaria y exclusiva, haciendo así loable la inclusión del público como parte de la obra de manera horizontal. Lo que interesa es justamente el carácter horizontal, es decir, desjerarquizado en

que se da esa creación colectiva desde algunas vanguardias, un ejemplo de ello será el movimiento Fluxus con la introducción de los espectadores como parte activa en la producción de la obra. De forma similar sucederá en prácticas artísticas de soporte tecnológico como el net.art, donde esa participación por parte de los usuarios de la red internet a manera de interacción se pretende de forma democrática en “igualdad” de condiciones. Sin embargo, no se debe olvidar que en todo caso ha sido el artista quien ha diseñado el guion general de las interacciones posibles.

Entonces, la creación colectiva como perplejidad en las vanguardias, permite resaltar la pérdida a nivel de creación de los mencionados privilegios que como actividad conservó el arte celosamente durante tantos siglos. Asimismo, la creación colectiva permite destacar que la creación en las artes ya no corresponde exclusivamente a un solo individuo a manera de centralidad y protagonismo. A la par, tampoco se refiere a esa típica capacidad de propiciar experiencias estético-artísticas a partir de objetos que hacía el artista, pues además, en muchos casos en que aun estos resultan necesarios ya no obedecen imperiosamente a una elaboración del artista.

Ante tal pérdida de privilegios del artista y del arte que ya se ha venido informando también a través de las otras perplejidades, se puede decir que al menos parte de los procesos de creación ha quedado en manos del público. Ya que ahora el público participa de manera muy activa, al punto que el artista se convierte principalmente en un medio que propicia determinadas experiencias e interacciones como un creador de espacios de creación, es decir, como un productor, perdiendo así el protagonismo y rol que antaño revestía. En ese sentido, el interés a destacar de momento desde la creación colectiva en el arte de las vanguardias, reside en que esta manera de creación se demarcaría de ese elitismo que tradicionalmente supuso el arte. Por el contrario, ahora se pretende más como reflejo de esas formas de vida en que, en sentido wittgensteniano, se comparten maneras de pensar y sentir. Estas a su vez también serán objeto de experimentaciones, muchas veces a través de la denuncia y la exploración con los límites de tales formas de vida.

v. Esquema Dadaísmo



3.5 Dadaísmo

3.4.1 Origen y contexto – Forma de vida.

Para empezar el acercamiento al Dadaísmo, quizá la más influyente de todas las vanguardias de primera mitad de siglo XX, vale decir que tanto su origen³⁶ como su nombre³⁷ están plagados de ambigüedades que suele ser una alusión bastante dicente del espíritu de esta tendencia de vanguardia. Desde sus inicios el dadaísmo se plantea como un anti-movimiento, debido a que concentraba las contestaciones más radicales contra la tradición moderna en las artes. Estas serán recreadas a través de tres perplejidades: el apropiacionismo, la autorreferencialidad y la ausencia del original.

De esta manera, el dadaísmo se reconoce como un conjunto de actitudes de declarada y abierta provocación. Paradójicamente, a pesar de la propaganda y los escándalos que le acompañaban correrá la misma suerte de las consignas y acciones que rechazaban de la institucionalidad del arte, como es la inclusión de tales provocaciones y críticas en el consumo y legitimidad del mundo del arte. Dichas actitudes serán recogidas en una serie de manifiestos, de los cuales se reconocen usualmente siete y cuyos postulados pretenden, principalmente, romper las barreras del arte y fusionarlo con la vida desde una concepción del arte como contradicción y entretenimiento.

Escribo un manifiesto y no quiero nada, digo sin embargo ciertas cosas y estoy en principio contra los manifiestos, como también estoy contra los principios (decilitros para el valor moral de toda frase –demasiada comodidad; la

³⁶ En medio de las ambigüedades y ese halo de misterio que envuelven al dadaísmo desde sus inicios, se suele identificar el origen del “movimiento” al cabaret Voltaire en 1916. Toda vez que allí se concentraron artistas exiliados de distintos países y movimientos a raíz del inicio de la primera guerra mundial, llevando a cabo recitales de poesía en los que confluían viejos representantes de movimientos como el expresionismo, cubismo y futurismo. Por ello, desde sus inicios el dadaísmo se plantea como un **anti-movimiento**, no solo por su contestación a las tendencias precedentes, sino, además, por concentrar las inconformidades de los mismos. Para ampliar, véase (De Micheli, Sánchez Gijón, & Linares, 2008).

³⁷ Se puede atribuir el origen del término Dadá, como se ha hecho con frecuencia, a aquella anécdota acerca de su aparición azarosa al abrir un diccionario. Igualmente, es recurrente encontrar que su nombre se refiere a los sonidos propios de los primeros balbuceos de los niños, de lo que se ha dicho que refleja el interés del dadaísmo por ser una propuesta artística que pretende partir de cero como los bebés, para así destacar su capacidad creadora. Para ampliar, véase (Elger, Grosenick, & Alvarez Ellacuría, 2009).

aproximación fue inventada por los impresionistas.) *** Escribo este manifiesto para mostrar que se pueden las acciones opuestas conjuntamente, en una única fresca respiración; estoy en contra de la acción; y por la continua contradicción, por la afirmación también, no estoy a favor ni en contra y no me explico por qué odio al sentido común. (Cirlot, 1995, p. 100).

Igualmente, se pueden encontrar apartes como el siguiente en uno de sus manifiestos:

Así nació DADÁ, de una necesidad de independencia, de desconfianza hacía la comunidad. Los que están con nosotros conservan su libertad. No reconocemos ninguna teoría. Basta de academias cubistas y futuristas, laboratorios de ideas formales. ¿Sirve el arte para amontonar dinero y acariciar a los gentiles burgueses? Las rimas acuerdan su tintineo con las monedas y la musicalidad resbala a lo largo de la línea del vientre visto de perfil. Todos los grupos de artistas han ido a parar a este banco a pesar de cabalgar distintos cometas. Se trata de una puerta abierta a las posibilidades de revolcarse entre muelles almohadones y una buena mesa. Aquí echamos el ancla en la tierra feraz. Aquí tenemos derecho a proclamar esto porque hemos conocido los escalofríos y el despertar. Fantasmas ebrios de energía, hincamos el tridente en la carne distraída. Rebosamos de maldiciones en la tropical abundancia de vertiginosas vegetaciones: goma y lluvia es nuestro sudor, sangramos y quemamos la sed. (Tzara & Picabia, 2015, p. 5).

Como se ve, el dadaísmo representa un punto de inflexión para las demás corrientes que se proclaman antiartísticas, en especial aquellas que lo hacen desde propuestas metalingüísticas como Fluxus y el net.art 1.0. Pues, lo que importa al dadaísmo no es ninguna técnica en particular ni mucho menos la exigencia de destreza, sino la creación directa más que la reproducción simbólica. Así, el dadaísmo se reconoce también como una manera de denuncia acerca de la inutilidad de la obra pictórica, por lo que en relación a la tradición dirán en uno de sus manifiestos: “solo el contraste nos une al pasado”(Tzara & Picabia, 2015, p. 8).

En consecuencia, el dadaísmo se trata de una concepción tanto de la historia como de la materialidad en el arte, la cual se caracteriza principalmente por atacar toda posibilidad de unificación u homogenización que pretenda subsumir las diferencias en pro de una identidad. Por tanto, toda relación comparativa en el dadaísmo como también sucede en Wittgenstein se constituye en un espacio de diferenciación. Por esto, Dadá representa para las vanguardias el germen de las actitudes anti-artísticas, que bien se puede ver a través de diversos procedimientos que dan prevalencia a los objetos de la vida cotidiana para descontextualizarlos y resaltar su inutilidad, es decir, en una clara protesta a la noción de progreso. En ese sentido, la actitud dadaísta se traduce en una constante protesta contra toda posible certidumbre o verdad de época, aún más, contra todo dogmatismo o modalidad de encasillamiento de las prácticas artísticas. Por ello, toda referencia a este “movimiento” siempre es una caracterización y a lo sumo una descripción limitada.

Entendido así, una característica del dadaísmo será su interés por escapar a toda definición, como es propio de un movimiento antiesencialista en el sentido en que se ha venido tratando el arte contemporáneo desde el primer capítulo. De modo que, escapando a toda abstracción y precisión conceptual los dadaístas darán mayor importancia a la experimentación. Esto se evidencia por ejemplo, en las actitudes con la materia y las acciones en las que privilegian los usos por sobre cualquier precepto teórico, con lo que se puede advertir una noción de lenguaje a la manera de Wittgenstein.

De esta forma, las obras dadaístas proponen un auto-cuestionamiento radical del arte a través de actitudes como la ironía, con lo cual, se pretende rehabitar su materialidad huyendo de estructuras formales unidireccionales y rígidas propias del discurso moderno. Por ello, con frecuencia recurren a procedimientos como el *collage*, el montaje y el *ready made* que se detallarán más adelante como juegos de lenguaje. De este modo, Dadá introduce de manera crítica lecturas y diálogos no lineales entre las formas y los materiales que conforman la obra. En parte, gracias a la diversidad en la procedencia que no parece articularse a una estructura compositiva, sino que privilegia lo arbitrario a manera de experimentación. Ese carácter azaroso a nivel narrativo se exhibe en todos los aspectos de la obra, incluso en el nombre de las mismas como un uso

extensivo del recurso de la ironía, tal como se puede ver en obras como la siguiente:



Corte con cuchillo de cocina a través de la barriga cervecera (Hoch, 1919)

Fuente: Wikimedia Commons.

Dicho lo anterior, es claro que los planteamientos y/o búsquedas del dadaísmo coinciden con algunos de los postulados tratados previamente a propósito de Michaud y Wittgenstein. Fundamentalmente, en cuanto desde una propuesta anti-artística se cuestionan los valores estéticos tradicionales y los principios universales en su inmovilismo. Para así, generar otros pensamientos y experiencias a partir de los usos lingüísticos como ya se vio concibe Wittgenstein el lenguaje. Por ello, se puede entender que el dadaísmo se alimente de la contradicción y el caos frente al orden, igualmente de la imperfección y el error en relación con los viejos ideales como la perfección y la belleza, que en Dadá ya no se liga a formas y estructuras a manera de representaciones.

Por otra parte, la constante alusión a la provocación supone en el dadaísmo la formulación de preguntas en torno al arte, destruyendo las viejas preguntas acerca de valores estéticos, sentimientos, emociones y criterios compositivos (Elger, Grosenick, & Alvarez Ellacuría, 2009, p. 14). Es decir, de manera similar a como Wittgenstein desechaba las preguntas sobre las cuales la tradición de la filosofía se erigía como disciplina, esto es, desde abstracciones metafísicas. Así

pues, en ambos se trata de la desconfianza con la gramática y la redefinición de una práctica lingüística, a partir ya no de discursos sino desde los usos, o sea, privilegiando el contexto. Es así como Dadá replantea las fronteras entre las artes y la vida misma al menos en su carácter material.

En consecuencia, la mirada del dadaísmo desde Wittgenstein se presenta como una forma de vida basada principalmente en una ideología que promulga la libertad del individuo, pero no desde la razón sino desde la “espontaneidad”, atacando así la hegemonía del progreso técnico. Por esto, usualmente se ha asociado a Dadá como una evocación de lo irracional, de donde beben otras vanguardias que prefieren esa dirección como el surrealismo.

Por lo dicho hasta este punto, se entiende que las experimentaciones dadaístas constituyen una fuente de desorientaciones del orden de las perplejidades, como confusiones y aperturas del lenguaje que se inclinan más hacia la acción que la contemplación, con lo cual, desafían convenciones como las relativas a la representación. En ese sentido, a continuación se detallarán brevemente tres de estas: la autorreferencialidad, la ausencia del original y el apropiacionismo.

3.4.2 Perplejidades

3.4.2.1 Autorreferencialidad y metalenguaje en el ready made

Una de las principales características del dadaísmo se encuentra en la autorreferencialidad que ofrecen sus experimentaciones, ya que estas se plantean como un cuestionamiento al arte en su definición y como práctica, que además, sigue siendo frecuente en las tendencias artísticas actuales. Dicho de otro modo, con el dadaísmo se asiste, en gran medida, a los orígenes vanguardistas de los ejercicios autorreferenciales y metalingüísticos del denominado arte contemporáneo. Estos se precisan en constantes preguntas por el objeto artístico en cuanto a su materialidad, a su carácter artístico, igualmente por el rol del artista, el proceso creativo, la originalidad de la obra, entre otras cuestiones por el arte desde su propia práctica.

De esta manera, una de las “técnicas” más valoradas del dadaísmo y de mayor aportación al arte contemporáneo a manera de autorreferencia indudablemente

es el *ready made*. En general, siguiendo la caracterización que de este hace Ana María Guasch (1987, p.62) se puede decir que consiste en sacar un objeto de su propio contexto para ubicarlo en el contexto del arte, acompañado de gestos que le otorgan la categoría de arte. Su mayor importancia reside en el ejercicio crítico y reflexivo que propone al arte como actividad, como institución, por su definición, por su carácter estético y sus criterios en general, cuyo origen se atribuye a Marcel Duchamp.



Rueda de bicicleta (Duchamp, 1914)

Fuente: Wikimedia Commons.

Entonces, desde lo visto en Wittgenstein la técnica del *ready made* hace las veces de un juego de lenguaje, que al atribuir la categoría de objeto artístico a los objetos de la vida cotidiana juega con los límites entre arte y vida. De esta forma, al exhibir los límites del lenguaje artístico se relativiza la importancia del carácter objetual del arte, pues desde ahí tradicionalmente se establecían sus jerarquías (Danto, 2005). Por esa razón, se puede reconocer que los *ready made* proponen sustraerse del poder de la producción de objetos, así como de la importancia del carácter estético del objeto artístico, por eso, el *ready made* constituye una verdadera revolución para el arte como concepción y práctica.

En consecuencia, por medio de la selección de objetos que usualmente obedecen a la producción masiva de la industria del consumo, ahora exhibidos a manera de obra de arte, los *ready made* dan cuenta que la tarea del artista se trata fundamentalmente de una acción, la del ejercicio de su voluntad. De este modo, se ataca directamente la tradicional exigencia en la producción creativa de las artes plásticas ligada a la habilidad técnica para intervenir sobre una materia. Así pues, no solo se trata de una técnica provocadora, sino una de las más radicales surgida en el seno del dadaísmo en relación con la concepción tradicional del arte, toda vez que conduce a una experiencia de tipo conceptual a partir de confusiones del orden de las perplejidades. Estas principalmente consisten en preguntas, ya no solo del orden de lo ontológico en el arte, sino también del orden de lo epistemológico a la manera de Goodman (1990, p.87) como: ¿qué hace que algo sea un objeto artístico? o ¿cuándo hay arte?

Por otro lado, se reconoce en los *ready made* una acción lingüística al interior de un contexto desde donde se le da valor al arte, dejando en evidencia discusiones autorreferenciales en cuanto al discurso artístico aun a nivel estético, así como la relación entre arte y vida. Por eso, se podría pensar en el *ready made* como un gesto provocador que no pretende tanto la exaltación de los objetos cotidianos como de la vida misma. Así que, al menos en parte, constituye una acción y actitud de desprecio hacia la historia del arte similar al desprecio que mostró Wittgenstein hacia la tradición de los problemas filosóficos. La evidencia de esto es que el filósofo austriaco respondió de la misma manera que Duchamp al privilegiar el carácter pragmático del lenguaje, es decir, las acciones por sobre la teoría y la abstracción. Por ello se entiende la importancia en ambos de los usos del lenguaje y de los contextos sobre los preceptos, pero principalmente, el carácter experimental del lenguaje con sus límites que lo resignifican.

3.4.2.2 Apropiacionismo

Aunque sería muy vasto referirse meticulosamente a todas las maneras de apropiacionismo en el dadaísmo, solo se mencionarán algunas de ellas privilegiando una caracterización del *collage*. Esto se debe a que el collage es la

base de muchos procedimientos artísticos, tal como sucede en las distintas modalidades de montaje que serán importantes en el net.art y en la obra de Jodi.

La técnica del collage resulta de gran importancia para esos típicos ejercicios dadaístas de des(re)contextualización en que se plantean sus obras. Por eso, aunque su origen se atribuye al cubismo³⁸ y ha sido usado por diversas vanguardias como el futurismo y surrealismo, se reconoce en los diversos usos que de este hace el dadaísmo como uno de los más revolucionarios aportes de dicho “movimiento”. De manera general, en adelante se entenderá por *collage* atendiendo a la descripción que de este hace Ana María Guasch (1987, p. 182) como: “procedimiento técnico por el cual se incorporan a la tela pintada materiales y objetos de diversa procedencia: papeles periódicos, papeles pintados, hules, trozos de madera, etc.” A lo que más adelante añade:

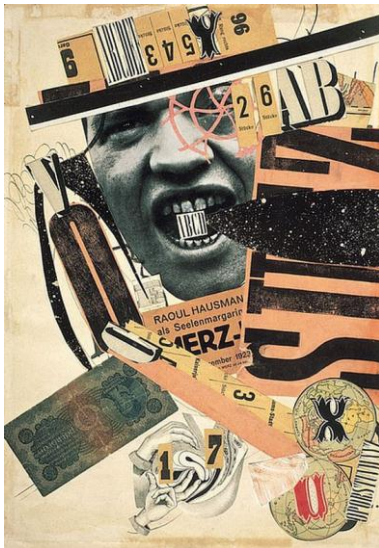
El procedimiento del collage fue recogido por las diversas vanguardias de principios de siglo dando origen a diversas modalidades, desde los Merz dadaístas, obras de K. Schwitters que ofrecían como novedad la utilización de lo viejo como material para la nueva obra de arte, hasta los collages tridimensionales o contrarrelieves, obra de los artistas rusos Tatlin y Pevsner, verdaderos montajes escultóricos a base de alambres, cristales, madera y metal. (ibid, 1987, p. 182).

Entendido de esta manera, el uso recurrente del *collage* en las obras dadaístas se refiere a la inclusión en una obra de otras obras o partes de ellas, de diversos formatos, estilos, y aun, de diversos géneros y momentos históricos. Un ejemplo de esto ha sido el uso en pintura fragmentos de poesía o de literatura procedentes de diferentes estilos y épocas. Asimismo, se debe admitir que el apropiacionismo en el *collage* no solamente se refiere a la modificación de obras de otros artistas, sino que además, es característico de esta técnica el uso frecuente de diferentes tipos de materiales que no necesariamente obedecen al mundo del arte.

³⁸. Se suele atribuir al cubismo el origen del *collage*, especialmente a Picasso a través de obras como *Naturaleza muerta con silla de rejilla* de 1912, así como a George Braque a través de técnicas como los *papier colles* o papel pegado. Para ampliar, véase (Krauss, 2009, p. 48).

Estas apropiaciones que se pueden vivir a través del *collage* cobran importancia en cuanto implican la experimentación de distintos puntos de vista. Gracias a que suponen una especie de explosión material similar a lo planteado a nivel visual por el cubismo, pero ahora directamente sobre la exhibición de la materialidad y sus fragmentos. Esta es otra forma de atacar las cohesiones ligadas a estructuras compositivas, ya que solían presentarse desde la destreza y el virtuosismo. De esta manera, se advierte una paradoja en tanto se busca eliminar la barrera entre arte y realidad adhiriendo pedazos materiales de la realidad a las superficies de las pinturas, cuya ficción es la de la propia realidad.

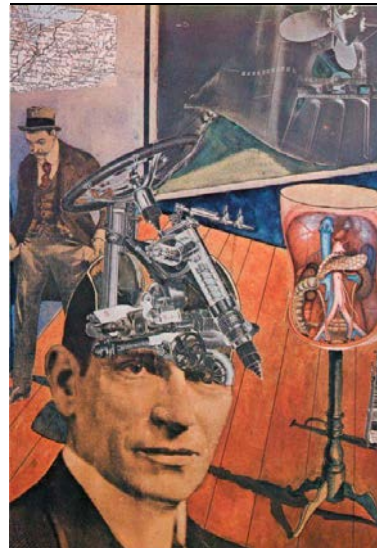
Collage



ABCD autorretrato (Hausmann, 1923)

www.pinterest.es

Fotomontaje



Tatlin en casa (Hausmann, 1920)

www.pinterest.es

Esos fragmentos de realidad incluidos en la obra y puestos en relación de manera arbitraria eran sometidos a un constante tratamiento irónico, dando la impresión de comprobar las contradicciones que juegan con el sentido y el sin sentido que tanto importa al dadaísmo, lo cual se puede ver a través del carácter aparentemente azaroso que exhibían en sus obras. De esta forma, el *collage* alude a una técnica que permite mostrar diversos sentidos y perspectivas de una misma cosa desde distintas y nuevas relaciones posibles.

Ese carácter azaroso que se advierte en la disposición “compositiva” a base de *collage* en el dadaísmo, también es recreado a través de otras técnicas como los poemas dadaístas y poemas fónicos. Los primeros consistían en la apropiación de palabras y fragmentos aleatoriamente extraídos de recortes de revista, para lo cual, Tristan Tzara sugería algunas instrucciones³⁹ como recortar palabras de un artículo de periódico, meterlas en bolsa para mezclarlas y copiar las palabras según se vayan sacando de la bolsa. Esto quiere decir, que pese a tratarse de una composición azarosa obedece a un diseño conceptual en el que de nuevo se resalta la importancia del acto de elegir. Esta es una de las razones por lo que se puede entender que para teóricos como Ana Maria Guasch (1988) el *collage* sea el procedimiento más importante del arte en el último siglo:

(...) el collage constituye el procedimiento más importante del arte desde principios del siglo XX hasta nuestros días, por encima de aportes tan trascendentales como fueron los del cubismo y otras tendencias, pues no se trata de una variación formal, sino del acto de hacer arte a través de la elección, renovando el arte por fuera de su formalización desde donde siempre se erigían los “avances” en arte (p.63).

Otro procedimiento a base de *collage* que interesa destacar es el poema fónico, cuya invención se atribuye a Hugo Ball, el mismo quien junto a su mujer abrió el café Zúrich donde se gestó el dadaísmo⁴⁰. Al igual que en cualquiera de las técnicas del dadaísmo, se trata de un rompimiento del orden tradicional en la relación entre signo y significado, por eso, el principal interés en estos poemas reside en las palabras como meros sonidos silábicos que en ocasiones se acompañan de expresiones gráficas aludiendo a tipografías muy diversas. Lo

³⁹ Se suele reconocer las siguientes instrucciones sugeridas por Tzara, paso a paso: 1, coja un periódico, 2. Coja unas tijeras, 3. Escoja en el periódico un artículo de la longitud que cuenta darle a su poema, 4. Recorte el artículo. 5. recorte en seguida con cuidado cada una de las palabras que forman el artículo y métalas en una bolsa, 6. Agítela suavemente, 7. Ahora saque cada recorte uno tras otro, 7, copie concienzudamente en el orden en que hayan salido de la bolsa, 8. El poema se parecerá a usted. Y es usted un escritor infinitamente original y de una sensibilidad hechizante, aunque incomprendida del vulgo (Ciriot, 1995).

⁴⁰ El papel de Hugo Ball en el dadaísmo fue de vital importancia no solo como iniciador sino como protagonista y difusor del mismo. Para Ampliar, véase (De Micheli et al., 2008).

que quiere decir, que el propósito de las palabras ya no es el sentido que estas expresan sino las palabras mismas. De este modo, se pretende regresar la inocencia y pureza a las palabras tan maltratadas por los usos indebidos de las mismas, especialmente por parte de los periodistas (Elger et al., 2009, p. 12).



Karawane (Ball, 1917)

Fuente: Wikimedia Commons.

Zimbarina con Karina
 Ina tia desportilla
 chacarina luna rita
 condorita la camita
 chiquitita la ranita
 bima bimba con carita
 talarita ratica tica
 cati tina musical
 Gaga guga gati gata
 Gararura rurura.

Rururita ricurita
 Tantarina nina na
 Josefina chuchurira
 Gambambina churura
 Raquetita tita toto
 Tiranini mimima
 Marurita ita ita
 Tururu ru ruru ra.

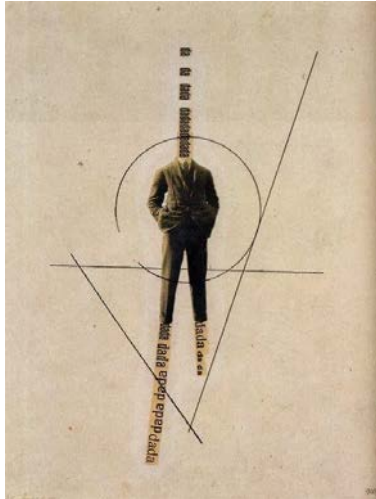
Dadanodada (Sevillano, 1918)

Fuente: Wikimedia Commons.

De la misma forma, a base del *collage* se entiende la aparición de técnicas como el montaje, el fotomontaje, las estructuras *Merz* y el ensamblaje. De manera general, el fotomontaje puede ser visto como una técnica o modalidad de collage que consiste en la composición de una imagen a partir de otras como recortes de fotografía, dibujos y periódicos, sirviéndose para ello de fragmentos de anuncios o pancartas. A través de ellas el dadaísmo solía exteriorizar mensajes de protesta contra los eventos relativos a la primera guerra mundial y las pretensiones del progreso (Cirlot, 1991). Igualmente, el ensamblaje se puede asumir como la unión de materiales y fragmentos de objetos de diferente procedencia en un mismo espacio. Por eso, para Guasch y Sureda (1987, p.126) los *ready made* en cuanto objetos también pierden su utilidad para adquirir una nueva significación según el contexto, desafiando así toda posible regla compositiva.

Dentro de modalidades de ensamblajes se pueden incluir otras reconocidas técnicas como las pinturas Merz, que a su vez vienen de la técnica madre del *collage*. El invento de las estructuras Merz se atribuye a Kurt Schwitters y hacen referencia a objetos que combinan fragmentos de materiales de diversa índole, los cuales también son usados descontextualizados o recontextualizados como una manera de ensamblaje (Guasch, 2007, p.211).

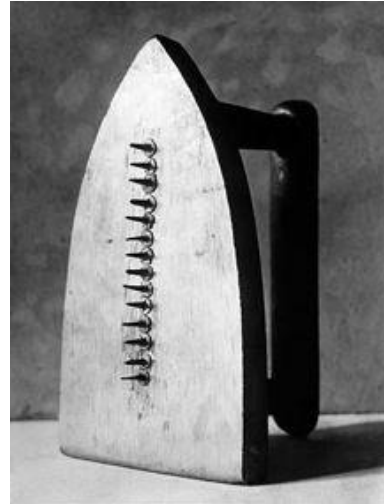
Fotomontaje



Dadá Bild (Grosz, 1915)

Fuente: Wikimedia Commons.

Ensamblaje



Plancha (Ray 1921)

Fuente: Wikimedia Commons.

Montaje



Cabeza mecánica (Hausmann, 1921)

Fuente: Wikimedia Commons.

Merz



El psiquiatra (Schwitters, 1919)

Fuente: Wikimedia Commons.

Como se ve, gracias al *collage* se ha logrado poner en juego fragmentos de realidad y la realidad en fragmentos, justo donde se acostumbraba ver obras como representaciones con un guion definido. Así pues, este procedimiento visto como juego lingüístico constituye un punto importante de referencia para todas las prácticas que continúan con la tradición dadaísta, es decir, que centran el arte como experimentación con el lenguaje. Estas técnicas artísticas previamente relacionadas resultan relevantes en el dadaísmo, toda vez que a través de ellas se viven significados que se pueden transformar precisamente por sus usos lingüísticos, esto es, a través de ejercicios de resignificación que conservan esa línea de los juegos de lenguaje en Wittgenstein.

3.4.2.3 Ausencia del original

Los procedimientos de apropiacionismo que se han tratado hasta el momento, al mismo tiempo dan cuenta de una de las condiciones y confusiones frecuentes al momento de remitirse al arte contemporáneo como es la ausencia de original, debido a que la originalidad se entiende ahora mejor como una especie de carácter relacional (Bourriaud, 2013). De modo que, a la luz de las técnicas tratadas se apunta al uso de reproducciones, materias, fragmentos y objetos de origen industrial y de uso en la vida cotidiana, tal como se vio en el *collage*, el fotomontaje y el *ready made*, en virtud de lo cual el carácter original de la obra se desvanece.

Entendido así, la manera más inmediata como el dadaísmo informa acerca de la ausencia del original estriba en su declarado uso de reproducciones y copias, tanto de imágenes como de objetos sin ningún tipo de complejo ni moralidad. En gran medida, esto se debe a que los objetos artísticos a la manera de Dadá no están exigidos por obligaciones formales con relación a modelos de representación, y por el contrario, experimentando para deshacerse de estos apuntan más a la reproducción y a la copia. Asunto que influirá decisivamente en las denominadas segundas vanguardias, tal como se puede ver en las serigrafías de Andy Warhol, en el pop art, el video arte y el net.art, entre otros. Por tanto, la pérdida de límites entre la reproducción y la copia en Dadá, advierte que arte y vida se compaginan. Igualmente, la pérdida de importancia del

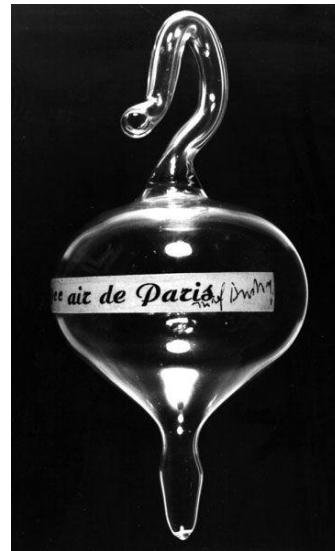
carácter original del objeto en cuanto irreplicable también advierte que se ha privilegiado la experiencia por sobre la materia, el concepto por sobre el objeto (Marchán Fiz, 2010, p. 34).

Dicho lo cual, se entiende que a Dadá no le interese la originalidad como parte de una mirada subjetivista que atribuye cierta genialidad al creador y al acto creativo, pues lo que importa es la reinterpretación en el establecimiento crítico de nuevas relaciones y resignificaciones. Se trata entonces, de una disposición más decidida hacia la experimentación con su lenguaje que hacia la creación de objetos, lo que supone acudir a recursos de las más diversas procedencias y usos cotidianos.



La pintura de Skittle (Schwitters, 1921)

Fuente: Wikimedia Commons



Aire de Paris (Duchamp, 1919)

Fuente: Wikimedia Commons

Como se puede ver a través de obras como las anteriores, esta concepción de lo creativo como experimentación no busca precisarse ni exaltar propiamente la subjetividad ni una objetividad. Por tanto, se podría referir en Dadá una orientación hacia lo intersubjetivo en el arte en la misma dirección en que se ha tratado con Michaud, esto es, destacando el valor del arte en cuanto comunicación. Por ello, se puede señalar que el uso de distintos procedimientos en Dadá se dirigen a una noción de obra más abierta que incluyen el diálogo y

debate con la tradición, es decir, no tanto exclusivo (a manera de original) sino inclusivo.

Finalmente, podría pensarse equivocadamente que, por ejemplo, los poemas dadaístas reflejan el carácter único de una acción irrepetible justamente por su carácter azaroso. Por el contrario, resulta más preciso decir que aluden o se plantean de manera crítica con la autoría, como si no correspondieran a nadie ni a ninguna potencia especial de alguien, ni a la razón ni a la emoción ni a la lógica. Por eso se han basado en el azar, pues obedece justamente a ese terreno que aparentemente no se puede controlar bajo presupuestos de orden racional o artísticos.

3.4.3 La Fuente De Duchamp.



Fuente (Duchamp, 1917)

Fuente: Wikimedia Commons.

Para empezar, se debe decir que este *ready made* es una de las obras más citadas y discutidas del siglo XX, considerada como la más importante del siglo pasado por numerosos críticos, teóricos e incluso artistas. La alusión a esta obra tiene como exclusivo propósito poder recrear el funcionamiento de las perplejidades comentadas previamente.

Se trata de un objeto diseñado con una funcionalidad, un orinal, que ha sido llevado a la categoría de arte, con lo cual plantea más problemas y preguntas que respuestas gracias a su planteamiento **autorreferencial** descontextualizado. Por eso, se está ahora ante un objeto que pone en entredicho el régimen del objeto artístico mediante un objeto antiartístico. Para ello, se ha apelado a recursos como la ironía, a la que se asiste a través de la exhibición de un orinal en un museo. De este modo, mediante esta obra se han llevado a cabo acciones fundamentalmente revolucionarias con y contra el lenguaje del arte, encaminadas a desestetizarlo y aún más, desdefinirlo.

En ese orden de ideas, Duchamp se ha servido de *La Fuente* para exhibir un objeto de otra procedencia asignándole la categoría de objeto artístico, es decir, confrontando el lenguaje que le es propio a cada uno como objeto. Esto significa desnudar el lenguaje a través de la exhibición de sus límites desde una postura crítica. Por tanto, la significación y sentido de este objeto a la manera de Wittgenstein depende del lenguaje que se le asocia en un nuevo uso, en este caso, el de objeto artístico. Debido a ello, ahora se refiere de manera crítica al lenguaje del arte, a sus instituciones y a su mundo, advirtiendo la cohesión que ya se trató en el segundo capítulo entre lenguaje, pensamiento y mundo como estructura lógica. Al respecto, vale traer a colación la aseveración de Alonso Puelles (2002) al sostener que: “Duchamp da un giro radical cuando afirma que lo importante es la capacidad del artista de crear ‘un nuevo pensamiento’, no un nuevo objeto. Es un límite artístico: no se necesita de una compleja elaboración material, sino sólo de pensamiento” (p. 135).

Visto de esta manera, *La fuente* de Duchamp plantea la experiencia con los límites del significado del urinario ligado a su funcionalidad, refiriéndose así a los límites del arte como lenguaje y a las fronteras entre arte y vida. Esto lo lleva a cabo en gran medida, gracias a que con *La fuente* se enfrentan al menos dos estructuras lingüísticas, la del objeto artístico y la del objeto funcional en la cotidianidad. Con ello, se ofrece o regresa el mundo y sus objetos a los espectadores como un milagro estético, del mismo modo en que para Wittgenstein (1986): “*Estéticamente, el milagro es que el mundo exista. Que haya lo que hay*”. (p.185).

Es así como se plantea una nueva estructura lógica y de sentido para este objeto, ya que ahora el orinal propicia nuevos pensamientos desligados de su funcionalidad originaria. Por ende, el reto reside precisamente en hacer coincidir esa correspondencia de la que habla Wittgenstein entre aquello que se piensa y aquello que se dice, pues evidentemente *La Fuente* refleja un desajuste entre **lenguaje y mundo**. Por esto, lo que se **muestra** en sentido wittgensteniano resulta definitivo, toda vez que se trata de un orinal como obra de arte.

Si bien, para Wittgenstein el lenguaje solo se puede significar a sí mismo de manera tautológica, *La Fuente* de Duchamp señala una manera como el objeto se relaciona con su significado para adquirir otro significado sin dejar de autorreferirse. Esto se debe al modo de significar que ofrece el procedimiento del *ready made* con sus juegos de contextos, lo cual, además, permite recordar lo que se vio en Wittgenstein en tanto el pensamiento no se ubica previo al lenguaje.

De esta manera, *La fuente* constituye una realidad material que se refiere a ella misma de manera tautológica, permitiendo descubrir paradojas del orden de las que enfrenta el ejercicio de las tautologías en Wittgenstein, pues deja ver que su verdad se debe a unas reglas (discursos) que se **autorrefieren**, pero sobre todo, que se relativizan. Tal cosa sucede cuando se modifica la función de *La fuente* según su resignificación aunque el objeto materialmente siga teniendo la misma realidad. Por esto, *La Fuente* exhibe los dos sentidos del metalenguaje que partiendo de Wittgenstein se han asumido en torno al arte. Primero, porque se trata de una realidad objetual que se autorrefiere, y segundo, porque expuesto en un espacio artístico se trata de un lenguaje, el del arte, que se refiere a otro lenguaje, el del objeto descontextualizado o recontextualizado.

Duchamp expone magníficamente el ideario y las condiciones de sus 'ready – made': se trata de un acto de elección del artista que descontextualiza un objeto para que adquiera un significado completamente nuevo en la sala de exposiciones. Las cuestiones que se dirimen son más que las de una provocación: se pone en tela de juicio la función 'artesanal' del artista, la necesidad de que domine una serie de técnicas, de que sea diestro en definitiva e incluso la propia noción de autoría. (Puelles, 2002, p.135).

Por otro lado, el orinal como un objeto artístico que se cuestiona por su artisticidad también se cuestiona a sí mismo a nivel estético. De este modo, refleja uno de los tópicos más importante en el arte de vanguardias como es la búsqueda por la desestetización del arte, que a la vez evidencia una fase de esa **desmaterialización** de la que se ha venido hablando previamente. Esto se ve reflejado en el propósito de Duchamp por un arte antirretiniano (Danto, 2014), ya que a pese a presentarse a los ojos no se puede decir que *La Fuente* se presente para ser valorada en su información sensible. Por el contrario, se ha puesto en frente precisamente para que al mirarla adquiriera mayor importancia a nivel conceptual, en parte, como resultado de su proceso de “**desmaterialización**” que ya se mencionó. Por eso, exterminando la exigencia estética del arte o al menos confrontándola, *La Fuente* se convierte en un vehículo de pensamiento dentro del arte y sobre el arte. Es decir, para que se piense en el arte a propósito de *La Fuente*, que es pensarla también como lenguaje.

Por consiguiente, se pueden identificar dos asuntos sustanciales que también pone en evidencia Duchamp con esta obra desde la correspondencia del pensamiento con el lenguaje en Wittgenstein. Estos son; por un lado, la importancia y dignidad que supone el silencio en el arte frente a lo que se muestra. Por otro lado, que no se puede decir nada sobre lo que no se puede pensar, de la misma forma como para Wittgenstein el pensar es lo pensable y lo pensable es lo decible (Reguera, 2002, p. 79). Por tanto, pese a la ambigüedad de lo autorreferencial en *La Fuente* esta conserva su coherencia interna, por eso resulta paradójico en tal escenario que un orinal se exhiba como una obra de arte. Además, es factible indicar una paradoja en *La Fuente* a propósito del debate wittgensteniano entre **mostrar y decir**, toda vez que, intentar hablar del lenguaje como estructura desde el lenguaje no puede ser más que una paradoja, asunto que en este *ready made* se expresa como una ironía con la que juega Duchamp.

De esta manera, a través de *La Fuente* se evidencia la imposibilidad que Wittgenstein advierte en comprender la verdad lógica del lenguaje, así como decir sobre aquello que se muestra como el arte, la ética o la religión. Ya que por medio de esta obra se puede entender que pensar en los límites de lenguajes como el arte, en ningún caso supone que se pueda alcanzar la comprensión de

su “esencia”. Asimismo, al interior del mundo del arte *La Fuente* se instaura dentro de una estructura lingüística determinada, o sea que, por más ambigua que esta obra se presente no está por fuera de la correspondencia entre lenguaje, pensamiento y mundo. Así, dado que no se puede salir del lenguaje por más que se lleve a sus límites como ha hecho Duchamp con *La Fuente*, entonces, procedimientos metalingüísticos como el *ready made* resultan bastante pertinentes para acercarse a la comprensión de aquello que solo se muestra en sentido wittgensteniano. Fundamentalmente, en su posibilidad de autorreferirse al **pensamiento, al lenguaje y al mundo** que reflejan y al cual se deben en contexto.

Esa pregunta que a propósito de *La Fuente* parece resonar desde un principio hasta hoy acerca de ¿por qué este objeto banal es una obra de arte?, es el mismo cuestionamiento que Nelson Goodman (1990, p. 92) aborda con relación al predominio del carácter epistemológico sobre el ontológico en el arte. Es decir, en el cuestionamiento por determinar las condiciones en que se da el arte más que su definición propiamente. Por eso, se trata también de un claro ejemplo de **apropiaciónismo**, especialmente si se tiene en cuenta que a través de esta obra es la misma institución del arte la que ha tomado de manera literal un objeto de la cotidianidad, el cual solo ha sufrido la leve modificación de la firma Mr. Mutt y la posición del objeto ahora exhibido al revés, pero el objeto es el mismo.

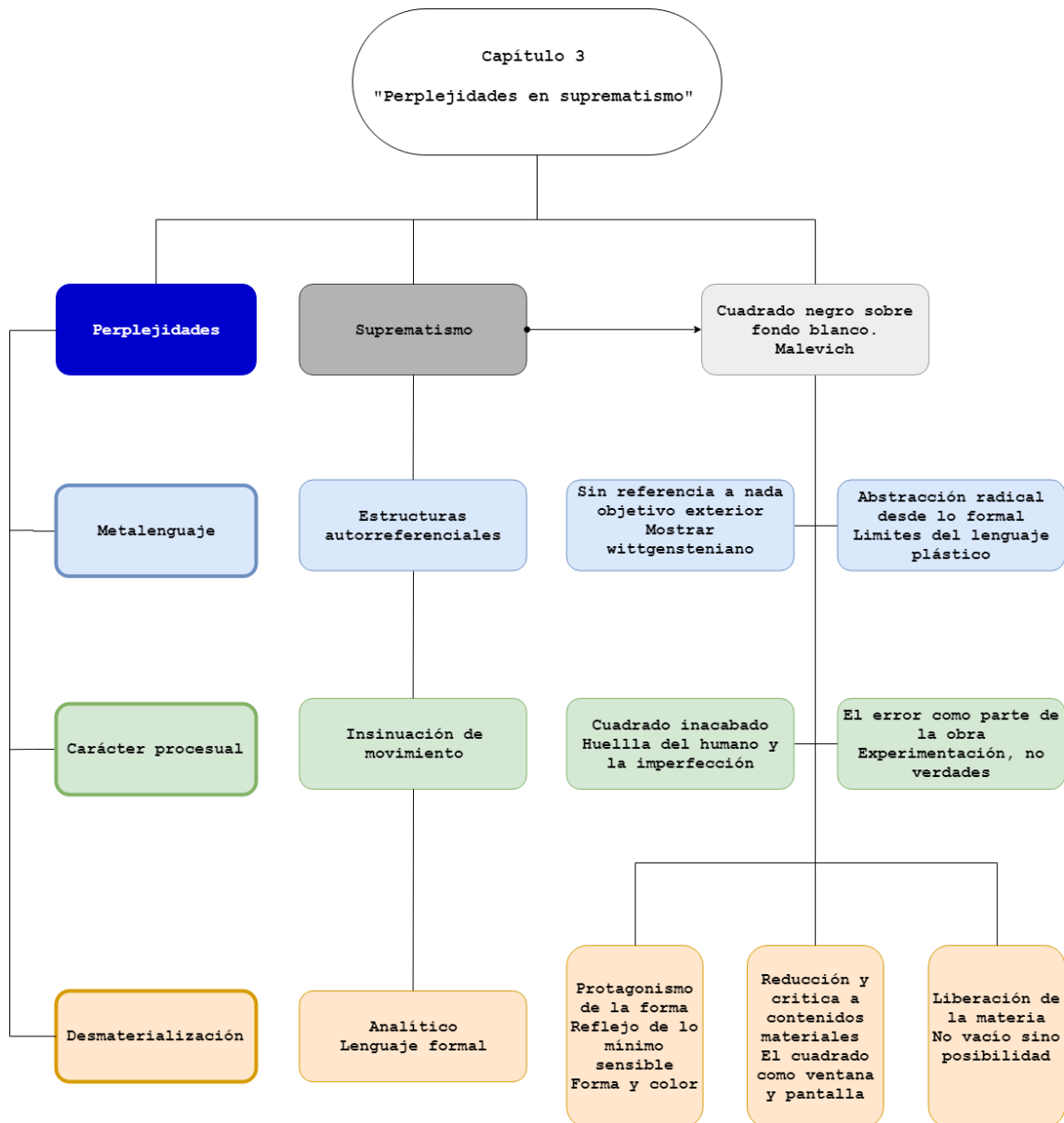
Lo anterior, significa que no tiene ninguna importancia la elaboración del orinal, que en todo caso no es el propósito de esta pieza, sino mejor, la pregunta por el gesto que consume el artista a través de *La Fuente*. Al respecto y en concordancia con Wittgenstein, Puelles (2002) dirá:

“El gesto, de una naturaleza más filosófica o crítica que artística, indica ese elemento que Wittgenstein asocia con la arquitectura (*Cultura y valor*, p. 42): *La arquitectura es un gesto; no todos los movimientos del cuerpo humano son gestos (...)*. El gesto que realiza Duchamp con el ‘ready made’ es un gesto puro, un reflejo completo del lenguaje-mundo, del arte, es un auténtico gesto en el sentido de Wittgenstein” (p. 135)

Dicho lo cual, las réplicas del orinal de Duchamp podrían cumplir exactamente la misma función, es decir, sin extrañamiento de ningún tipo acerca de las diferencias que pueda suponer de qué tienda se ha sacado. Por esto, el *ready made* se convierte en una de las pruebas más fehacientes de las que pudo servirse el dadaísmo para atacar **el carácter original** de la obra.



vi. Esquema perplejidades en el suprematismo



3.5 Malevich y el suprematismo

3.5.1 Generalidades – forma de vida

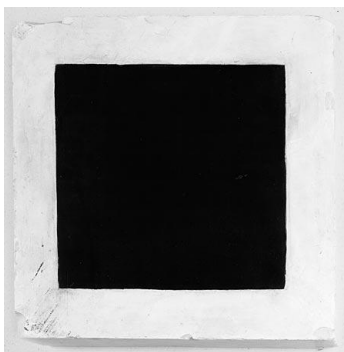
La referencia al suprematismo que importa caracterizar y problematizar desde las perplejidades seguidamente estará ligado en todo caso al artista ruso Kasimir Malevich. Pues, además de reconocerse como el principal exponente a nivel teórico y práctico de este movimiento, también se le atribuye su creación y evolución. Así lo consideran importantes teóricos de las vanguardias como Ana Maria Guasch quien define de la siguiente manera al suprematismo:

Corriente pictórica protagonizada en solitario por el pintor ruso Kasimir Malevich, cuyo marco teórico y proposicional fue la formulación de la pura no-objetualidad. En un intento de racionalizar los principios formales del constructivismo, Malevich, en su manifiesto del suprematismo escrito en 1915 en colaboración con Maiakowski expuso las razones de un arte no imitativo, no objetual, no sensible, no ilusionista, que diera supremacía a la sensibilidad pura, más allá del espacio y del tiempo percibidos por los sentidos. Esta reducción expresiva, objetiva y anecdótica culminó en su obra Cuadrado Negro sobre fondo blanco, un juego de formas puras y absolutas que, en palabras del propio Malevich “no era tanto un cuadrado vacío, un icono desnudo enmarcado, sino la percepción de lo no objetivo (Sureda & Guasch, 1987, p. 238).

De manera general, se puede inferir que el suprematismo se plantea como un poner en cuestión los pilares de la tradición del arte desde una postura anti-arte, con el propósito de destruir el viejo arte y construir uno nuevo sobre sus ruinas. Por ello, una de las primeras expresiones del carácter anti-artístico del suprematismo se puede descubrir en la concepción anti-museística que manifiesta Malevich, por ejemplo, en su texto “*En el museo*” (1919). En este, se muestra claramente en contra de la actitud pro-museo que defendía el arte antiguo, pues a su juicio, la destrucción del museo será lo que precisamente pueda abrir el camino al verdadero arte (Malevich & Larreta Zulategui, 2013).

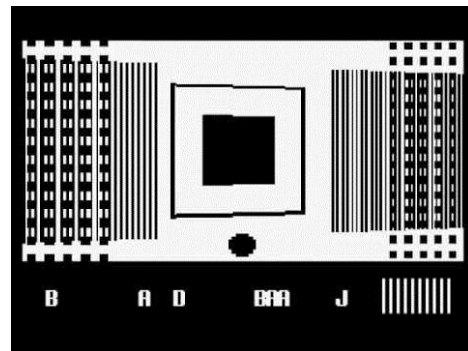
Lo anterior, supone una manera como Malevich ataca las progresiones de la tradición y en la cual se circunscriben los museos. Así se entiende que el suprematismo se caracterice por su rechazo hacia los esteticismos, contenidos y posturas trascendentales. Igualmente, rechazaran las implicaciones y exigencias emocionales y afectivas, ya que pretende deshacerse de una tradición contenidista del arte que ha pasado por encima de lo que realmente importa a Malevich, es decir, la conciencia de la gramática del lenguaje de la pintura (Malevich, Nakov, & Robel, 2010, p. 42). En consecuencia, se advierte una concepción de Malevich acerca del arte y la estética similar a la ya tratada en Wittgenstein, en cuanto para el filósofo austriaco se debe abolir toda alusión afectiva y metafísica y concentrarse en su lenguaje.

En palabras de Malevich (2013) el suprematismo se trata de “la supremacía de la sensación pura”, por lo cual, sus obras exhiben una exaltación de la belleza de las formas que él llamaba “solemnidad del universo”. De este modo, se puede entender que las obras de Malevich se refieran constantemente a la experiencia del infinito, por ejemplo, a través de formas geométricas sobre enormes fondos que evocan la amplitud visual. De alguna manera, esto ya advierte acerca de lo que pasaría posteriormente con prácticas artísticas basadas en tecnologías de la imagen como el videoarte y el net.art en alusión al 3D.



Cuadrado negro sobre fondo blanco (Malevich, 1915)

Fuente: Wikimedia Commons.



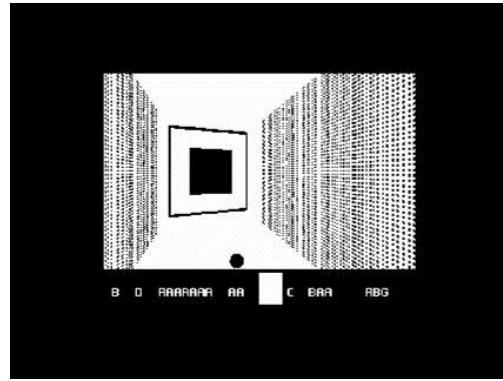
Captura de pantalla Sod Game (Jodi, 1995)

Fuente: Wikimedia Commons.



Interior Number 2 (Greene, 1966)

Fuente: Wikimedia Commons.



Captura de pantalla Sod Game (Jodi, 1995)

Fuente: Wikimedia Commons.

Visto así, se precisa una experiencia formal en el suprematismo que Malevich consignaría muy bien en su libro *El mundo no objetivo* (2013). A su vez, dicho carácter formal abandona las referencias tradicionales de la objetividad ligadas a un ideal o canon, dado que ahora ha privilegiado la experimentación con las formas y el color. Por eso, se entiende que en Malevich sea recurrente la exploración acerca del vacío con formas monocromáticas y la alusión al movimiento, lo que deja ver una fuerte influencia cubo-futurista en esta vanguardia:

(...) lo que el suprematismo toma del futurismo es la preocupación por el carácter plástico en relación al movimiento, que unidas en el cubo futurismo resultarán a la postre en lo que llamaría realismo pictórico y que se precisa en la concepción de la pintura como objetivo en sí. Así, no siendo reproducción de la realidad, el realismo serían masas pictóricas que no repiten formas de la naturaleza. (Néret, 2003, p. 61).

Por otra parte, mucho se ha dicho acerca de la importancia de la participación e implicación política de las vanguardias y el suprematismo en ese escenario no es una excepción. Sin embargo, esto tendrá sus particularidades, pues aunque Malevich no pretendía ninguna aparente incursión en los conflictos del momento

como la revolución rusa⁴¹, sus obras se reconocen como constantes alusiones críticas a los progresos técnicos. Esta postura será duramente castigada por parte del régimen ruso, influyendo considerablemente en su obra hasta el final de sus días. Por eso, a tal persecución se ha atribuido muchas veces como la razón del retorno a los temas figurativos, tal como se puede ver a través de obras en las que se denuncia la realidad de los campesinos de su país.

Es de destacar que así como la obra de Malevich estará marcada por el constante ataque a los conservadores, también lo hará con la propuesta constructivista de Tatlin⁴². De quien se distancia precisamente por huir de todo proyecto que suponga nuevos ordenamientos, sosteniendo una relación antagónica con ese movimiento paralelo al suyo que se jactaría de colaborar con el régimen de la revolución rusa. Lo que acentuaría la postura de rechazo por parte de Malevich hacia cualquier proyecto que pretenda apropiarse del hombre o cualquier politización del arte, orientadas ambas bajo nociones progresivas de perfección. Por ello, de manera similar a lo visto en Wittgenstein, Malevich también supone un rechazo a toda causalidad y teleología.

De esta forma, el suprematismo está más cerca de lo que Boris Groys (2016) atribuye a una dialéctica de la imperfección en Malevich. Esto significa una mayor valoración de la imperfección como el terreno propio de la posibilidad creativa. Asimismo, implica el reconocimiento implícito de lo insensato de todo proyecto de perfección, por ende, en el suprematismo entre menos perfecto sea algo significa más perfecto (Groys & Cortés-Rocca, 2016, p. 85). A su vez, ello comporta asumir en Malevich el fracaso como destino ineludible, admitiendo así, que esta es una condición inherente a cada proyecto histórico en el arte. Es decir, exterminando el temor al error y por el contrario, en alianza con este, se abre un

⁴¹ Pese a ello, se puede asumir lo hecho por Malevich con el suprematismo como una auténtica revolución a la manera como lo referencia Boris Groys (2016, p.42) al distinguir el sentido crítico de su obra a nivel artístico y político. Dado que el propio Malevich consideraba que no era el medio propicio; por un lado, porque no se trata de un medio masivo, y por otro lado, porque no se puede atribuir origen ni compromiso con esas implicaciones, ya que además, el nacimiento del suprematismo es previo a la misma revolución de octubre. Así, no se haría justicia si se dice que de alguna manera sus obras estaban dirigidas a las estructuras políticas y económicas que gobernaban en su momento. Por ello, usualmente se ha ubicado al suprematismo como un movimiento prerrevolucionario.

⁴² En un principio Tatlin trabajó junto a Malevich pero luego se separó y fundó el constructivismo. Para este último la obra debe participar en vida de la construcción del mundo. Para ampliar, véase (Cirlot, 1995).

abanico enorme de juegos insospechados que se pueden asumir desde las perplejidades. En consecuencia, a continuación estos serán tratados de manera muy sucinta desde la desmaterialización, el metalenguaje y el carácter procesual.

3.5.2 Perplejidades

3.5.2.1 Desmaterialización

El camino de la desmaterialización en Malevich se reconoce mejor como una des-objetualización. En ello, es evidente la importancia de los cubistas, en la medida en que estos empezaron esa exaltación del lenguaje pictórico desde la “desfiguración”. Gracias a ese precedente se abre un amplio camino para que en tendencias como el suprematismo sea el artista quien proponga formas, principalmente desde su imaginación y sin exigencias del orden de la reproducción mimética, desatendiendo así las formas tradicionalmente representadas en la pintura como el cuerpo humano y la naturaleza. Por eso, de manera similar a como se ha tratado en el dadaísmo, se puede identificar la desmaterialización en el suprematismo desde la fuerte influencia que sobre este ejerció el cubismo. Esto se ve especialmente en su interés analítico por descomponer la experiencia sensible con las formas, siempre con el propósito de encontrar en ellas estructuras básicas de estas experiencias. En ese sentido, la “creación” en el suprematismo supone una liberación de la mimesis, es decir, de la racionalidad en cuanto causalidad, así como de todo contenido ligado exclusivamente a lo representacional al interior de un discurso.

De esta manera, entendiendo que el suprematismo constituye una potente fuerza hacia la abstracción y por tanto desmaterializadora del arte, será la imagen como figura, y aún más, la materialidad de la misma, uno de sus principales ataques al sentido tradicional del arte que desprecia Malevich. Es también por esto que el artista ruso prefiere la experiencia con las estructuras geométricas, en cuanto con ellas se abstrae de esos problemas que suponían la materialidad de la imagen-figura como contenido y como realidad física. En esto será de suma importancia el misticismo y ascetismo que acompañan al suprematismo.

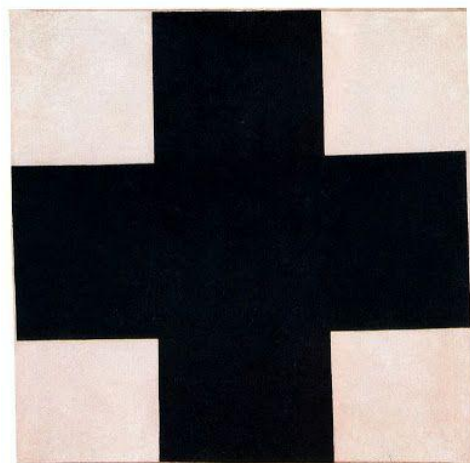
Dicho lo anterior, se pueden reconocer dos similitudes del suprematismo con Platón. Primero, en cuanto su sospecha acerca de la imperfección de la materia, y segundo, en cuanto a su fascinación por las formas geométricas como expresión de la perfección. Visto así, el suprematismo supone sendos procesos de desmaterialización, en los cuales se pretende disolver la imagen hasta destruirla como representación en referencia al mundo “objetivo”. De tal manera que, así como se vio con el dadaísmo, con el suprematismo se asiste a otra etapa de lo que algunos teóricos han llamado como **la revolución del objeto** (Sureda & Guasch, 1987, p. 66), pero con un giro muy importante hacia el carácter formal.

Entonces, se puede decir que de las tendencias vanguardistas basadas en la geometrización heredada del cubismo, será el suprematismo la que quizá se presentó más contundente en la liberación del objeto como referencia, en lo que de nuevo se podría considerar es un paso más en la desmaterialización. Por ello, resulta inevitable referirse a esa desobjetualización que propone Malevich con el suprematismo, no como una simple contestación a la tiranía de los objetos con la intención de ir más allá de ellos, sino mejor, como parte de su fuerte contenido y concepciones místicas, lo cual, de alguna manera evoca el sentido místico que advierte Wittgenstein en el lenguaje como aquello que se muestra.



Cruz roja sobre fondo negro (Malevich, 1920)

Fuente: Wikimedia Commons.



Cruz negra (Malevich)

Fuente: Wikimedia Commons.

Por otra parte, no se debe desconocer la influencia de los pintores impresionistas, de los cuales Malevich tomará efectos como los reflejos luminosos. Esto se puede ver en algunas de sus primeras obras y publicaciones como *“nuevos sistemas de arte”* (2010), en la que narra su experiencia al ver una pintura de Monet:

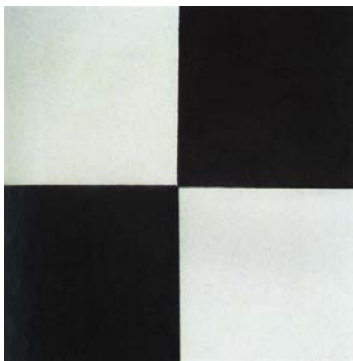
Nadie veía la propia pintura, no veía cómo se movían las manchas de color, no las veía crecer hasta el infinito: según ellos cuando Monet pintó esa catedral, se esforzó por captar la luz y las sombras que había en las paredes. Pero es mentira. En realidad, todo el esfuerzo de Monet se volcó en los muros de la catedral. Su objetivo primordial no eran la luz y las sombras...debemos centrar las mirada en lo pictórico, no en el samovar, ni en la catedral, ni en la calabaza ni en la Gioconda. Y puesto que el artista pinta y siembra la pintura mientras que el objeto le sirve de molde, debe distribuir la pintura de manera que el objeto desaparezca, pues, solamente es un soporte para la pintura visible que lo describe (Malevitx et al., 2010, p. 64).

Es ahí donde reside en gran medida una de las principales motivaciones de Malevich, en la desobjetualización, pero sobre todo, en la mirada de la pintura como un lenguaje. Esto se reflejará, por ejemplo, en la importancia otorgada principalmente a la luz y el color como gramáticas de ese lenguaje. Precisamente esto era lo que perseguiría Stalin en el arte, frente a lo cual Malevich se quejará en su tratado *“Nuevos sistemas del arte”* (2010), renegando de la exigencia e imposición del realismo socialista⁴³ como una manera de sacar el arte de la propia exploración con su lenguaje en función de una ideología y un activismo.

⁴³ Para ampliar, véase (Malevich & Larreta Zulategui, 2013).

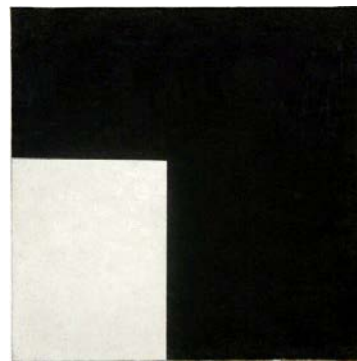
3.5.2.2 *Metalinguaje y autorreferencia*

La prevalencia de formas geométricas en la obra de Malevich, además de referirse a una experiencia de tipo formal y abstracta, constituye una autorreferencialidad con la misma estructura como protagonista. Es decir, no como continente de ningún contenido, sino, si se quiere, como “contenido” propiamente y expresión. Se trata entonces, de formas que se autoexploran no de manera cerrada sino como posibilidad relacional, por ejemplo, con el espacio.



Cuatro cuadrados (Malevich, 1915)

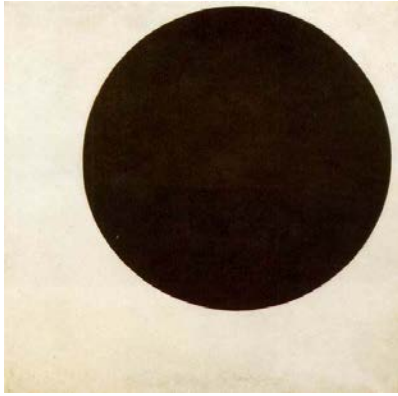
Fuente: Wikimedia Commons.



Negro y blanco (Malevich, 1915)

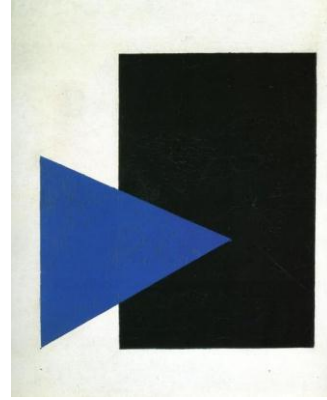
Fuente: Wikimedia Commons.

En virtud de lo anterior, se advierte en la experiencia con las obras de Malevich un grado de misticismo debido al carácter primordial de estructuras básicas y su condición expresiva. Un ejemplo de esto último es el color, sin con ello querer atribuir ningún interés teórico metafísico en el suprematismo que sería opuesto al propio interés de este “movimiento”. Por eso, más que estructuras geométricas el suprematismo se refiere a formas lingüísticas, que están ahí, en parte, para reflejarse a ellas mismas y de paso reflejar su gramática. Esto explica que muchas veces dichas formas se autorrefieran de manera tautológica, exhibiendo los límites de un lenguaje como se vio en Wittgenstein y en donde ya solo queda el **mostrar** la estructura del mismo como se puede ver a continuación:



Circulo negro (Malevich, 1915)

Fuente: Wikimedia Commons.



Rectángulo negro, triangulo azul (Malevich, 1915)

Fuente: Wikimedia Commons.

De este modo, vale decir que la abstracción en Malevich se reconoce como transmental⁴⁴, es decir, un lenguaje que no se refiere a nada exterior y por el contrario se autorrefiere (Néret, 2003, p. 38). Esto quiere decir, que no está supeditado a las exigencias de contenido en función de un discurso externo para atribuirle algún sentido. Por tanto, eventualmente se muestra arbitrario como de alguna manera ya se trató en estrategias dadaístas como los poemas fónicos.

3.5.2.3 *Carácter procesual*

Un aspecto importante a tener en cuenta y que resulta en principio paradójico en la enunciación, es que de tal esfuerzo abstraccionista como se ha comentado hasta el momento en el suprematismo surja una modalidad de realismo que no tiene nada que ver con la mimesis. Se trata de una puesta en entredicho de los límites de la razón, con lo cual, se advierte uno de los propósitos fundamentales del suprematismo, el de ampliar los límites de lo pictórico en cuanto experiencia espacial a través de la insinuación de movimiento (Néret, 2003, p. 65).

En ese sentido, al igual que cubistas como Legér, Malevich no teme al uso expresivo del color en dinamismo con las estructuras. Para ello, se sirve a su

⁴⁴ Entiéndase por transmentalidad, fundamentalmente, la pérdida de representación del mundo sensible en la pintura. Para ampliar, véase (Malevich & Larreta Zulategui, 2013).

vez de la herencia del futurismo en su prevalencia por lo temporal sobre lo espacial, por eso en ocasiones se reconoce también como cubo-futurismo⁴⁵. A esta unión cubismo–futurismo llevada a cabo por Malevich, se anexa la fascinación inicial por el uso de los colores vivos de herencia fauvista, los cuales, en conjugación con las formas circulares y cilíndricas sirvieron a Malevich para resaltar los volúmenes e igualmente para sugerir movimiento.



Campesino en los campos (Malevich, 1929)

Fuente: Wikimedia Commons.



El aviador (Malevich, 1914)

Fuente: Wikimedia Commons.

Hay que agregar además, que Malevich tenía en especial consideración el *collage* cubista que usaba para estructurar y referir el movimiento en la superficie de los cuadrados. Por eso, muchas veces este resulta más importante que los propios cilindros cubo-futuristas, pues desde ahí proyectaría el uso de formas como rectángulos, trapecios y paralelogramos en distintas relaciones y juegos. De manera similar, se advierte en Malevich la influencia del denominado cubismo analítico que se refleja en obras como *Mujer parada en un tranvía*. A través de ella parece mostrar la propia “belleza”

⁴⁵ Esta unión que caracteriza al suprematismo se soporta inicialmente sobre un enfrentamiento que se reconoce entre ambas vanguardias. Esto se debe a que el cubismo orientó sus esfuerzos en la búsqueda del lenguaje de las formas en la pintura, mientras el futurismo pensaba el cuadro, en parte, como un medio de expresión donde se plasman los conflictos de la época, otorgando mayor protagonismo al tiempo y la velocidad en que se daban dichos conflictos.

que se descubre en las discordancias internas de los objetos, contrario a la tradición que se supeditaba a una concepción de la belleza como uniformidad en la variedad.



Mujer parada en tranvía (Malevich, 1913)

Fuente: Wikimedia Commons.

En esto reside una de las mayores riquezas de la propuesta del suprematismo, toda vez que se trata de una especie de implosión. De este modo, se excluye la posibilidad de que algo de afuera haya venido a destruir o a reventar las formas para extraer sus riquezas. Por el contrario, ha sido desde su interior que ellas se revientan para mostrar no solo las riquezas de sus partes, sino, primordialmente, de sus contradicciones, sus disonancias y tensiones. De igual manera, gracias a tal implosión, también han quedado al descubierto una gama de variadas relaciones no acostumbradas a esa mirada tradicional que entiende la belleza desde un ordenamiento armónico.

A la luz de estas consideraciones, orientadas ya no desde la reproducción de los objetos en determinado orden, sino en ese tipo de procesos de exhibición de formas en aparente caos como una estética de la desorganización, es donde Malevich encuentra el poder de lo que él ha llamado como alogicidad o alogismo (Néret, 2003, p. 42). Con esto, se refiere principalmente a las obras que datan de 1913 a 1915, es decir, aquellas que tratan acerca de la negación del cuadro como representación del mundo sensible, introduciendo así el absurdo y las contradicciones en la obra. Todas estas claras señales de Malevich contra el figurativismo, pero ante todo, contra la tiranía de la representación, será, en gran

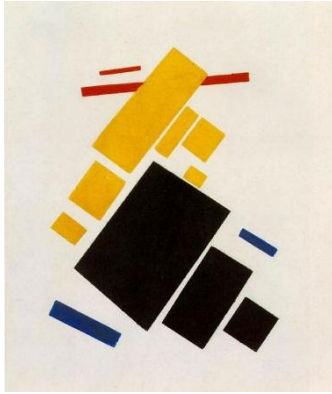
medida, una premisa en el camino que también recorrerán algunos de los movimientos más importantes de las vanguardias como el dadaísmo y el movimiento Fluxus. Gracias a ello este último también es reconocido como neodadaísmo.

Entonces, desde la interpretación de Néret se puede decir que el alogismo será una nueva etapa o al menos un paso más del suprematismo en su rechazo a la concepción de razón de su momento. Tal como lo atestigua una carta de Malevich enviada al artista y teórico Michel Matiuchin:

Hemos rechazado la razón apoyándonos en el hecho de que en nosotros ha crecido otra razón que, comparada con la que hemos rechazado, podemos llamar, <el más allá de la razón>, aunque también está regida por una ley, una construcción y un sentido; solamente cuando la entendamos, podremos hacer una obra verdaderamente nueva, fundamentada en las leyes de este más allá de la razón. El cubismo constituye el medio con el que esta razón puede transmitir lo que es el objeto (Néret, 2003, p. 43).

Ese proceso de "destrucción" de la imagen se trata también en el suprematismo de una reducción de la misma, pues ahora no alude a ninguna materia más que a estructuras móviles. Esto se ve, por ejemplo, a partir de formas geométricas y alusiones al mismo espacio a través de sus fondos que parecieran evocar el infinito. Lo que se puede entender como un juego con el carácter temporal de la obra, en cuanto ni como imagen ni como materia suponen un deterioro a la manera como se acostumbraba hasta dicho momento, es decir, con relación a la importancia de los materiales. Por lo mismo, la experiencia con las estructuras no es meramente estética, sino alusiva a ordenamientos esenciales. Así pues, más que a procesos mentales se refiere a una experiencia casi de orden místico que no se lleva en la inmediatez. Esto es, como si se tratara de la experiencia con los mismos límites del lenguaje plástico basado en las formas, en lo que se puede identificar cierta relación con el Wittgenstein del *Tractatus* en cuanto se lleva a cabo un reconocimiento de los límites del lenguaje a modo de estructuras determinadas.

De esta manera, aparece un último fenómeno que interesa resaltar con relación a lo procesual como es el uso de la perspectiva aérea. A través de ella, Malevich exhibe la superación de la figuración por medio de la constante alusión al espacio y al infinito, pero principalmente recurre a esta para mostrar movimiento y suspensión de estructuras. Esto se puede ver en composiciones suprematistas como *Supremus* o *Aeroplano en vuelo*, a propósito del surgimiento de la aviación, por lo que se puede comprender como si se tratara de un desafío a la gravedad. En ese sentido, para Néret (2003, p.65) estas estructuras se pueden entender desde lo que se ha llamado relatividad espacial, es decir, como un pensamiento móvil hacia el infinito.



Aeroplano en vuelo (Malevich, 1915)

Fuente: Wikimedia Commons.



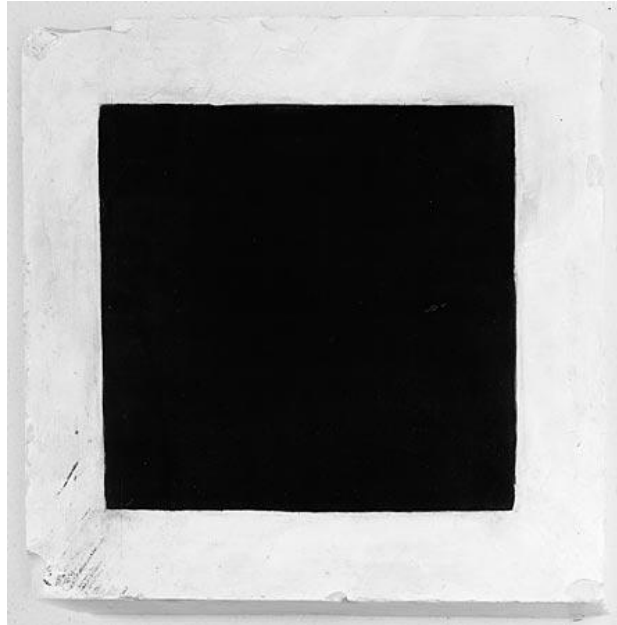
Supremus 58 (Malevich, 1916)

Fuente: Wikimedia Commons.

3.5.3 Cuadrado negro sobre fondo blanco

“En el cuadrado veo lo que el hombre vio al mirar cara a cara a Dios”.

Malevich.



Cuadrado negro sobre fondo blanco (Malevich, 1915)

Fuente: Wikimedia Commons.

Esta obra es quizá la más famosa del padre del suprematismo, cuyo origen se atribuye a ser parte de la decoración en la que participó Malevich como diseñador para la ópera *“La victoria sobre el sol”*⁴⁶, de la que, por cierto, se ha dicho proviene lo que posteriormente se entenderá por happening⁴⁷. La importancia de esta obra expuesta por primera vez en 1915, se debe en gran medida a la exhibición de una definitiva separación con los artistas y pintores que reflejaban el mundo exterior en sus representaciones, toda vez que esta obra no se refiere a los objetos ni nada de orden objetivo visible del mundo exterior.

⁴⁶ Para ampliar, véase (Néret, 2003).

⁴⁷ Esta tendencia artística surgida en la década de los años 50 del siglo pasado se caracterizó, primordialmente, por pretender producir obras de arte a manera de acontecimiento como su nombre lo indica. En ellas confluyen la participación del público a partir de la provocación y la improvisación. Para ampliar, véase (Sureda & Guasch, 1987, p. 185).

En general, esta obra se pretende como una abstracción radical desde un ejercicio formal (aparentemente de carácter ascético) que, si se quiere, en sentido wittgensteniano se **muestra** reflejando muchos **límites del lenguaje plástico**. Igualmente, esta se puede entender a nivel estético como expresión y reflejo de una forma mínima sobre un “color”, que en gran medida desdice de sí y existe como negación y contraste. Así, a través del formalismo de esta pieza se advierte una mirada del arte como lenguaje por encima de cualquier mensaje o contenido, mucho menos desde un posicionamiento ideológico o cualquier posibilidad de compromiso activista.

Sin embargo, a juicio de Boris Groys (2016, p.76) se cierne una sospecha respecto al carácter revolucionario a nivel político del suprematismo muy relacionado con obras como *Cuadrado negro sobre fondo blanco*, pues al menos como gesto advierte la aceptación de toda destrucción posible de las tradiciones precedentes. Visto así, el *Cuadrado negro sobre fondo blanco* hace las veces de una ventana a la que Groys se refiere de la siguiente manera: “El cuadrado negro fue algo así como una ventana abierta a través de la cual el espíritu revolucionario de la destrucción radical podría entrar en el espacio de la cultura e incinerarlo” (Ibíd., p.78).

De este modo, la enorme fama de la que goza esta obra de Malevich, se debe, en parte, a que en ella se reconoce la pretensión por despojar al arte de la tiranía de la materia en cuanto objeto. Dado que así se expresó el arte durante siglos bajo el régimen de la representación y que ahora exhibe la recuperación del valor de las formas. En este caso, sobre un espacio indefinible e ilimitable al que se alude con el fondo blanco. Por ello, más que la culminación material de la pintura, se podría decir que esta obra se trata de una exploración entre forma y fondo que a su vez se debate entre el movimiento y la suspensión.

Dicho lo cual y en consonancia con Groys, entonces, esta obra no se trataría tanto de la alusión al vacío como muchas veces se ha querido decir, sino mejor, a la ausencia misma. De este modo, se puede inferir en Malevich una intención por la **desmaterialización** desde la desobjetualización. Por eso, cualquier tipo de ausencia que se pueda referir a partir de esta pieza nunca será equiparable al vacío, sino a las posibilidades que esta ofrece a la

sensibilidad. Por tanto, jamás será una obra nihilista como tampoco lo es la propuesta de Malevich en general.

De esta manera, se puede decir que con el *Cuadrado negro sobre fondo blanco* Malevich también propone la liberación de cualquier implicación o compromiso de todo discurso materialista, tanto en las artes como a nivel social, privilegiando así la propia sensibilidad ligada a la experiencia plástica de la pintura (Guasch, 1988, p. 69). De modo que, al no referirse a ninguna exterioridad en sentido estético, el cuadrado negro de Malevich no sería susceptible de ser juzgado según estados emocionales que se puedan derivar de este. Se trataría mejor del reflejo y quizá de la síntesis de las exploraciones filosóficas que supone una noción de razón, que al **autorreferirse** de manera crítica pretende destruir todo contenido para quedarse solo con las formas, para lo cual, como advertía en sus escritos, “el cuadrángulo es la forma por excelencia y que mejor conviene” (Malevich, 2010, p. 83). Esto, porque a su juicio se trata de una forma en la que se precisa mayoritariamente la vida moderna, de lo que se podría inferir se asemeja a la pantalla de los dispositivos donde se viven las tecnologías de la imagen.

Es importante tener presente que no se trata de un cuadrado geoméricamente perfecto y pulcro, pues ni los paralelos ni los ángulos son rectos, mucho menos sus contornos finamente delineados y definidos. Lo que se puede ver no solo si se detalla en esta obra, sino, en general, en las formas a las que Malevich recurría siempre. Esto se puede entender desde el **carácter inacabado de la obra**, pero también como una huella del paso del artista, del carácter humano del mismo y si se quiere, de la imperfección y error como parte integrante de la obra en consonancia con la importancia que, como ya se comentó, para Malevich tiene el error en las búsquedas humanas.

Entonces, el cuadrado negro más que un cuadro o cuadrado nihilista es todo lo contrario, es decir, un punto de arranque para repensar el arte similar a lo que ya se trató con La fuente de Duchamp. Es como llegar al límite de un lenguaje a la manera de Wittgenstein, en este caso del lenguaje plástico, asunto que, en general, se reconoce como la mayor conquista en esta obra dentro del suprematismo. Así pues, se trata de uno de los mayores ejercicios de simplificación de la forma y el color para un nuevo inicio, que además, permite

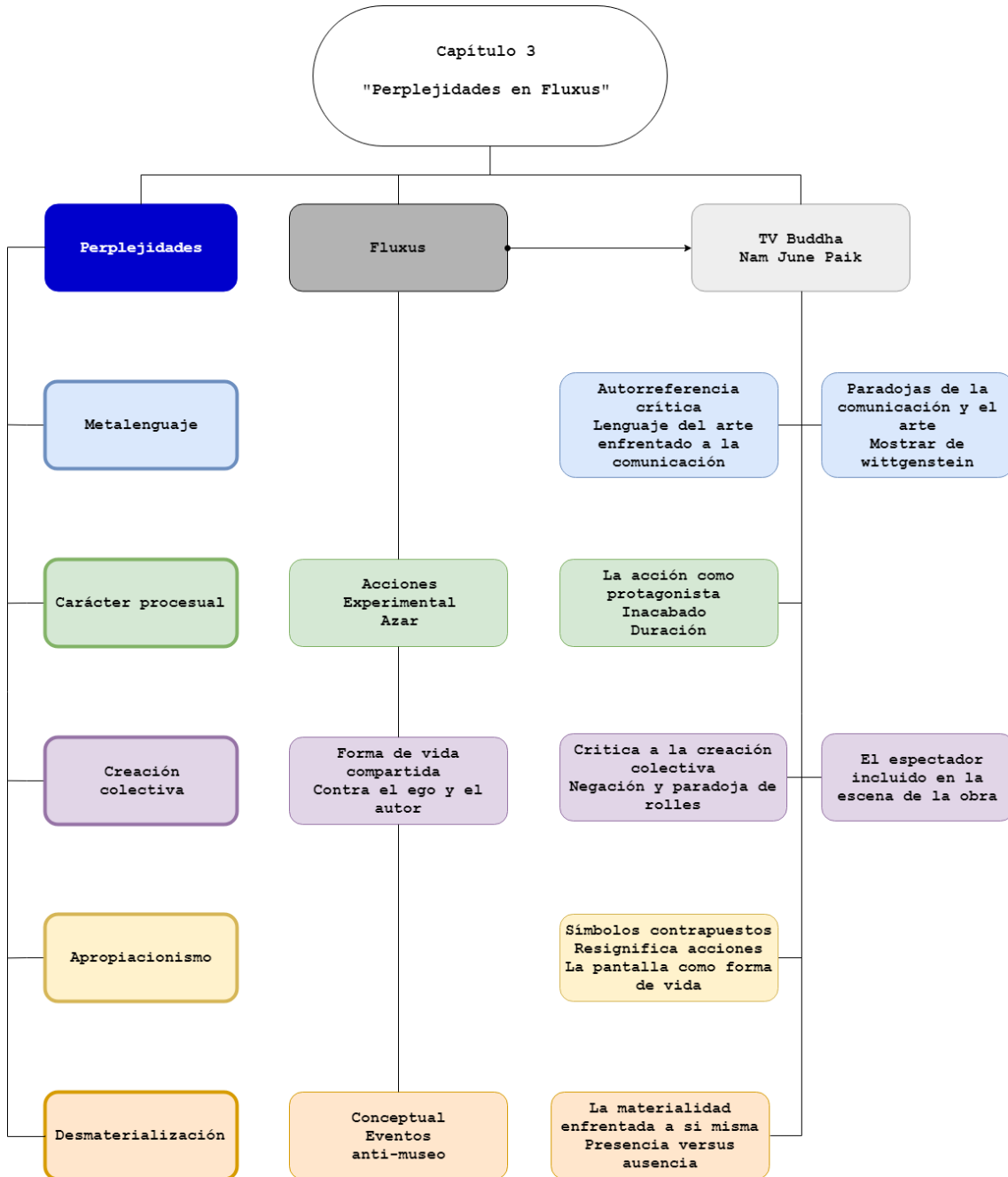
entender la afirmación de Malevich: “Me he transfigurado en el cero de las formas” (Hernández-Navarro, 2008).

Aunque el Cuadrado negro de Malevich supone una reducción y resistencia a la destructibilidad de la materia, eso no quiere decir que escape del todo a ella, sino que funciona mejor como metáfora desde su materialidad pues no logra **desmaterializarse**. Por lo cual, se lleva a cabo un ejercicio crítico autorreferencial que será una gran influencia y fenómeno interesante a rastrear en el net.art en el capítulo siguiente. En ese orden de ideas, vale traer a colación de manera muy breve el debate entre materialidad e inmaterialidad que para Groys refleja el cuadrado negro de Malevich:

El cuadrado negro sigue siendo no-transparente porque su material no es transparente. El primer arte de vanguardia al ser radicalmente materialista, nunca creyó en la posibilidad de un medio totalmente transparente e inmaterial (como el alma o la fe o la razón) que nos permitiría ver “el otro mundo” una vez que todo lo material, que supuestamente oscurece todo ese mundo, hubiese sido eliminado por acontecimiento apocalíptico. Desde el punto de vista de la vanguardia, la única cosa que seríamos capaces de ver en este caso sería el acontecimiento apocalíptico mismo, lo que se asemejaría bastante a una obra de arte reduccionista de vanguardia (Groys & Cortés-Rocca, 2016, p. 82).

Esto enfatiza que Malevich no pretendía llegar con las formas geométricas a la experiencia de la verdad, sino, por el contrario, llegando a estas reducciones pretendía propiciar nuevas exploraciones en el mejor sentido experimental de las vanguardias. Es decir, privilegiando en ellas muchas veces alusiones al tiempo por sobre los condicionamientos espaciales que pueda exhibir un formato bidimensional como la pintura.

vii. Esquema perplejidades en Fluxus



3.6 Fluxus

3.6.1 Generalidades. El espíritu Fluxus y su contexto como forma de vida.

Fluxus-arte-diversión debe ser simple, entretenido y sin pretensiones, tratar temas triviales, sin necesidad de dominar técnicas especiales ni realizar innumerables ensayos y sin aspirar a tener ningún tipo de valor comercial o institucional.

George Maciunas

Como lo indica su nombre, Fluxus se podría definir en líneas muy generales como una corriente o movimiento que busca el flujo, el arte como un fluir. Su nacimiento se puede ubicar entre los años 60's y 70's del siglo pasado, es decir, en el momento de las llamadas segundas vanguardias, fuertemente influenciado por el movimiento Happening. En virtud de ello, Ana María Guasch le ha definido comparativamente con dicho movimiento de la siguiente manera:

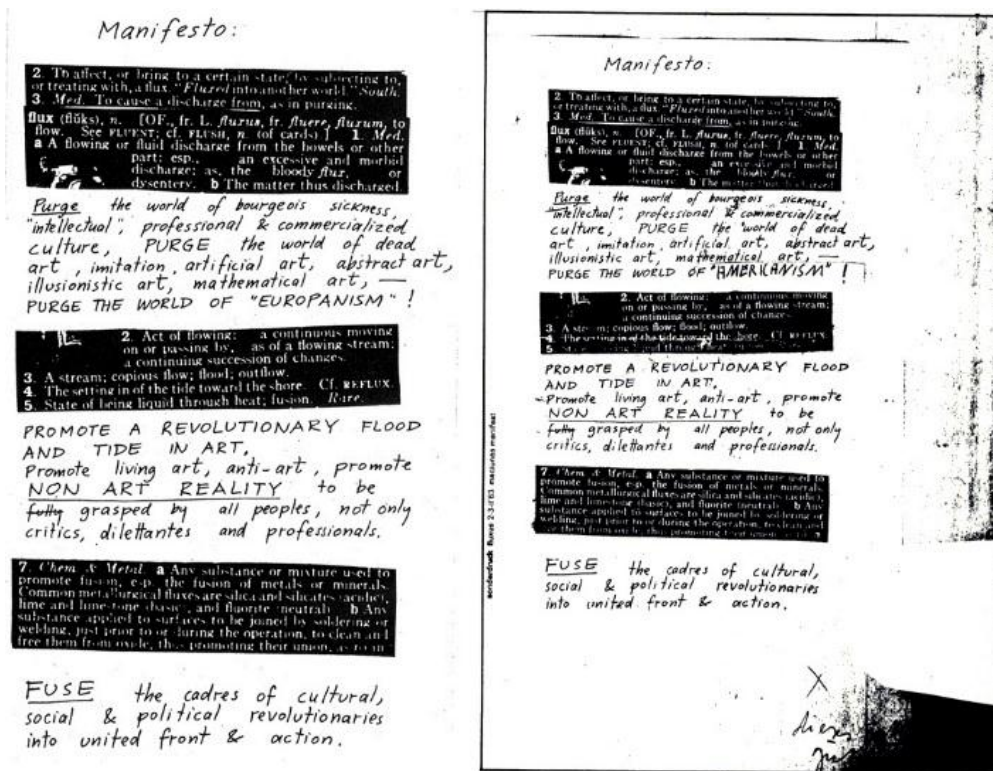
Derivado del happening, aunque con un mayor énfasis de los aspectos teatrales y musicales, el fluxus, nombre que surge del grupo americano homónimo y fundado en 1963, se entiende como una nueva modalidad del arte de acción, en la que, al igual que en el happening todo intento de planificación a priori deja paso a la vivencia casual e improvisada de un acontecimiento. (Sureda & Guasch, 1987, p. 138).

De la misma manera en que se vio con Dadá, desde su nombre Fluxus pretende escabullirse de toda precisión conceptual a manera de definición, pues este movimiento se plantea más como una forma de vida a la manera en que se ha tratado en Wittgenstein. Por ello, en la misma dirección del dadaísmo y el suprematismo, Fluxus supone una forma de vida que contesta críticamente a las imposiciones de la racionalidad científica y a la vez advierte cierta espiritualidad.

Gran parte de sus logros, principios, giros y desarrollos desde los inicios de Fluxus en New York se deben a quien se puede considerar su cabeza principal como fue George Maciunas⁴⁸. Su presencia y expansión en las principales

⁴⁸ Se reconoce al artista, empresario y galerista George Maciunas como el miembro fundador de la comunidad artística internacional Fluxus, aunque el mayor protagonismo lo adquieren artistas como Joseph Beuys, Yoko Ono y Nam June Paik que también serán tratados.

capitales europeas reflejará su espíritu internacionalista y rechazo a todo nacionalismo, esto lo dejarán claro a través de publicaciones como la llevada a cabo por el propio Maciunas en la revista Fluxus que llamó "odio a mi país". Serán sus brevísimos y escuetos manifiestos donde quizá mejor se plasmaron en líneas generales sus preocupaciones con relación a la creatividad, oposición al protagonismo del artista, a la individualidad y al ego, así como la prevalencia dada a las acciones. En todo esto jugará un papel determinante el pensamiento Zen⁴⁹.



Manifiestos Fluxus (1963 y 1970)

Fuente: Wikimedia Commons

Partiendo de los supuestos anteriores, se puede identificar la actividad del movimiento Fluxus como un decidido y constante trabajo acerca del lenguaje artístico. Este difiere del carácter metalingüístico de las dos vanguardias tratadas

⁴⁹ Se puede identificar en el pensamiento Zen una de las principales influencias en algunos artistas Fluxus como John Cage, Joseph Beuys, Yoko Ono y Nam June Paik. Quienes anulaban el protagonismo de la autoría basados en las maneras Zen de destruir el ego, entre otras correspondencias. Para ampliar, véase (Sarriguarte, 2009).

previamente, dado que en Fluxus se trata de un lenguaje a manera de acciones en el sentido en que estas interesan a Wittgenstein. Es decir, el lenguaje como una práctica cuya importancia reside en sus usos, desde donde se definen las mismas prácticas como configuración de realidades lingüísticas y sin ningún propósito activista político determinado⁵⁰.

Una valiosa posibilidad a manera de criterios que precisan en parte las acciones del movimiento Fluxus la ofrece Dick Higgins (1987), quien además se ha considerado como el principal teórico del movimiento. En su obra *Theory and reception*, Higgins ofrece los siguientes criterios para considerar el grado de inclusión de objetos-acciones Fluxus, estos son: el internacionalismo, el experimentalismo o la iconoclastia, el carácter intermedia, el minimalismo o concentración, intento de solucionar la dicotomía entre arte y vida, implicación, juego y humor, carácter efímero y especificidad.

Es por esto que se puede entender este movimiento como una expresión de inspiración dadaísta (neodadaísta). Gracias a que se plantea como un conjunto de actitudes similares, sobre todo, por su constante puesta en cuestión de las certidumbres modernas desde el arte, pues concibe su propio oficio como experimentación con el lenguaje. En este sentido, contrario a cualquier abstracción conceptual o teórica, Fluxus se trata de unas determinadas prácticas que se destacan por su carácter anti-teórico y anti-artístico siguiendo la línea de Dadá.

De esta manera, se entiende que una de las principales banderas de Fluxus resida justamente en exhibir toda suerte de contradicciones y errores, de modo que, a través de ellos, lleva a los espectadores a enfrentar paradojas del tipo que se han comentado previamente con relación al juicio estético. Igualmente, estos

⁵⁰ Pese a que las obras y acciones Fluxus pueden entenderse en ocasiones en su sentido político, no se debe olvidar que, principalmente, están dirigidas y enfocadas a lo social más que a lo político. Por tanto, no se hace justicia con este movimiento al atribuirle interés en reclamaciones políticas. Sin embargo, en muchas ocasiones sus acciones consuman reivindicaciones de las tradiciones populares asociadas con frecuencia a las clases trabajadoras de Europa del este o la india. Aun así, estas llevan consideraciones sociales del arte que pretenden atacar principalmente nociones determinantes para las formas y prácticas artísticas, que al igual que el suprematismo y el dadaísmo, denuncian que bajo el supuesto del desarrollo técnico siempre se impone una versión hegemónica de la cultura. A juicio de Iñaki Estella (2012) este asunto explicaría la aparente no intervención del movimiento Fluxus en el agitado momento en que coincidieron con mayo del 68. Para ampliar, véase (Estella, 2012, p. 67).

pueden ser vistos y enfrentados en correspondencia con Wittgenstein desde las acciones y comportamientos al interior de determinados contextos, ya que es justamente ahí donde se llevan a cabo los juegos que Fluxus propone con los límites de las prácticas lingüísticas. Por ende, al tratarse del arte, es decir, de una expresión cultural de la comunicación, son vividos de manera compartida por los artistas y el público.

Visto así, las acciones Fluxus constituyen constantes retos cognitivos que se plantean a nivel del juicio estético desde paradojas y contradicciones, atacando y/o resignificando formas de habitar los significados de las acciones cotidianas desde el arte. Esto quiere decir, atacar las formas habituales de experimentar los significados de las cosas y las acciones como ya se ha visto con Duchamp. Por tanto, al mismo tiempo cuestionan las formas de vida que estas representan de manera similar a las perplejidades como se verá a continuación.

3.6.2 Perplejidades

3.6.2.1 Desmaterialización

Con lo dicho hasta este punto, se entiende que Fluxus sea una etapa avanzada de los procesos vanguardistas de desmaterialización, en parte, gracias a la conjunción con prácticas como el teatro y la música, por eso se reconoce al happening más que una influencia como un desarrollo de este. Entonces, esa desmaterialización en Fluxus desde la experimentación con los límites del arte involucra y compromete la institucionalidad de los espacios de exposición. En consecuencia, espacios como los museos que surgen al interior del régimen del objeto, es decir, diseñados y usados por la tradición para exhibir y almacenar objetos artísticos a manera de archivo, evidentemente no han sido pensados para acciones del tipo Fluxus.

Un concepto importante para referir la desmaterialización en Fluxus, principalmente respecto a prácticas conceptualistas lo ofrece Iñaki Estella (2012, p.70) con *factografía*. Esta categoría se refiere a la documentación visual y lingüística a manera de fotorreportaje, como si tratara específicamente de la escritura de un acontecimiento sin mediación alguna. Sobre esto, Estella (2012,

p.70) considera que Maciunas reacciona desde la negatividad al papel que Benjamin (2015) atribuye al artista en su famoso ensayo *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*. Pues, para Maciunas el papel del artista dentro del sistema de producción ya no obedece al sistema fordista, sino, al postfordista. Es decir, ya no se refiere a un sistema de producción en línea de tareas especializadas y repetitivas, sino al de nuevos tipos de consumidores y prácticas en conjunción con los nuevos medios y discursos como la publicidad y la moda.

Por otra parte, los procedimientos de provocación de origen dadaísta resultan bastante importantes en Fluxus, pues a través de estos podían exhibir el rechazo a todo lo que signifique la reducción del arte a su carácter objetual. Por eso, además de privilegiar las acciones, estas exhiben la destrucción de distintos objetos como instrumentos musicales que representan la materialidad de una práctica artística, que al referirse al tiempo será especialmente valorada en Fluxus. Esta es una manera como se refleja la intención de anular toda posibilidad de rescatar materialmente algo de la obra, como una declaración del triunfo de las acciones y las experiencias sobre estas ya sin huella material. De este modo, también atacan las prácticas artísticas como medios materiales de elitismo cultural en el sentido de lo que Bourdieu (2016) reconoce como distinción.



Piano interactivities (Vostell, 1962)

Fuente: Wikimedia Commons.



Piano activities. (Maciunas and friends, 1962)

Fuente: Wikimedia Commons.

Como lo ilustran los anteriores ejemplos, los recursos o herramientas lingüísticas de los que Fluxus se sirve para su experimentación, se caracterizan, además, por los usos no convencionales de los mismos, pero sobre todo, por el sabotaje que es una de sus principales estrategias. Por ello, se ponen a prueba las concepciones tradicionales de la música asociadas a estructuras lógicas adecuadas, que suponen determinados comportamientos como parte de ese lenguaje, usándolas para explorar, desde la subversión, sus límites materiales y de significación. En ello, siempre fueron mucho más allá que el propio John Cage, pues ahora se ha unido el teatro a la música, es decir, se ha teatralizado la música de manera crítica como se puede ver en obras como la siguiente:



For Nam June Paik's Piano. (Paik, 1962)⁵¹

Fuente: Wikimedia Commons.

Como se ve, en las acciones Fluxus no hay interés alguno por la experticia de ninguna técnica específica como tampoco lo habrá en relación con los materiales. Debido a que sus cualidades no solo están subordinadas a las acciones, sino que además, pretenden deshacer sus dependencias materiales con el propósito de resaltar el evento lingüístico conceptual para lo cual han sido usadas. Esto explicaría que aun cuando se acusa a Fluxus de un intento fallido por convertirse a la cultura objetual al final de sus días, especialmente con las tiendas Fluxus a través de la venta de objetos afuncionales, en todo caso se trataba de ejercicios conceptuales metalingüísticos del orden de los *ready made*.

⁵¹ Esta obra se puede reproducir en video a través del siguiente enlace:
<https://www.youtube.com/watch?v=8XcoJEBXm90>.

Toda vez que con ellos se llevaban a cabo ironías de lo funcional dentro del mercado mismo, por lo que en realidad podría asumirse como otra metáfora más. Tal como lo demuestran la venta de objetos como la *caja de fósforos para destruir todo el arte*, pero especialmente de acciones como la venta de chistes por 5 dólares. Este proyecto lo abandonarán rápidamente para continuar hasta el final con los eventos y las Fluxus newsletters:



Caja de fósforos para destruir todo el arte (1966)

Fuente: Wikimedia Commons.

3.6.2.2 *Carácter procesual*

En Fluxus el carácter procesual no solo se advierte en su propio nombre, sino que principalmente se entiende desde su fundamentación decidida en las acciones, privilegiando la dimensión temporal de la obra en su producción y su experiencia. Estas se caracterizan por recurrir a nivel narrativo a procedimientos también de herencia dadaísta, los cuales suelen plantearse desde el azar y la improvisación, así como la capacidad de resaltar el paso del tiempo a manera de acciones a través de los objetos.

Esto se puede ver en muchos de sus montajes, en piezas musicales y hasta en procesos orgánicos que atestiguan y obedecen más a las acciones de la naturaleza y el medio ambiente que a la voluntad del artista. A menudo, dichas acciones se llevan a cabo por medio de la exhibición de procesos naturales como el crecimiento y descomposición material con relación al tiempo, de manera similar a muchas obras del land art o el arte povera, cuyo precedente se ha atribuido a los rituales indígenas y al budismo (Estella, 2012, p. 61). Un ejemplo

de ello, se puede ver en la siguiente obra del artista Fluxus Wölf Vostell expuesta actualmente al aire libre en el museo que el propio artista instauró en Malpartida de Cáceres, Extremadura - España:



¿Por qué el proceso entre Pilatos y Jesús duró solamente dos minutos? (Vostell, 1996)

Fuente: Wikimedia Commons.

En este sentido, la dimensión temporal de la experimentación lingüística que interesa a Fluxus consiste, principalmente, en resaltar acciones con las que se insiste en el carácter efímero de las mismas. Por eso, estas suelen llevarse a cabo a través de una sucesión de instantes en ocasiones involuntarios. De este modo, además de poner en entredicho la noción de composición, permite centrar la atención de manera crítica y desde el sabotaje en la importancia de nociones asociadas a lo temporal como la duración, dado que resultan determinantes para obras que implican una puesta en escena. Tal como sucede en la experimentación por medio de piezas musicales que es una de las acciones de principal interés en este “movimiento”. Así, se refuerza el reconocimiento de lo procesual en Fluxus como una práctica que, al no referirse exclusivamente a la acostumbrada dimensión espacial (bidimensional) que exigía la tradición de las

artes plásticas, enfrenta ahora a los espectadores a confusiones que se pueden entender como perplejidades. Al respecto, son reconocidos los trabajos de artistas destacados como George Brecht y Yoko Ono:



Incidental Music excerpt (George Brecht, 1985)
Fuente: Wikimedia Commons.



Sky piece to Jesus Christ (Yoko Ono, 2013)
Fuente: Wikimedia Commons.

Cabe decir, que pese a la generalizada identificación de Fluxus como una práctica neodadaísta estos evitaban al máximo reconocerse o identificarse así, pues esto los relacionaba inmediatamente no tanto con acciones sino con algún tipo de materialidad, es decir, más con el espacio que con el tiempo. Por el contrario, las acciones sobre las cuales se cimenta la experimentación en Fluxus se refieren principalmente al tiempo, lo que le convierte en una expresión artística procesual por excelencia.

En este sentido, en las acciones Fluxus resulta importante la diferencia entre lo que conceptualmente determina el artista como un plan y lo que resulta de la puesta en escena, lo que en gran medida motivó la creación de formatos como los event⁵² por parte de George Brecht. A través de estos se incluye al público en una participación de manera azarosa en las acciones que relata la obra, no solo como una evocación de lo que ya había hecho Cage en 4:33, sino,

⁵² El origen de los events o eventos se puede precisar con George Brecht hacia los inicios de la década de los 70, en ellos se retoman la herencia recibida de Cage incluyendo la música pero privilegiando el azar. De este modo, resaltaban las cualidades sonoras y propiciaban experiencias fundamentalmente multisensoriales. Esto se puede ver, por ejemplo, en su obra *Candle piece for radios* <https://soundcloud.com/apartment-house/george-brecht-candle-piece-for>.

principalmente, para referirse a una concepción de las acciones Fluxus como *ready mades* llevados a la acción. (Estella, 2012, p. 14).

En consecuencia, la inclusión de las acciones espontaneas del público que ahora funcionan como dispositivos artísticos, además de advertir acerca de la arbitrariedad narrativa de las obras Fluxus, también dan a entender que hasta ese momento como en ninguna otra vanguardia, la relación y reciprocidad entre arte y vida se ha llevado a su punto más alto, al menos hasta la aparición de prácticas como el net.art.

Finalmente, respecto a lo procesual se debe decir que la constante alusión y experimentación con la música a través de los conciertos y festivales, refleja fielmente que se trata de una práctica que decididamente tiene más motivaciones y preocupaciones a partir de las acciones en sus obras, típico en una expresión que ha privilegiado el carácter temporal. En función de ello se han puesto a disposición todos los recursos materiales, usualmente sometidos a procedimientos azarosos y metodologías como el ensayo y error, a través de las cuales se resalta que las obras-acciones Fluxus están concebidas para la experimentación.

3.6.2.3 Creación colectiva

“Cada hombre es un artista” Joseph Beuys.

Dicho todo lo anterior, se puede inferir que las obras Fluxus se caracterizan por el uso frecuente de estrategias que promueven la desaparición del autor como la anonimia y el trabajo colectivo. Atacando así las habituales relaciones en la creación artística y los roles de participación, principalmente a partir de formatos como el teatro, los festivales y los conciertos. Por eso, una de las acciones que ocupara un lugar destacado en la producción de este movimiento, será la experimentación con técnicas musicales donde los espectadores hacen las veces de creadores.

De esta forma, las acciones Fluxus suelen asumir la creación colectiva como una metodología donde el artista resulta ser, generalmente, un productor de

experiencias y no el creador de una obra acabada. En ese sentido, las acciones Fluxus se convierten en un terreno propicio para destacar la creación colectiva desde performances, conciertos, festivales y una enorme variedad de acciones colectivas.



Cut piece (Ono, 1944)

Fuente: Wikimedia Commons



Licking piece (Patterson, 1964)

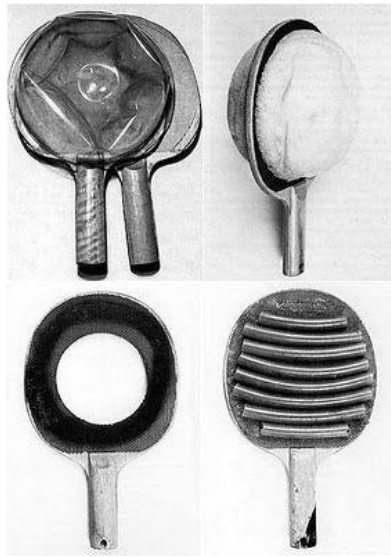
Fuente: Wikimedia Commons.

Igualmente, gracias a la participación del público como creadores se puede destacar la actividad artística en Fluxus desde la fusión de roles, es decir, como una forma de vida compartida en un sentido más horizontal. En exploraciones frecuentes como la música, esta se podría entender a la manera en que lo considera David Casacuberta (2003) desde la noción wittgensteniana de forma de vida, para lo cual, acude como ejemplo a la música electrónica del año 2003:

Si podemos entender y disfrutar de la música electrónica de Orbital en la actualidad es porque compartimos una forma de vida, un determinado mundo que nos permite interpretar esas percusiones maquinales y esos efectos de sonido como una composición musical e incluso bailarla. (p. 73).

Visto así, es de destacar la organización de algunos eventos donde confluían prácticas y disciplinas de distinta procedencia que promovían la participación del

público de manera crítica, por ejemplo, propiciando ejercicios frustrativos y de sabotaje con la funcionalidad de determinados objetos. Tal como se puede ver en las olimpiadas Fluxus, en las que se desarrollaban acciones que además de jugar con la participación colectiva, llevaban a cabo ejercicios críticos con tales participaciones a manera de bromas conceptuales. Ejemplo de ello son las competencias que se hacían sobre bicicleta en la que ganaba el más lento o las reconocidas raquetas de ping pong alteradas:



Cuatro raquetas de ping-pong alteradas (Maciunas, 1966-1969)

Fuente: Wikimedia Commons.

Estas participaciones en Fluxus se plantean como experiencias de orden conceptual, en las cuales se aprovecha al máximo las posibilidades de resignificación desde el error, es decir, haciendo ruido y sabotaje sobre los presupuestos de certezas en las experiencias compartidas. De ahí, la importancia a nivel cognitivo de las bromas pesadas como problemas planteados al entendimiento que funcionan de manera similar a las perplejidades. Esto explicaría los ejercicios de alteración del mobiliario cotidiano como las modificaciones que hizo Maciunas en los lavabos del hotel Waldorf Astoria, en los que ponía pegamento en la tasa del sanitario para que al sentarse el usuario se quedara pegado o reemplazar el papel higiénico por uno metálico, entre otras.

De este modo, Fluxus destaca la comunicación como la base de la intersubjetividad, pues la asume como posibilidad de juego con esas determinaciones colectivas del lenguaje a nivel contextual. Es desde ahí donde las acciones Fluxus evidencian que el artista simplemente es una pieza más del engranaje, siempre en colaboración y crítica, por tanto, más que autoría, estas obras se conciben fundamentalmente como creaciones colectivas. Así, Fluxus consiste en una puesta en marcha del arte desde una concepción de la comunicación que proporciona o al menos promueve una manera alternativa de relacionar el arte con la vida. Entonces, se trata de formas de vida que implican contextos y usos a la manera en que se ha tratado en Wittgenstein, pues es ahí donde se llevan a cabo los eventos relativos a la intersubjetividad y el intercambio. Es decir, donde se dan los juicios estéticos en el sentido en que se ha visto con Michaud desde el relativismo objetivo, en cuanto son relativos a los usos lingüísticos al interior de determinados contextos específicos.

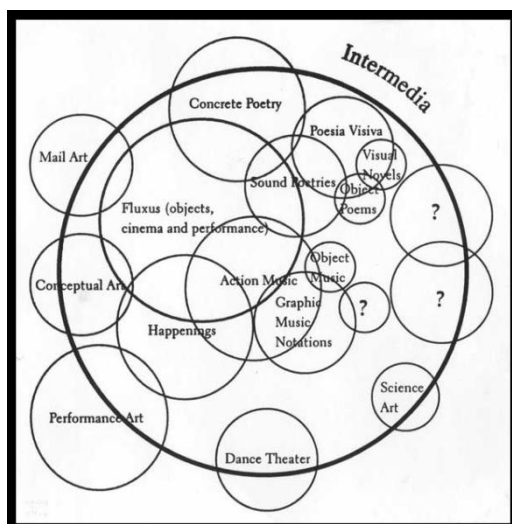
En consecuencia, desde las acciones colectivas experimentales, Fluxus será un precedente para una gran mayoría de movimientos y trabajos artísticos de carácter colectivo. Por tanto, se convierte en una influencia fundamental en actividades creativas asociadas a las tecnologías de la comunicación y la imagen, tal como se puede ver en el video arte y para el interés de este trabajo especialmente en el net.art.

3.6.3 Fluxus como precedente del net.art

Por todo lo anterior, Fluxus significa una recuperación de las diferencias como también es el propósito del modelo comparativo que se sigue a partir de Wittgenstein. Esto implica un constante cuestionamiento a esa noción tradicional de los criterios estéticos, que como la belleza, acudían a las diferencias pero contrario a Fluxus y a Wittgenstein para crear una unidad (belleza=unidad en la diversidad). Así pues, la visión tradicional de los criterios significa de alguna manera limitar su capacidad creativa, que justamente es lo interesa potenciar al movimiento Fluxus en sentido interdisciplinar a través de la hibridación de disciplinas, toda vez que en las acciones Fluxus confluyen lo académico, lo místico, los medios, etc. Esto resulta importante, ya que esa actitud básica hace

que este movimiento constituya un precedente importante a lo que por definición representa el arte y la comunicación en la actualidad.

En atención a lo dicho, Fluxus se convierte en una posibilidad para entender prácticas artísticas actuales, igualmente para explorar las conjunciones, límites y fronteras desde el arte como otra expresión cultural y de la comunicación en medio de otras prácticas. Tal puede ser el caso del net.art, con el que a la luz de las evidencias tratadas comparten problemáticas y formas de enfrentarlas. De manera muy general, algunas de estas confluencias a nivel de prácticas se pueden ver, por ejemplo, en el reconocido diagrama *Intermedia chart* realizado por el artista y teórico Fluxus Dick Higgins en 1995:



Intermedia chart- Dick Higgins (1995)

Fuente: Wikimedia Commons.

Como se ve, esa constante e íntima relación que establece Fluxus con diversos medios constituye un evento de suma importancia, pues será punta de lanza y precedente para la relación de las prácticas artísticas con los nuevos medios tecnológicos, por lo cual, en la actualidad se tendría que incluir necesariamente a internet y por ende al Net.art.

Atendiendo al diagrama de Higgins, se puede decir de la mano de Iñaki Estella (2012, p. 113) que Fluxus constituye un precedente significativo en el concepto de intermedia. En gran medida, gracias a la importancia de los objetos

encontrados, a través de los cuales, como se ha visto, exhibe el uso de cada medio del que se sirve. Asimismo, a la vez que potencia las posibilidades creativas y expresivas de cada medio, su constante interrelación ya advierte acerca de lo que después se conocería como arte relacional (Bourriaud, 2013). Ya que la fusión e hibridación de medios relativos al arte y la comunicación constituye un procedimiento muy frecuente en las denominadas artes de los nuevos medios, involucrando una gran diversidad de medios y lenguajes de distinta procedencia como lo hacía Fluxus.

De esta manera, Fluxus se erige como una expresión artística de acción e hibridación de disciplinas que incluye prácticas tecnológicas de la imagen como el video. Así, además de dar protagonismo al público amplía la gama de intercambios posibles. Es de este modo como aparecen prácticas como el arte postal, como un procedimiento y estrategia basado en juegos de lenguaje comunicacional de la distribución e intercambio. Su principal valor a destacar, reside en que propicia la aparición de prácticas como el mail.art, el cual hace las veces de puente en la década de los años 90 del siglo pasado entre el movimiento Fluxus y el net.art (Nogales Basarrate & Museo Vostell, 2014, p. 19).

Esto se conocería como Fluxpost (Ibíd, p.46), es decir, un arte sin fronteras a manera de una red internacional de intercambio de correos sin protagonismos y sin distinciones de disciplinas. Entonces, en atención al concepto de intermedia, se puede decir que este se compagina con un medio creativo a partir de redes de conexiones como internet, en donde público y participantes, ahora usuarios, interactúan incesantemente. En consecuencia, tanto el artista y el receptor se encuentran conectados directamente sin intermediarios, que ya era la pretensión del movimiento Fluxus a través del uso del correo postal.

Las influencias de Fluxus en el net.art 1.0 tiene que ver, además, con la propia definición que Maciunas tenía del movimiento que él lideraba como una red de artistas con una marcada actitud anti-comercial. Toda vez que ambas prácticas estaban basadas en la búsqueda de principios como la libre circulación, distribución y donación, en donde ninguna obra pueda ser rechazada y donde todos los medios y soportes tengan igualdad de validez, por lo cual, nadie puede establecer que es y que no es arte.

3.6.4 TV – Buddha Nam June Paik



TV- Buddha (Paik, 1974)

Fuente: Wikimedia Commons.

Esta obra es del famoso compositor y videoartista surcoreano Nam June Paik, quien además de haber estado vinculado al movimiento Fluxus y al happening, se reconoce como uno de los precursores del videoarte y del denominado *new media art*⁵³, así como un inspirador de lo que luego se ha llamado net.art. En general, sus trabajos se caracterizan por problematizar acerca de las relaciones y consecuencias que los dispositivos tecnológicos tienen sobre la vida diaria de las personas y la configuración de realidad que ello supone.

Esta enigmática pieza refleja contradicciones como el hecho de enfrentar literalmente lo místico con la tecnología. Igualmente, confronta dos lenguajes, el del arte y la comunicación para reflejarlos a manera de paradojas, como es típico en el arte contemporáneo, es decir, cuestionando sus límites y sus relaciones. De este modo, esta obra se trata de una muestra **autorreferencial**, que se ve por ejemplo, cuando la pantalla del televisor regresa la imagen de lo que se sitúa

⁵³ El amplio uso del término *new media art* se inicia en la década de los años 90 del siglo pasado. Este incluye, en general, formas artísticas que usan nuevas tecnologías asociadas al arte digital, multimedia e interactividad, muchas de las cuales ya hoy no resultan nuevos. Lo que importa de ellos, es que testimonian acerca de procesos y ejercicios críticos que se dan hasta hoy en internet, por tanto, constituyen un precedente importante para el net.art.

enfrente suyo, aludiendo al lenguaje no solo en lo formal sino en su connotación y poder político. A ello ya había hecho alusión Paik con su reconocida frase “la televisión nos ha atacado durante toda la vida, es hora que le devolvamos el golpe”. Por eso, se podría entender que se ha usado la maquina desde su propio lenguaje, el de la imagen tecnológica a partir de otro lenguaje como el del arte, es decir, en el sentido del metalenguaje visto en Wittgenstein. En este caso, a través de la referencia a un símbolo que responde a otro tipo de discurso que no es el de la comunicación, sino asociado a la espiritualidad como es Buda, el máximo referente del Budismo.

De esta manera, a partir de un ejercicio muy similar a los llevados a cabo por Duchamp con los *ready made* se puede ver en esta obra un ejercicio conceptual. En este caso, la imagen, la escultura y la acción de grabar mediante una videocámara, han sido dispuestas para reflejar elementos de estructuras lingüísticas que se confrontan a sí mismas a partir de otra presencia, exhibiendo de este modo relaciones entre ellas de manera crítica.

Es así como la imagen, la materialidad de la escultura y la acción que advierte la cámara, además de sugerir preguntas por las relaciones entre estas de manera crítica, también refleja la estructura ya advertida en Wittgenstein entre **pensamiento, lenguaje y mundo**. Por esto, podría pensarse que tanto la imagen como la escultura más que describir algo en específico, simplemente se **muestran** a nivel material y en su reflejo. Es decir, que no se trata de alguien que se mira a un espejo como una imagen que se dirige a su exterioridad, por el contrario, se trata de la imagen de alguien que cerrando sus ojos ha decidido mirar en su interior, y que, en su postura, advierte una acción interna como la meditación. Así, huyendo de ese juego de imágenes, subvierte y frustra la labor de espectador que pareciera simbolizar frente al televisor en su disposición, sin embargo en el Buda no hay intención de dar la cara a los espectadores de la obra como quien tampoco quiere ser mirado. En este sentido, se trata de una negación a la mirada y al reflejo de la imagen, para lo cual se ha recurrido a herramientas habituales en sentido crítico como una videocámara, un objeto y la pantalla, para **autorreferirla**.

Por otra parte, se asiste a un claro ejercicio de **apropiaciónismo**, tanto de la tecnología como de los símbolos religiosos en función de un ejercicio conceptual

que se propone desde el lenguaje de una práctica artística. Así, se pretende resignificar las referencias allí presentes como a la actividad que les acontece, es decir, el acto de grabar y reproducir el mundo en imágenes que se traducen e interpretan en un dispositivo como el televisor, donde el mundo se transcribe a manera de imagen verdad (Baudrillard, Vicens, & Rovira, 2008). Por eso, se puede decir que esta obra de 1974, de alguna manera anticipa lo que vendría con la denominada era internet⁵⁴ y la importancia de las pantallas como reflejo del mundo, pero sobre todo, como la exhibición de dos **formas de vida** a la manera de Wittgenstein enfrentadas, la que supone la televisión y la del budismo.

En cuanto a la dimensión **temporal** en esta pieza, se debe decir que esta se advierte básicamente en dos sentidos; por un lado, gracias a la cámara de video ubicada detrás de la pantalla del televisor, que viene a recordar que se trata de una acción, la de proyectar las apariencias. Que además, sin operador, lleva a cabo un proceso automático de traducción y reproducción de lo que se pone en frente como la escultura del Buda. Por otro lado, el carácter temporal de esta instalación se señala de manera crítica al mostrar siempre la misma imagen en la pantalla del televisor, reflejando la imagen de un símbolo antiquísimo alusivo a la espiritualidad que se proyecta de manera estática a través del dispositivo de un medio concebido para las imágenes en movimiento. De este modo, se lleva a cabo un ejercicio frustrativo con esta tecnología de la imagen precisamente en un medio como la televisión, donde las imágenes se caracterizan por su **condición efímera**, su circulación, y también, por ser una plataforma para discursos del consumo como la publicidad.

En ese sentido, la escultura de Buda es una subversión a una modalidad de la imagen que se reproduce y consume sin parar, desafiando así el carácter **temporal** a partir de una pieza hecha en piedra y en actitud contraria al movimiento. Igualmente, pareciera atribuir la duración de la misma según la capacidad que tiene la cámara de grabar. Por eso, también se puede pensar que el protagonista de la acción es la acción misma de grabar que se lleva a cabo a través de la videocámara.

⁵⁴ Vale decir que Nam June Paik ha sido considerado en repetidas ocasiones como precursor del arte intermediale y del net.art, gracias a sus experimentaciones con los sintetizadores de video que se ubican en los inicios del internet.

De esta manera, la obra ofrece una serie de contradicciones y paradojas que permite referirse a otras perplejidades, fundamentalmente, a partir del evidente debate que se presenta entre lo material y lo inmaterial. Es decir, la materialidad enfrentada a sí misma a manera de imagen, así como la presencia (física) y la ausencia (virtualidad). Por esto, la **desmaterialización** se puede asumir desde esta pieza en cuanto sus componentes materiales se refieren a la no materia. Así, tanto el televisor como la escultura y aun la cámara de video hacen las veces de una autonegación de la siguiente manera: la pantalla a lo que no está en ese objeto ni quedará en él pero que lo proyecta, la escultura como alusión a la espiritualidad que supone el budismo en cuanto abstracción reflejada en una piedra, y la videocámara a quien no está detrás de ella y cuya función se lleva a cabo en su ausencia.

Igualmente, al tratarse de una expresión conceptual muy del orden de los *ready made*, no se remite primordialmente a una experiencia con las cualidades materiales de los objetos que participan en esta. Debido a ello, estos se ofrecen en función de un ejercicio intelectual para cual han sido dispuestos.



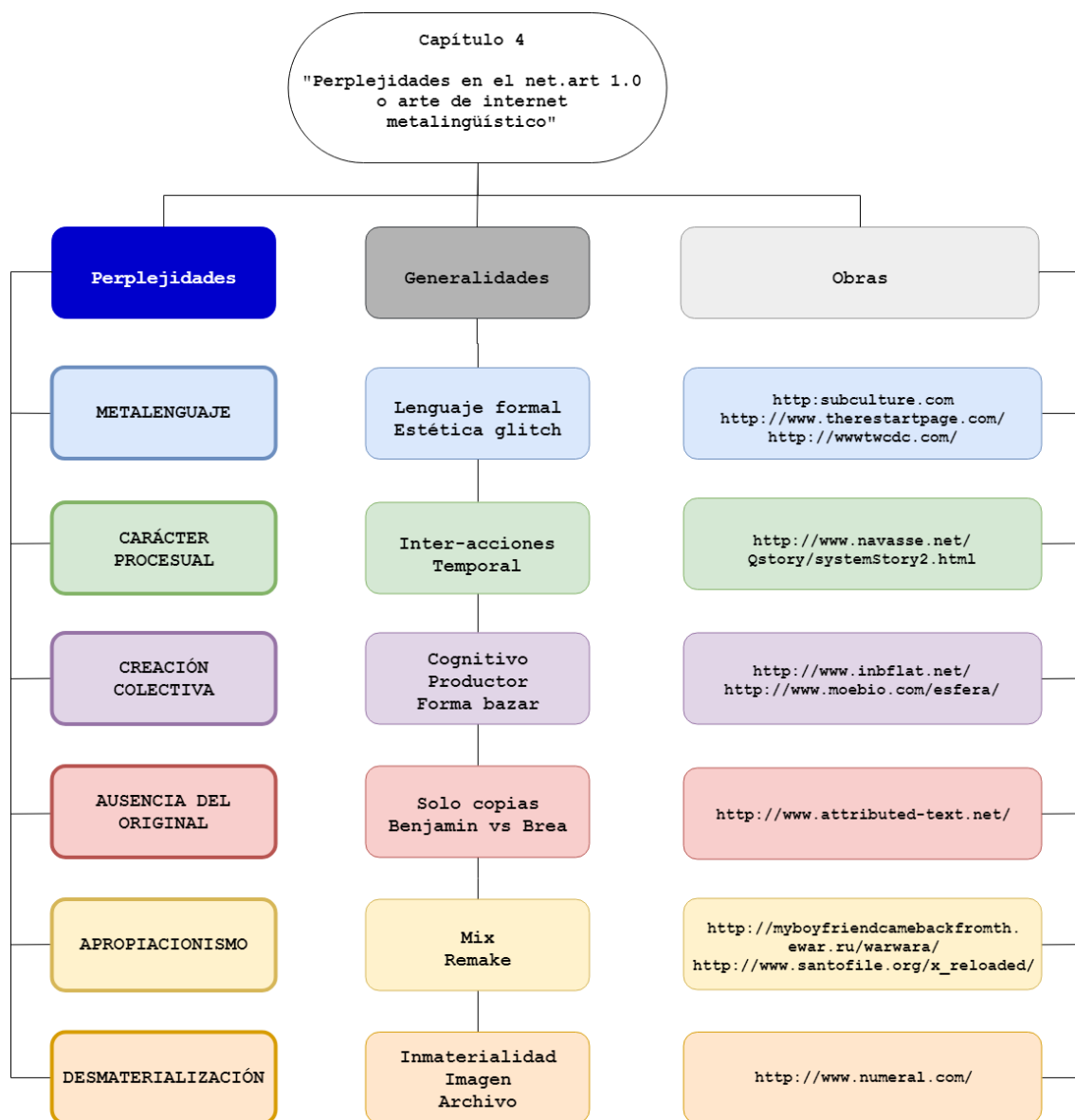
TV- Buddha (Paik, 1974)

Fuente: Wikimedia Commons.

Para terminar y dar paso al siguiente capítulo, en esta obra de Paik también se podría asumir la alusión de manera crítica a la **creación colectiva** como se puede ver en la imagen anterior. Pues, pese a ser la obra de un único autor, en ella participan distintos personajes que se exhiben como Buda a través de la

escultura o se insinúan como el cámara. Sin embargo, quizá lo más interesante al respecto, reside en la posibilidad del espectador de participar en la obra a través de su reflejo en la pantalla del televisor una vez se ubica en el espacio que refleja la pantalla, justo en la línea del Buda como lo ilustra el hombre de la imagen. Esto quiere decir, que se trata de un personaje que está, el Buda, otro que no está pero que se refiere a su actividad como el camarógrafo y otro que podría estar potencialmente, el espectador.

viii. Esquema perplejidades en el net.art 1.0



4. Las perplejidades en el net.art 1.0 o arte de internet metalingüístico

“El arte no comunica, resiste”.

Deleuze.

4.1 Introducción

El propósito de este capítulo es caracterizar y problematizar el net.art 1.0 a la luz de las seis perplejidades vistas en las vanguardias, para así reconocer de qué manera se dan y se viven en esta joven práctica artística destacando sus especificidades. Siempre con la pretensión de identificar y dilucidar problemas del orden de la comprensión en las artes, de tal manera que permitan obtener elementos de juicio a modo de criterios. Tales criterios estarán articulados con la concepción del relativismo objetivo en Michaud y fundamentalmente con las categorías de Wittgenstein tratadas previamente.

De esta forma, desde del modelo de las razones comparativas, a continuación se hará el reconocimiento del net.art 1.0 como una forma de vida en la que confluyen el arte y la comunicación. Donde además, se presentan las seis perplejidades vistas a través de unas técnicas que responden a su soporte y contexto de manera similar a las técnicas de vanguardias, es decir, como prácticas lingüísticas desde sus usos. En esta caracterización de las perplejidades se señalarán algunos juegos de lenguaje en el arte de internet, comúnmente reconocidos por la decidida orientación metalingüística de esta práctica que suele asociarse a un periodo determinado, el de sus inicios, denominado también como net.art metalingüístico o periodo heroico. Sin embargo, a todas luces esta práctica rebasa dicha clasificación, ya que hasta el día de hoy no se han dejado de hacer este tipo de obras. Lo que quiere decir que esta clasificación como regularmente sucede con las clasificaciones en arte, se entiende mejor desde necesidades de reconstrucción cronológica, pues por demás puede resultar arbitraria.

4.1.1 El net.art 1.0 como forma de vida; concepto y contexto

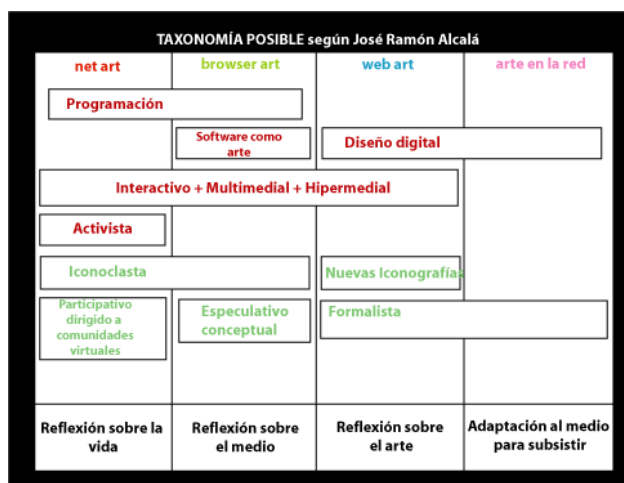
El termino net.art, a la manera en que se asumirá en adelante, se refiere a una práctica artística que requiere de la red internet como soporte para su producción, circulación y vivencia. A la vez, el net.art será asumido como se suele identificar, es decir, como un movimiento artístico surgido a mediados de la década de los 90 del siglo pasado y que exhibe actitudes fundamentalmente de resistencia, tanto a los gobiernos como a las compañías desarrolladoras de software en su propósito de uniformizar el uso y consumo de las herramientas tecnológicas. Esto, en consonancia con la siguiente definición que de esta práctica llevan a cabo Laura Baigorri y Lourdes Cilleruelo:

El término NET.ART hace referencia a las obras de arte creadas para Internet que explotan al máximo la especificidad del medio: su potencial de comunicación e interacción con el usuario y su capacidad para crear contenidos a partir de estructuras complejas que enlazan imágenes, textos y sonidos. Son trabajos que utilizan simultáneamente el potencial de la Red como espacio de exposición y como medio de creación. Se caracterizan por su capacidad de riesgo e innovación y por su interés en explorar -y a veces traspasar- los límites éticos, políticos y tecnológicos de la Red. (Baigorri & Cilleruelo, 2006, p. 7)

En ese sentido, net.art suele ser una expresión que confunde a la mayoría de la gente, pues no se trata, como se suele pensar, que el término net.art se refiera al arte **en** red. Lo que supondría el uso de la red no como origen y destino de la obra, sino como una mera plataforma de distribución que obviaría la red en el sentido que le importa al net.art, como una estructura epistemológica con sus herramientas lingüísticas propias. Así pues, el net.art se refiere al arte **de** red, es decir, al arte hecho desde la red, para la red y sobre la red, con las herramientas de este medio, con su lenguaje, gramática y sintaxis, así como con las demás condiciones que implica su soporte para ser experimentado desde dicha plataforma.

Esta definición de net.art como arte de internet, precisa en gran medida las obras a las que se refiere esta expresión en el sentido que interesa tratarlas en adelante, como aquellas que hacen uso especial de la red internet aunque se utilicen protocolos de redes diferentes como se puede evidenciar con Facebook, Twitter, etc (Baigorri & Cilleruelo, 2006, p. 13). Es por esto que usualmente se intenta localizar como el sitio propio de las obras de net.art a los World Wide Web (WWW), en los cuales, si bien se viven muchas de estas obras a través de estas localizaciones, también se integran desde recursos que no le son propios como sucede en obras que usan el correo electrónico. Así que, identificar el net.art como web.art por localizarse generalmente en estos sitios de la red, al igual que identificar obras de net.art que acuden al correo electrónico para su distribución y experiencia como mail art, sería, como ha sido hasta el momento, una gran imprecisión. Dado que, al equiparar el net.art con web.art se estaría incluyendo al arte en red, es decir, al que ha usado esta plataforma para exhibir y difundir obras concebidas en otros medios como la pintura o la escultura a través de su registro pero que no se refiere a la red propiamente.

Esto se puede ilustrar en el siguiente esquema presentado por José Ramón Alcalá (2005)



Fuente: Wikimedia Commons.

Visto así, el acercamiento al net.art importa desde los usos en el sentido en que se ha tratado esta noción en Wittgenstein, toda vez que a ello se refieren los net.artistas a través de sus obras de manera crítica y autorreferencial. Tal como

se suele precisar en la etapa propia del nacimiento del net.art o net.art 1.0 entre los años 1994-2000, identificado como el periodo heroico o net.art metalingüístico (Bookchin & Schulguin, 2015).

De esta forma, resulta necesario plantear el escenario del surgimiento de este movimiento y su genealogía, para así, entender su contexto y las necesidades propias relativas a las condiciones “objetivas” de su aparición. En principio, se podría decir que su origen se debe a la famosa lista de correos (e-mails) Nettime⁵⁵, en la que, entre otros temas, se intercambiaban mensajes acerca de cuestionamientos en torno al arte. Igualmente, en su origen también vale mencionar el festival *Five minutes* llevado a cabo en Ámsterdam en 1996, en el que se conocieron los primeros net.artistas («Vuk Cosic», 2005). Entre ellos, estaban Heath Bunting, Vuk Cosic, Alexei Shulguin y el colectivo que más interesa en esta tesis y al cual se dedicará por completo el siguiente capítulo, Jodi.

Por otro lado, el origen del término Net.art comparte las características de la ambigüedad, halo azaroso, misterioso y cómico que envolvía al origen del nombre de muchas vanguardias como se vio con Dadá y Fluxus. Este suele atribuirse medio en broma y medio en serio a un famoso mail anónimo que recibió VuK Cosic⁵⁶, del cual solo se podía leer el término *net.art* entre una cantidad de caracteres desordenados en código ASCII y sin aparente sentido como si se tratara de un fallo. Posteriormente, este será descifrado por Igor Markovic a solicitud de Cosic, descubriéndose una especie de manifiesto de arengas contra las instituciones artísticas y en defensa del net.artista que después se perderá en el disco duro según el propio Cosic, dándole mayor juego a una historia que se convierte también en una broma. Así es que suele referenciarse la aparición del término net.art, que luego se convertirá en una suerte de versión oficial al ser usado en eventos como *Net.art per se* al interior del festival Trieste contemporánea⁵⁷.

⁵⁵ <http://www.nettime.org/>.

⁵⁶ No se debe olvidar que los primeros net.artistas se caracterizaban por el constante uso de bromas conceptuales, siendo Cosic quizá el más destacado, como se puede ver en muchas de sus obras. Algunas de ellas se pueden seguir acá: <http://www.ljudmila.org/~vuk/>.

⁵⁷ Para ampliar, véase: <http://www.triestecontemporanea.it/index.php>.

[...] J8~g*|\;Net. Art{-^s1 [...]

Fuente: Wikimedia Commons.

Como lo comenta Alexei Shulguin en comunicación a nettime, la aparición del término net.art se trata de un objeto encontrado, de un *ready made*. Este a su vez nace de un supuesto error, que sumado a la desaparición del manifiesto advierte del espíritu del net.art y de su proceder similar a las vanguardias vistas. No obstante, ahora en un soporte donde lo efímero es condición del mismo, así como su marcado interés por destacar el error como búsqueda y metodología⁵⁸.

Por otro lado, se puede atribuir el origen del net.art a los inicios del uso público de su medio (la red internet) como el nacimiento de la práctica, entre otras cosas, porque principalmente en su primera etapa, la del net.art 1.0, se concentra en las especificidades del soporte. Por ello, vale tener en cuenta que esto es bien distinto al nacimiento de la propia red, cuya historia inicia en torno a la agencia estadounidense ARPA (*Defense Advanced Research Projects Agency*)⁵⁹. Al mismo tiempo que esto se daba en 1962, en el Massachusetts Institute of Technology (MIT) se investigaban y sentaban las bases de la teoría de la cibernética. Lo que en gran medida, advertiría para ese momento que en las décadas siguientes la comunicación y los procesos productivos en distinto nivel, estarían determinados por la manera en que a través de las máquinas cibernéticas los humanos intercambiarían con ellas y entre ellos (Greene, 2004).

Por eso, pese a que la red internet existía hacía ya varias décadas antes y su uso era inicialmente de manera exclusiva para propósitos militares y académicos, se debe decir que en dicho momento se trataba en general de un conjunto de redes más pequeñas, heterogéneas e interconectadas con la misma

⁵⁸Para ampliar, véase

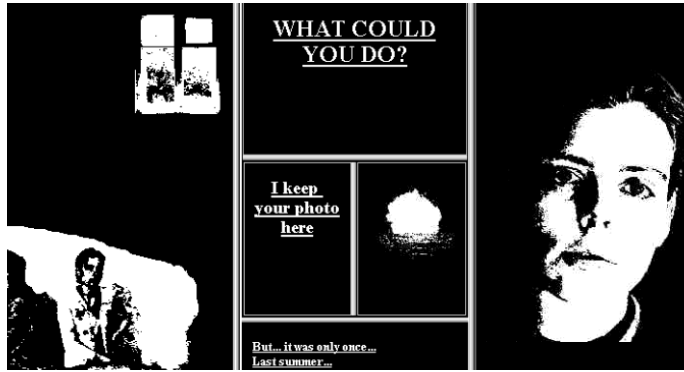
http://www.hamacaonline.net/upload/recursos_teoricos/periodoheroico.html

⁵⁹ La formación de esta agencia es parte de la reacción norteamericana al lanzamiento del *Sputnik* en el año 1957.

serie de protocolos. Estos protocolos constituyen un orden de reglas que se conocen como (TCP/IP), de los cuales depende esta comunicación interconectada de ordenadores. Por lo que se podría decir que ahí reside la estructura lógica de este lenguaje que será uno de los temas fundamentales del net.art 1.0. (Giannetti, 2002).

En la década de los años 90 se origina un enorme cambio, dado que la *World Wide Web* se hace asequible en sus contenidos a través de archivos que se presentan vinculados mediante hipertextos. Gracias a ello, se vuelve más fácil enviar y recibir textos e imágenes en movimiento, en muchas ocasiones acompañados de sonidos. Este momento se puede ubicar en el lanzamiento del primer browser comercial, Netscape Navigator (Castells, 2001), lo que significa que en la experiencia con la red era posible la identificación de la estructura de su lenguaje incluso a nivel narrativo, lo cual, será uno de los principales insumos de trabajo en el net.art 1.0. Así, también para ese momento empezaba a ser frecuente el uso de la red exhibiendo en su espacio físico los códigos propios de los lenguajes de programación y marcado, permitiendo jugar y experimentar con otras posibilidades en la producción de contenidos desde las propias limitaciones de la red.

Simultáneamente, se hacía frecuente ver en el uso de la red la exhibición de los códigos usados para el diseño de páginas u obras de net.art, acercando así una mayor distinción y claridad respecto al soporte físico y la red como lenguaje, de la misma manera en que se advertían los usos posibles que la red permitía. De este modo, también se posibilitan nuevas narrativas, a partir de esa conciencia de los límites de la red gracias a la experimentación con su lenguaje. Principalmente, mostrando aquello que la pantalla no deja ver y reflejando los comportamientos de los usuarios en internet. En gran medida, esto dará nacimiento al net.art como se puede apreciar en la siguiente obra de Olia Lialina, quizá una de las más importantes en los principios del arte de internet y sobre la cual se volverá más adelante:



My boyfriend came from the war (1996). Olia Lialina.

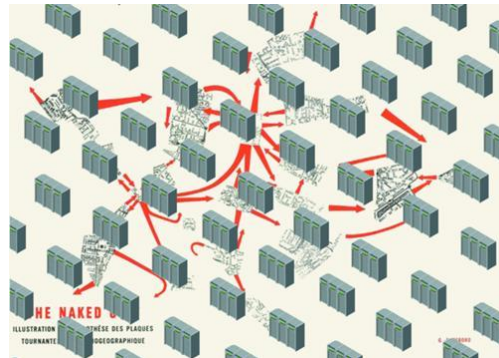
Fuente: <http://www.teleportacia.org/war/>

4.2. ¿Por qué metalenguaje y no activismo?

En casi la totalidad de la escasa bibliografía respecto a la historia del net.art se puede identificar una gran división como tendencias entre metalenguaje y activismo, es decir, entre 1.0 y 2.0 principalmente (Prada, 2012). Como ya se ha advertido, aquí se ha privilegiado el 1.0, dado que el principal interés es la revisión de este movimiento en sus posibilidades de generar experiencias a nivel crítico con relación a las condiciones de comunicación y creación. Que además, puedan ser vistas en correspondencia con las perplejidades y los juegos de lenguaje de Wittgenstein según se caracterizó previamente.

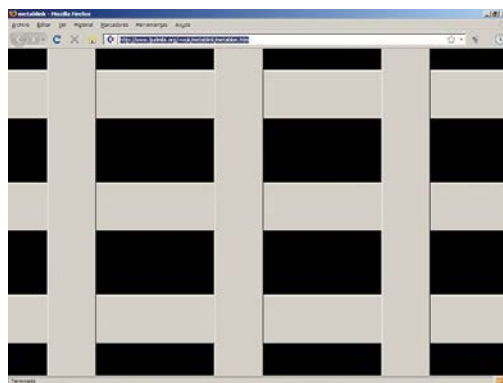
Una de las principales razones de esta elección se debe a que la otra opción, es decir, identificar el net.art como activismo o activismo decidiéndose por el denominado net.art 2.0 relativo a la web social, incluso el 3.0 (semántica) o 4.0 (ubicua) sería un tratamiento limitado e injusto. Toda vez que restringe las posibilidades conceptuales y teóricas que puede ofrecer el medio como lenguaje y como expresión artística, ya que el net.art no está necesariamente obligado al activismo. Por el contrario, la tendencia metalingüística pone de manifiesto las condiciones del medio como lenguaje y comunicación, pues este consiste en el tratamiento de las posibilidades del lenguaje y gramática del medio, la red internet, con la cual se crea el net.art y esto es independiente de lo que se haga con o se diga a través del mismo. Este asunto explicaría que hasta la fecha muchas obras de net.art continúen exhibiendo ejercicios de este tipo. Por eso, la

exploración a partir de la evolución de las herramientas lingüísticas de la red sigue ocupando al día de hoy el trabajo de muchos net.artistas como Antonio montesinos, Florian Freier, Ruben Patiño y Mario Santamaría, de quien se puede seguir un ejemplo en la siguiente obra titulada *Dis-routing: Enrutamiento y deriva* (2016), exhibida en el marco de una residencia en el medialab prado de Madrid.



Fuente: <http://www.mariosantamaria.net/>

Esta elección también está basada en que las tesis políticas con relación al net.art no constituyen su único ni su más importante sentido. Contrario a esto, arrojarle obligaciones de tipo activistas como su principal propósito y función significaría desestimar las obras no activistas, a la vez que implicaría incriminarle a estas obras exigencias del orden de acciones directas que no necesitan (Casacuberta, 2007). En este sentido, resulta importante tener en cuenta que el net.artista 1.0 en principio se debe al trabajo con la red como objetivo y tema, y no tan solo como medio. Lo que explicaría que sus experimentaciones muchas veces ironicen con la interactividad a partir de su lenguaje básico, por tanto, se acercan más a los procedimientos hacker que a representar posturas institucionales o de simple protesta como se puede ver en esta emblemática obra de Vuk Cosic, Metablink (1998):



Fuente: <http://www.ljudmila.org/~vuk/metablink/metablin.htm>

Priorizar la concepción del net.art 1.0, significa también privilegiar una mirada de la red mediante metáforas y conceptos estéticos a través de diversos tipos de experimentaciones, que fundamentalmente se proponen el cuestionamiento de la red y del arte desde las posibilidades del lenguaje de la red. Sobre todo, de llevar a estas hasta el límite como se ha venido tratando desde las tesis de Wittgenstein. Esto no quiere decir que no tenga ninguna implicación o acción a nivel social, ya que por el solo hecho de tratarse de una expresión artística como cualquier manifestación cultural tiene el propósito implícito intersubjetivo de transmitir algo a alguien. De este modo, se configura una relación con lo real desde una práctica artística, la cual, al cuestionar un lenguaje abre enormes posibilidades de vivirlo de otras maneras en cuanto este es compartido en su intersubjetividad, desde donde, además, se configuran también las prácticas políticas. Por ello, se puede decir que los ejercicios lingüísticos de este orden constituyen en sí una expresión política. Tal como se puede ver en reconocidos proyectos de reflexión metalingüística de internet que van de lo metalingüístico a lo social como <http://hijack.org/>.

Entonces, habría que decir que las fronteras entre la autorreferencia y el activismo nunca estuvieron tan claras en los orígenes del net.art, por lo que resulta importante tener en cuenta que esa distinción no era ni precisa ni relevante a finales de los años 90 del siglo pasado ni mucho menos hoy. Algunas denotadas demostraciones de esto, pueden ser las producciones de importantes net.artistas desde esa época hasta el día de hoy como Minerva Cuevas <http://www.irational.org/mvc/english.html>, Heath Bunting [227](http://irational.org/cgi-</p></div><div data-bbox=)

bin/cv2/temp.pl y el propio Daniel Garcia Andujar, quien ahora es reconocido por sus trabajos de corte activista <http://www.danielandujar.org/tag/technologies-to-the-people>.

En consecuencia, la forma como se lleva a cabo la interactividad en sentido de intersubjetividad, es uno de los aspectos que más interesan en los trabajos del net.art 1.0. Para los propósitos de esta tesis estos se pueden destacar en su correspondencia con lo visto en Michaud, toda vez que los juegos de lenguaje que supone internet advierten intercambios a partir de acciones lingüísticas al interior de una comunidad como la que se da a través de la red. Esto significa la existencia de ciertos criterios, a través de los cuales se vinculan la relatividad de las subjetividades en un contexto específico (objetivo) como lo es la red internet, en la que se daría eso que se ha venido tratando como relativismo objetivo.

En otro orden de ideas, aun cuando el funcionamiento aparentemente autónomo de la red internet ha hecho especular con ella y los fenómenos que contiene como el net.art, a modo de una zona temporalmente autónoma (TAZ) del funcionamiento institucional y de las lógicas del mercado, esto ha resultado totalmente inverso. Ya que evidentemente, en la misma lógica de lo visto en las vanguardias, el net.art como cualquier práctica cultural no escapa a los intereses de la institucionalidad y las corporaciones. Por el contrario, termina haciéndose publicidad a través de estas y viceversa, determinando los comportamientos y actitudes que supone internet, donde además, se llevan a cabo una gran mayoría de transacciones financieras, la intrusión del mundo de la publicidad, así como la pérdida de privacidad.

Desde este punto de vista, la importancia del carácter crítico del net.art 1.0 es precisamente el ataque a ese imaginario en torno a la red como una zona autónoma en cuanto a la comunicación. Ya que aceptarla así, sería lo mismo a pensar en materia artística el net.art como una práctica absolutamente novedosa, desarticulada históricamente y no condicionada a determinadas herramientas como las ofrecidas por las vanguardias.

En este sentido, vale decir que la declaración de Heath Bunting, Alexei Shulguin y Vuc Cosic acerca de la muerte del net.art en su encuentro en Baff, más que exterminarlo como muchos han pensado, sigue siendo otra de sus acciones. De

hecho, podría ser la máxima resistencia como forma de protección a una práctica cuya razón de ser es justamente su forma crítica y autocrítica. De este modo, se entendería esta decisión en el preciso momento en que las dinámicas institucionales parecían asediar de manera inexorable y absorber su capacidad crítica en favor del consumo y las lógicas corporativas, de la misma manera como había pasado con las vanguardias⁶⁰. Por ello, resulta importante advertir que esa declaración de muerte del net.art sigue siendo una metáfora, que en vez de sepultar el net.art 1.0 precisamente le protege de ella, como demuestra el hecho que muchos de los artistas de esa época siguieron haciendo este tipo de obras hasta hoy, algunos con creciente importancia como Jodi.

4.3 Lo cognitivo – Metalenguaje

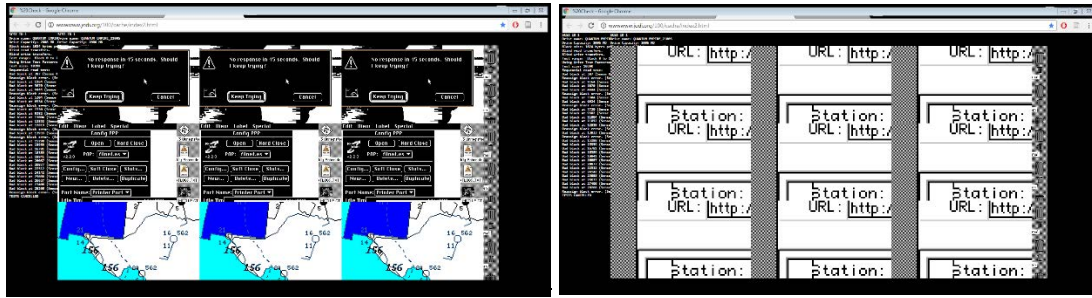
Las enormes posibilidades técnicas de la red parecieran desvanecer sus potencialidades críticas, gracias a que se han insertado en el mercado y se han convertido en los medios masivos en un objeto-experiencia de consumo, del cual difícilmente se puede rastrear una huella o significado. Lo que da mayor importancia a esa propuesta autorreferencial del net.art 1.0 como resistencia. Dado que, como lo entiende Antonio Cerveira Pinto (2005), el carácter cognitivo de una expresión basada en sus condicionamientos técnicos, implica y supone el conocimiento de tales estructuras de producción estética, en la que se da a la vez la producción de sentido como sucede con la música:

La música escrita no es de hecho música, pero si meta-música, en el sentido que su naturaleza algorítmica la hace ser el vórtice generativo de la propia obra, es decir su pequeño Dios. Los instrumentos musicales, los intérpretes, las condiciones acústicas de la sala de conciertos y el público son, a su vez, los interfaces de ocurrencia y realidad de dicha composición musical. (Cerveira Pinto & Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (Badajoz, 2005, p. 188).

⁶⁰ Esto se hizo patente a través del ofrecimiento de espacios institucionales y aun comerciales en los que podrían exhibir los ejercicios críticos que se proponía el net.art, entre los cuales, se destacan festivales y eventos como ars electrónica, la documenta de Kassel y el ofrecimiento de corporaciones como la IBM. Para ampliar, véase (Bookchin & Schulguin, 2015).

Lo anterior se puede aplicar al net.art 1.0 en cuanto se trata de una práctica metalingüística, no como una representación abstracta del lenguaje de la red, sino como su código, su lenguaje de base. Pues, como experiencia formal, esta evoca y en parte consume las pretensiones formalistas de las vanguardias como se ha visto en el suprematismo de Malevich. Por tanto, retomando el ejemplo de las partituras como meta-música, se puede decir que la exhibición y trabajo con el lenguaje de la red siempre estará supeditado a los condicionamientos de recepción de la obra como las características de los dispositivos y el conocimiento sobre los mismos. Es decir, en consonancia con lo que se vio en el primer capítulo a propósito de Hume, pero en este caso son los dispositivos y el usuario donde se da la experiencia con ese lenguaje formal de la red. Por ende, así como se vio la música en Cerveira (2005), el net.art 1.0 se trataría también de un arte analítico.

Del carácter cognitivo también importa destacar que el net.art 1.0 se refiere además a una estructura basada en la comunicación en la red, en cuanto esta supone la interactividad como un intercambio a partir de los requerimientos de los usuarios que esperan una respuesta de una máquina. Con la posibilidad novedosa con relación a otros medios de comunicación de intervenirla y replicarla, y en la que al mismo tiempo los mensajes suelen ir en cadena (Hawkins, Wiemann, & Pingree, 1988, pp. 110-134). En esto reside gran parte de su intersubjetividad, por lo mismo, constituye la base cognitiva del juicio estético en esta práctica en el sentido en que le importa a Michaud. Ahora bien, esa interactividad en el net.art 1.0 supone, principalmente, la discontinuidad con las maneras de comunicación que habitualmente implica esta red, pues como propuesta artística esta se plantea desde la experimentación y sobre todo la disrupción. Esto es propio de una práctica artística que se plantea poner en cuestión de forma autorreferencial sus maneras habituales de comunicar, como sucede con el seguimiento de enlaces, de los cuales se espera un determinado movimiento o contenido. Ello hace que el net.art 1.0 se pueda ver más como una práctica de la frustración con la interacción, es decir, más frustrativa que interactiva, tal como se podría experimentar a través de obras típicas como la siguiente:

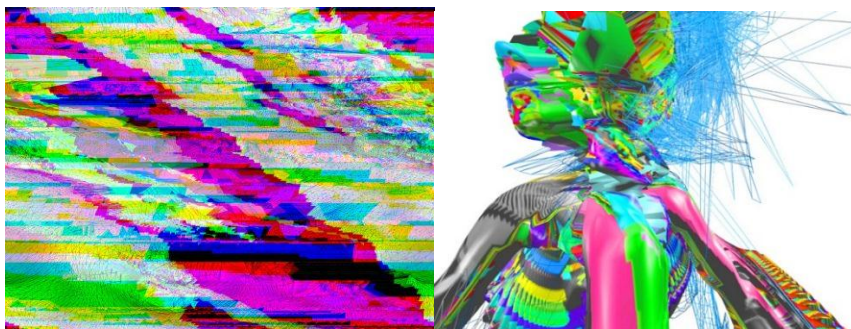


Cache (1995-1998). Jodi.

Fuente: <http://wwwwww.jodi.org/100/cache/index2.html>

4.3.1 Glitch

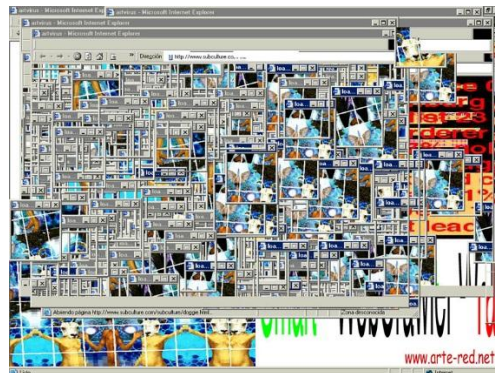
En razón de lo dicho hasta el momento, resulta importante referirse a un procedimiento característico y propio de la práctica metalingüística del net.art 1.0 como es el *Glitch* o estética del error digital⁶¹. Con este, en general se buscaba alterar los códigos típicos del lenguaje de la red en tanto representaciones, basándose en la actitud preponderante del *ensayo y error* por parte de los artistas de esa época. Esto se entiende, gracias a que el net.art 1.0 más que representar pretende destacar sus posibilidades y efectos estéticos. Por ello recurren con frecuencia a una de sus principales técnicas a manera de juego de lenguaje como es la estética *Glitch*.



Fuente: <http://libertar.io/lab/cursos/glitch-estetica-del-error/>

⁶¹ Este fugaz movimiento se basaba en la apropiación de errores informáticos como actividad creativa en las artes. Para ampliar, véase (Casacuberta, 2006).

Como se ve, con este procedimiento se busca llevar a experimentar aparentes errores informáticos generando nuevas experiencias, por ejemplo, con el lenguaje de programación y marcado. Esto supone recorrer un camino contrario a la búsqueda de la perfección, siendo mejor una exaltación a la experimentación y la imperfección. Es decir, como un ataque a todo ideal estético que refleje de alguna manera la perfección moral de un sistema, similar a los ataques llevados a cabo en vanguardias como el movimiento Fluxus. Esta es una de las estrategias más recurrentes en el net.art 1.0 con la que principalmente se busca destacar posibilidades conceptuales. Por eso, no se queda en un mero efecto visual de carácter accidental, sino que se trata de ejercicios de experimentación estético-lingüísticos que bien pueden ser propiciados o encontrados.



Indiction (2003). Antonio Mendoza.

Fuente: <http://subculture.com/kanyewest.html>

En esta dirección, se pueden establecer algunas relaciones diferenciales entre el net.art 1.0 y las vanguardias desde algunos de sus procedimientos, que como el *glitch*, se basan en su soporte y lenguajes propios como el HTML y código ASCII. De este modo, el net.art 1.0 da cuenta que se trata de una práctica que ya no se articula a una utopía. Por el contrario, se hace más propicio referirse a sus procedimientos y las experiencias que convocan como distópicas, sin decir con ello que esta sea ahora una nueva utopía en el net.art⁶².

⁶² Un claro ejemplo de esto se puede asistir a través de obras como la siguiente: http://container.zkm.de/code_up/web/english/movies/index.htm.

En consecuencia, el glitch ofrece la enorme posibilidad de crear imágenes a partir de la experimentación con los códigos de lenguaje sin prever necesariamente que saldrá de ello. De manera similar como se experimentaba en vanguardias como el dadaísmo, el expresionismo abstracto y Fluxus, es decir, creando modificaciones con la gramática de su medio muchas veces a partir de la arbitrariedad y el azar. En el net.art esto se suele hacer a partir de la manipulación de los códigos y los usos habituales de estos para que sea la máquina quien interprete. Por eso, no solo se interviene en la red desde su lenguaje, sino también en esta como evento de comunicación compartida, pues de fondo **lo que más interesa al net.artista es la creación y modificación crítica de espacios para los usuarios.**

En ese sentido, el net.art se presenta o se muestra, por ejemplo, a través de códigos e hipervínculos que solo podrían significar lo mismo para los miembros de esa comunidad cuyo contexto es la red, es decir, por compartir una forma de vida con los demás. El propósito de la forma de vida que supone el net.art, se puede precisar desde la intervención y alteración de las posibilidades del medio en el que se han generado los procesos de comunicación, o sea, la red internet. Por eso, tanto lo estético como lo cultural se dan en el net.art con dependencia del medio, ya que se trata de un soporte tecnológico que en sí constituye una realidad. Pues, desde ella se establecen juegos con lo real a manera de metáforas como siempre ha hecho el arte a través de las condiciones de sus medios, sirviéndose para esto de técnicas precedentes a la manera en que lo concibe Manovich (2002):

Los surrealistas juntaron pedazos de realidad en combinaciones ilógicas; los cubistas cortaron la realidad en trozos pequeños; los artistas abstractos redujeron la realidad a lo que consideraban su "esencia" geométrica; los fotógrafos de la nueva visión mostraron la realidad desde puntos de vista inusuales, pero, a pesar de estas diferencias, todos ellos se ocuparon del mismo proyecto de reflejar el mundo. Por lo tanto, la principal preocupación de la modernidad es la invención de nuevas formas, esto es, de formas diferentes de "humanizar" la imagen "objetiva", y en último extremo ajena, del mundo que nos proporciona la tecnología (p. 10).

Entendido así, resulta importante resaltar que ni el net.art ni la red internet se han inventado algo totalmente nuevo por fuera de los precedentes artísticos y de comunicación. Por el contrario, la red internet y el net.art, en gran medida, obedecen a una transcripción de los procedimientos, técnicas y preocupaciones que han acompañado al menos en el pasado inmediato otras formas de arte y comunicación. Lo realmente novedoso es que se trata de otro formato, de la misma manera como seguramente sucedió con otros inventos de formatos como la imprenta, la fotografía etc. Por eso, resulta conveniente la mirada y revisión del net.art a nivel estético y lingüístico con relación a las búsquedas y procedimientos precedentes en las artes como son las vanguardias.

De esta manera, el net.art 1.0 como una expresión metalingüística que busca su autoconsciencia hace de las propias características del soporte obras en sí. Esto es propiamente lo que se ha querido destacar de esta práctica y las vanguardias, ya que previo a estos movimientos con contadas excepciones como sucedía en la pintura del siglo XVI y el siglo XVII⁶³, las prácticas relativas a la imagen se autorreferían como actividad o a partir de los propios materiales con los que estaba hecha la obra. Mucho menos con el decidido carácter experimental con el lenguaje de la obra y con la obra como lenguaje de la manera en que se ha indicado con el dadaísmo, suprematismo y Fluxus. En consecuencia, el net.art 1.0 hace de su lenguaje la materia prima y el valor estético de la obra.

Por las razones esgrimidas hasta el momento, resultaría impreciso sostener que las segundas vanguardias y los movimientos artísticos de la última década de siglo XX como el net.art, incluso los posteriores a estos, no sigan realizando actividad “subversiva” con su lenguaje. Igualmente, se debe reconocer que estos han sido asimilados por el consumo y la cultura de masas a través de fenómenos a los que ya se han referido autores como Jean Baudrillard y el mismo Michaud como la estetización de la cultura. Por eso, sería mejor decir que no hace falta un mensaje explícito de carácter activista, sino que reparando en sí mismo, es

⁶³ Al respecto habría que hacer algunas salvedades como es el caso de artistas como Rembrandt, quien en algunas de sus obras, especialmente autorretratos, exploraba con la materialidad de pintura misma en sus texturas e impresiones visuales que después será recogida por los impresionistas.

decir, en su carácter formal, se autocuestiona como configuración política de la comunicación y el arte.

Entonces, ante la evidente banalidad del arte contemporáneo vista desde el net.art 1.0, no hace falta resistirse a ella desde la obsoleta tradición de los valores estéticos como la belleza. Igualmente, sobra toda reclamación de compromiso con la actividad política a partir de posicionamientos teóricos o adscripciones declaradas a causas, principios o movimientos sociales. Por el contrario, la ventaja que se puede encontrar en el net.art metalingüístico, es que lo hace enfatizando en las formas como estructuras lingüísticas del mundo (a la manera en que se vio en Wittgenstein) para dejarlo en evidencia. Para ello, acude a los juegos que estas puedan ofrecer para sorprender⁶⁴ nuevamente con el mismo lenguaje y así hacer pensar en él. Por tanto, se trata de una propuesta de tipo conceptual que lleva a experimentar la red internet de distintas maneras, que es donde se ha precisado también el sentido metalingüístico de las vanguardias. Siendo plenamente vigente hoy, si se atiende a la innegable inquietud generalizada de las prácticas artísticas actuales acerca de la actividad misma del arte, por lo que constantemente convierten a sus medios de expresión como uno de los principales temas y problemas.

4.4 e-Wittgenstein

La dificultad metodológica para abordar el net.art, en parte tiene que ver con esa desdefinición típica del arte contemporáneo a la que se aludió en el primer capítulo a propósito de Michaud, en cuanto no reconoce criterios absolutos o definiciones totalizantes. Por eso, también se pudo indicar un ataque de Wittgenstein a la idea de belleza, toda vez que resulta inadecuada como posibilidad de totalizar la experiencia con el arte contemporáneo a través de valores ontologizantes. De igual manera, el net.art se caracteriza por tratarse de un arte desontologizado, dado que se puede reconocer como una práctica cuyos mecanismos de funcionamiento no se limitan a una definición o criterios únicos.

⁶⁴ Para Baudrillard, una manera de salir del simulacro de desilusión estético al que somete el arte actual consiste en permitir que las formas sorprendan de nuevo. Es decir, un retorno de la ilusión que se da entrando en el juego del objeto y las imágenes antes que su grado de realidad se imponga al espectador (Baudrillard, 1998, p. 29).

Por el contrario, se plantea como experimentación con el lenguaje a manera de acciones y desde los usos en la navegación.

Reconocer que el net.art 1.0 huye de cualquier definición gracias a su propuesta autocrítica, implica en gran parte una aproximación al relativismo objetivo de Michaud, dado que sus ejercicios se proponen relativizar el contexto de la red a través de sus usos experimentales. A la vez, ante la ausencia de criterios unívocos la dificultad se acrecienta en la medida en que aparecen subcategorías especializadas como el web.art, computer art, mail art, entre otras. En la misma dirección de lo que advierte Michaud (2002) con relación al arte contemporáneo, en cuanto, al no existir una definición total, al mismo tiempo proliferan las clasificaciones y los expertos en las mismas (p. 23).

Sin embargo, se deben reconocer valiosos esfuerzos en materia de establecimiento de criterios con relación a la práctica del net.art. Uno de ellos es el llevado a cabo por David Ross (1999) a través de la formulación de lo que él ha llamado *21 cualidades distintivas del net.art*. De esta, interesa destacar que algunas de las cualidades enunciadas van en la misma vía de las perplejidades y juegos de lenguaje que en la presente tesis se han decidido como criterios. Algunos de ellos se corresponden de manera especial con Fluxus y el dadaísmo, particularmente con Duchamp, como la enunciada en la cualidad número 4. Igualmente, destaca Ross la importancia de infiltrarse en un lenguaje que lleva a la acción, difuminando muchas de las barreras que pretendían derribar las vanguardias como los roles entre espectador y artista (cualidad 2). La importancia de no depender materialmente de un espacio como los museos para ser vivido ni expuesto (cualidad 3). Así como el carácter procesual, que en la cualidad 5 consigna de esta manera: “el net.art es puramente efímero, lo opuesto a la cualidad épica. No deja huella. Puede tener la brevedad poética que resume una vida en la conciencia colectiva” (Ross, 1999).

De la misma manera, vale destacar la importancia que Ross atribuye en el net.art al carácter crítico-formal por sobre lo estético y social que este pueda plantear. Ello se ve por ejemplo, al afirmar en la cualidad 10: “nunca antes el aparato de trabajo crítico estaba incluido en el mismo trabajo. Así el trabajo y su crítica es la

misma cosa, hay un colapso del espacio entre el autor y el receptor” (Ross, 1999). Lo que en gran medida refuerza la tesis base que se ha venido trabajando, es decir, la relevancia del metalenguaje como base en el análisis y comprensión de esta práctica.

Otro esfuerzo importante que se quiere destacar a manera de criterios para el net.art 1.0, es el manifiesto realizado por Natalie Bookchin y Alexei Shulguin en la *Introducción al net.art (1994-1999)*. De dicha introducción se quiere resaltar el primer apartado denominado *Net.art de un vistazo*, en el que propone tres puntos de base y doce puntos como específicos del net.art. Estos tienen una especial relevancia para esta tesis, dado que en ellos se ve una descripción muy en consonancia con las vanguardias, algunas de ellas en el mismo camino de lo que posteriormente se tratarán como perplejidades como se puede ver a continuación:

“1. Definición

a. net.art es un término que se define a sí mismo, creado por la disfunción de una pieza de software y utilizado originalmente para describir la actividad artística y comunicativa en Internet.

b. Los net.artistas buscaban quebrar las disciplinas autónomas y las anticuadas clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas.

2. 0% Compromiso

a. Manteniendo la independencia de las burocracias institucionales

b. Trabajando lejos de la marginalidad, intentando conseguir una audiencia substancial, comunicación, diálogo y diversión.

c. Iniciando caminos al margen de valores anquilosados provenientes (sic) un sistema teórico e ideológico estructurado.

d. T.A.Z (temporary autonomous zone) de finales de los 90: Anarquía y espontaneidad

3. Práctica sobre Teoría

a. El ideal utópico de la desaparición del vacío existente entre el arte y la vida cotidiana, ha sido conseguido, quizás por primera vez, y convertido en un hecho para la práctica diaria.

b. Llevar más allá la crítica institucional: con lo cual un artista/individuo puede equivaler o situarse al mismo nivel que cualquier institución o corporación.

c. La práctica muerte del autor

Pasando a definir lo que ellos consideraban las “Figuras específicas del net.art”

- 1. Formación de comunidades de artistas a lo largo de naciones y disciplinas*
- 2. Inversión sin intereses materiales*
- 3. Colaboración sin consideraciones por la apropiación de ideas*
- 4. Privilegio de comunicación sobre representación*
- 5. Inmediatez*
- 6. Inmaterialidad*
- 7. Temporalidad*
- 8. Acción basada en un proceso*
- 9. Actuación sin preocupación o miedo ante las posibles consecuencias históricas*
- 10. Parasitismo como estrategia*
 - a. Movimiento desde los campos primarios de alimentación de la red*
 - b. Expansión hacia infraestructuras conectadas en la vida real*
- 11. Desvaneciendo fronteras entre lo público y lo privado*
- 12. Todos en Uno:*
 - a. Internet como medio para la producción, publicación, distribución, promoción, diálogo, consumo y crítica*
 - b. Desintegración y mutación entre las figuras de artista, comisario, escritor, audiencia, galería, teórico, coleccionista de arte y museo...”. (Bookchin & Schulguin, 2015).*

Sobre la base de este tipo de criterios, tratar el net.art 1.0 desde la teoría de los juegos de lenguaje de Wittgenstein como una dentro de muchas opciones posibles, significa admitir como el filósofo austriaco que no existe un lenguaje capaz de explicar a todos los demás. Por tanto, la comprensión de cualquier lenguaje se debe a que implica una forma de vivirlo, es decir, una forma de vida compartida que se advierte aun a nivel conceptual desde ejemplos concretos. Esto también quiere decir que la experiencia estética del net.art 1.0 en consonancia con Wittgenstein, al ser compartida y no mística puede comunicarse. Esto no implica que sea objetiva ni mucho menos que se pueda plantear en términos de correcto o verdadero, sino mejor, de manera sugerente y general en la dirección de las perplejidades planteadas. Debido a ello, por e-Wittgenstein se entenderá en adelante una combinación de las sugerencias de

Yves Michaud (2002) vistas en el primer capítulo con las consideraciones de David Casacuberta (2009). Quien en su breve artículo, *Menos imperio y más Wittgenstein*, plantea por e-Wittgenstein una posibilidad de revisión de las producciones digitales como es el caso del net.art. Para eso, sugiere partir de relaciones comparativas desde prácticas lingüísticas, tal como interesa en esta tesis la revisión del net.art con relación a las vanguardias.

Desde esta perspectiva, las expresiones artísticas y en este caso el net.art 1.0 no se comprende simplemente desde las palabras a manera de definiciones fijas, sino desde las vivencias que esta supone, es decir, la manera como se vive a través de ella, incluso en su constante carácter experimental. Así, lo importante en este tipo de expresiones es que en el mismo sentido en que se vio con las vanguardias implican una manera de relacionarse con el mundo, de entender y posicionarse frente a la realidad a través de las actitudes y comportamientos. De modo que, visto desde el conductismo lingüístico-gramatical de Wittgenstein, se trata entonces de un conductismo artístico desde donde se da el significado de ese lenguaje. Por ello, al reconocer que movimientos artísticos y expresiones como el net.art 1.0 implican formas de vida, resulta propicio la existencia de distintos modelos y métodos para entender una obra de arte a manera de una comunidad cultural o artística. Ya que significa que se cuenta con instrumentos de distinta índole para resolver distintos problemas al interior de determinada comunidad como forma de vivir.

El acercamiento al net.art 1.0 como una forma de vida, obedece; por una parte, a la manera como viven los informáticos el lenguaje de programación, aun en los usos insospechados de esos lenguajes a nivel creativo y experimental. Por otra parte, también se refieren al público en general en sus maneras de interacción, donde muchas veces los informáticos y usuarios se encuentran y colapsan. Por eso, el net.art refleja un medio de comunicación como resultado de la experimentación artística con este. De esta manera, se generan ejercicios autorreferenciales de orden autocríticos como consecuencia de llevar al límite esas estructuras del lenguaje de la red y generar juegos con ella, tanto como medio de comunicación así como al arte mismo.

En ese sentido, la pertinencia de este ejercicio metodológico basado en Wittgenstein para comprender el net.art reside inicialmente en la identificación de características y búsquedas compartidas, que constituyen herramientas conceptuales que facilitan la comprensión del net.art 1.0 por relación. Esto quiere decir, que estas funcionan a manera de criterios (en el sentido del relativismo objetivo) para el ejercicio del juicio estético en esta expresión, para la experiencia, el entendimiento y la comunicación sobre el mismo. De esta manera, lo importante es destacar desde los postulados de Wittgenstein las características y circunstancias lingüísticas de internet en función del net.art 1.0, para explorar de este modo su carácter comunicativo (intersubjetivo) y advertir acerca de sus rasgos cognitivos, así como la pertinencia de una mirada analítica.

Dicho lo cual, resulta importante tener en cuenta el sentido del net.art como arte on-line, hecho en y para la red internet, es decir, distribuido en la red. Por tanto, se trata de una práctica artística que elimina la necesidad de mediadores en el sentido tradicional de la institución artística y en la relación obra-público. Sin embargo, aun tratándose de un medio de difusión masiva en el que la obra de net.art se encuentra siempre en una posibilidad latente y activa de distribución simultánea, ello, como creen Baigorri/Cilleruelo (2006, p.17) no implica ni supone que la visualización ni su difusión estén garantizadas. De hecho, la superabundancia de los datos va en detrimento del valor de estos e involucra mecanismos y procedimientos de selección y filtrado.

Visto así, vale decir que el net.art convoca una experiencia de relación directa entre el espectador y la obra que supone la generación de procesos de participación y de creación colectiva. Por ende, el poder de decisión de los usuarios de la red constituye un acontecimiento novedoso, pues el lenguaje se convierte en actos que permiten equiparlo a la noción de lenguaje en Wittgenstein, es decir, como acciones y vivencias, y no como enunciados a manera de palabras o contenidos determinados. Entonces, cabe destacar que una de las más importantes aportaciones del net.art al mundo del arte es precisamente su capacidad de plantear una convivencia entre arte y comunicación, donde confluyen la creatividad y la información como parte de lo que se conoce como espacios híbridos (Di Paola, s. f.). Esto se puede ver en obras como ASML (Art Statement Markup Language) de Iván Abreu, en la que

se articulan discursos curatoriales con software art a partir de lenguajes de programación con el propósito de generar nuevas gramáticas. Saboteando así la relación entre autor y crítico en clara autorreferencia a los procesos institucionales del arte, en la que además se ha dado imagen a lo verbal:



ASML (2003). Ivan Abreu.

Fuente: <http://netescopio.meiac.es/proyecto/0004/>

Otro punto que se puede señalar respecto a la pertinencia de Wittgenstein como modelo de análisis en el net.art 1.0 es que para él la filosofía se encarga de tratar temas y problemáticas en construcción. Por lo que dinámicas típicas del net.art 1.0 como la constante experimentación, la creación colectiva, la hibridación y lo transdisciplinario resultan totalmente compatibles. Esto se entiende además, si se tiene en cuenta que desde sus orígenes en la filosofía han confluído diversas disciplinas que permiten ubicar en ella el nacimiento de las mismas, las cuales destacan la multiplicidad de métodos posibles gracias a que la filosofía no se corresponde con un solo método.

Antes de pasar a las perplejidades, se debe tener en cuenta que para Wittgenstein la filosofía trata de enseñar diferencias y no esencias. Por eso, referirse desde él a expresiones artísticas como el net.art 1.0, entre otras cosas, permite hacer referencia al arte como el terreno propiamente de la disrupción o la discontinuidad por medio de nociones como la de juegos de lenguaje. Así, se debe asumir que su funcionamiento no consiste en precisar definiciones necesarias y suficientes, sino que se usa para establecer diferencias a partir de relaciones comparativas que ayuden a su comprensión como lenguaje, lo cual permite resaltar la especificidad de esta joven práctica. Esto muy a pesar que

seguramente el propio Wittgenstein no se habría mostrado partidario del net.art, dadas las reconocidas predilecciones que el pensador austriaco manifestó en vida por el romanticismo, así como su rechazo con relación al arte de su época⁶⁵.

En razón de las observaciones anteriores, se puede entender que el net.art 1.0 se trata de un lenguaje estético que comparte características, pero sobre todo, problemas y búsquedas con las vanguardias. Por ello, en las siguientes páginas estas se tratarán desde las perplejidades para indagar sus especificidades en relación. Para esto, será determinante el funcionamiento de nociones wittgenstenianas como diferencia y descripciones suplementarias al interior de su modelo de razones comparativas. Pero antes de llevar a cabo la caracterización de las perplejidades en lo que queda de este capítulo, es importante precisar que el interés e importancia de Wittgenstein al respecto no reside en concebirlo como una estética para el net.art 1.0, sino como el uso de determinadas herramientas conceptuales que permiten dilucidar las suyas propias.

4.5 Las perplejidades en el net.art 1.0

A continuación se hará un acercamiento a las seis perplejidades vistas en las vanguardias desde el net.art 1.0 para así entrar en sus particularidades. Lo que implica profundizar también en las particularidades de medio del cual depende, pues su soporte es su lenguaje, en el cual, se lleva a cabo el proceso creativo y otras condiciones que se tratarán enseguida.

4.5.1 Desmaterialización

De entrada, resulta cuanto menos extraño emplear el término desmaterialización para referirse a cualquier cosa que se relacione o que dependa de la red internet. Ya que su materialidad, que existe y se expresa a través de la materia de los dispositivos de conexión, principalmente se trata de una red de fluctuación de datos que nunca han sido materiales y por tanto nunca se han desmaterializado.

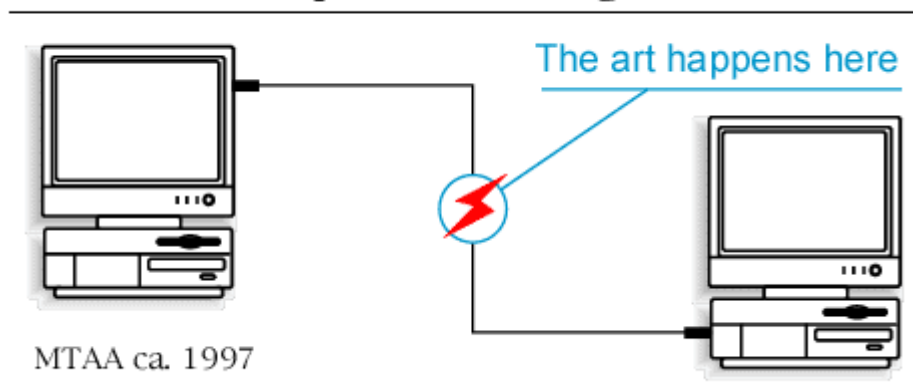
⁶⁵ Para ampliar, véase (Monk, 2013).

Por eso, entiéndase que cuando se hace referencia a la desmaterialización en el net.art se está estableciendo un dialogo implícito con la tradición material de la historia de las artes plásticas. Dialogo que por demás resulta problemático, como bien lo ha referido Pau Alsina de la siguiente manera:

(...) paradójicamente, la materialidad parece no formar parte integral del modo en que la historia y la teoría explican las artes, y, de igual manera, lo digital parece estar comúnmente concebido como desprovisto de materialidad alguna. Se trata de dos relaciones conflictivas con la propia materialidad, resultado de procesos de desmaterialización muy diferentes. La verdad es que hay una larga tradición en la historia del arte que continúa aproximándose a la materialidad del arte como algo meramente pasivo, inerte, receptáculo para la idea. (Alsina, 2014, p.79)

De esta manera, la desmaterialización (inmaterialidad) del net.art plantea uno de los mayores problemas a nivel de comprensión en esta expresión y que se puede ver a manera de perplejidad desde dos aspectos. El primero es la evidente “virtualidad” que supone la red internet para esta práctica, ya que las obras suceden on-line, es decir, a través de información y datos sin una realidad físicamente aprehensible como se ha venido comentando. Esto usualmente se ha ilustrado por medio del famoso diagrama que se presenta debajo de este párrafo. Un segundo aspecto consiste en que la inmaterialidad del net.art supone, principalmente, la imposibilidad de conservar las obras de la manera como se entiende desde la tradición de la conservación y el archivo en el arte. Este es justamente uno de los ataques directos del net.art a la institución museística, para lo cual una plataforma como la red internet resulta perfectamente adecuada.

Simple Net Art Diagram



Fuente: Wikimedia Commons.

Esto también se entiende teniendo en cuenta que las obras de net.art además de suponer acciones temporales, también dependen de un soporte que se caracteriza por su carácter efímero. Dichas obras aun cuando se alojan en websites a manera de objetos, hacen parte de unos dominios que suelen desaparecer con el tiempo y con ellos las obras mismas, lo que significa imposibilidad de acceso. De esta manera, el archivo y la clasificación del net.art se plantea como un problema para la tradición del régimen de producción. Sin embargo, se puede articular a través de páginas y museos en internet especializados en la conservación de obras y muestras de net.art como netescopio (<http://netescopio.meiac.es/>), quizá sin precedentes en España, el cual ha sido llevado por el MEIAC (Museo Extremeño iberoamericano de arte contemporáneo). Es así como, en general, el net.art 1.0 no solo conserva sino que en gran medida consume la tendencia vanguardista de la desmaterialización del arte. De ello también da cuenta la curiosa anécdota acerca del primer manifiesto del net.art, el cual se supone existió pero desapareció en el disco duro (que se echó a perder) de uno de sus pioneros, Igor Markovic según Cosic⁶⁶.

En este sentido, se puede decir que aparecen conceptos como el Museo Inmaterial, desarrollado por Antonio Cerveira Pinto dentro del proyecto metamorfosis del MEIAC relacionado con el manifiesto arco '04

⁶⁶ Para ampliar, véase <http://encina.pntic.mec.es/jarv0000/historia.htm>.

(<http://aminima.net/2007/08/09/metamorfosis/>). De este se puede destacar la noción de wi-fi museum, la cual permite vivir a distancia las exposiciones de un museo físico como el MEIAC en Cáceres – Extremadura, gracias a combinaciones entre la intranet propia con la extranet bajo la administración del museo. Sobre ello dirá Cerveria:

La recepción estética ha dejado de ser, en gran medida, una actividad pasiva, sin posibilidades de retroalimentar la creación originaria; ahora, dicha recepción es, cada vez más, el resultado social e individual de una modulación y de una deconstrucción de las obras de arte, por efecto del acto mismo de escuchar, de mirar o de aumentar creativamente su realidad. El público deviene co-actor, o participante en el juego creativo, en cada una de las redes de arte virtual que atraen su atención y voluntad participativa. (Cerveira Pinto & Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (Badajoz, 2005, p. 76).

Como se ve, Antonio Cerveira advierte una auténtica revolución que acá funciona dentro de lo que se ha entendido por perplejidad producto de su inmaterialidad. En cuanto la conservación de las obras se infiere que para Cerveira (2005) el net.art supone una democratización tecnológica, es decir, una nueva conceptualización de lo que significa un museo. Esto, pese a las prevenciones frente a los fallos tecnológicos que pueda implicar un museo virtual, igualmente ofrece una cantidad de posibilidades acordes a los desarrollos tecnológicos de la época. Que además de hacer justicia a las prácticas que dependen de la red, al mismo tiempo hace las veces de orientador descriptivo del arte y de la cultura, configurando un espacio híbrido (interfaz híbrida de comunicación), comunitario y global.

Por lo anterior, un aspecto revolucionario y problemático de la comunicación en la red que evidencia el net.art es esa manera como “deslocalizadamente” se comparte la presencia en internet y las distancias espaciales que esto implica, quizá antes inconcebibles para la interacción de manera simultánea. Esto admite una relación con el tiempo y el espacio de manera diferente, al punto que se convierte en paradójico, ya que ahora, tanto espacio como tiempo se presentan sintetizados en la red a través de la pantalla. Es así que las obras de net.art se presentan a manera de datos, es decir, su materialidad se ha desvanecido. Por

tanto, el viejo proyecto del arte como triunfo sobre la muerte en su materialidad se ha desechado, y de paso, los sitios en los que espacialmente se llevaba a cabo dicha conservación, los museos.

Visto así, el net.art presenta otra dificultad en su comprensión derivada de su “inmaterialidad” como es el problema de su exposición. Dado que sin “interacción” (on-line) no se precisaría la práctica misma, pues como reconoce José Luis Brea: “Net.art es sólo aquél tan específicamente producido para darse en la red que cualquier presencia suya en otro contexto de recepción se evidenciaría absurda -cuando no impensable” (Brea, 2002, p. 89). Este problema ha generado muchas anécdotas desde los inicios del net.art, siendo una de las más reconocidas la que sucedió con el artista Jhon Simon⁶⁷ al colgar monitores en un espacio expositivo tradicional como si se tratara de pinturas, contrariando así el supuesto básico del net.art que es propiciar una experiencia con un medio “inmaterial” en el espectador que ahora es un usuario (on-line) de la red. Al mismo tiempo, esta experiencia implica la necesaria existencia de los dispositivos a través de los cuales se lleva a cabo la conexión a la red. Estos además, se encuentran cada vez más deslocalizados y hacen parte del mobiliario fijo de la casa y de la vida diaria de cada persona, que gracias a los dispositivos móviles se pueden experimentar por medio de una tablet o un teléfono móvil como el que la mayoría de personas lleva en sus bolsillos.

En ese mismo orden de ideas, se puede decir que esas condiciones inmanentes y necesarias para el net.art 1.0 constituyen al mismo tiempo sus limitaciones, principalmente en cuanto a sus posibilidades de experimentación que es una de sus más importantes características. Estas limitaciones no significan como muchas veces se ha querido dar a entender, que el net.art 1.0 se trate de obras que se han concebido para ser almacenadas en dispositivos cuyo funcionamiento no depende de la red internet, pese a que en ocasiones las mismas obras lo permitan. Esto sucede, por ejemplo, con los dispositivos de descarga y almacenamiento como los pendrive o los discos duros, que han llevado a clasificaciones o categorías como el cd art, o aún más, al computer art, partiendo de las similitudes en cuanto al carácter formal y tecnológico que están

⁶⁷ Para ampliar, véase <http://www.numeral.com/>.

comparten. Desde esta perspectiva, sería un error proyectos del orden del Harddiskmuseum⁶⁸, con el que el artista e investigador Solimán López almacena algunas obras de net.art que solo se pueden vivir de manera exclusiva desde un archivo en su disco duro a través de una gafas virtuales, desdiciendo de la condición básica del net.art, toda vez que, por definición, se trata de un arte de red, es decir, on-line y de libre circulación.

De este modo, la “inmaterialidad” del net.art 1.0 se refiere primordialmente a los actos en la red, los cuales dan cuenta que los procesos que se llevan a cabo ahí son “inabarcables” materialmente. Por lo que se puede entender el net.art 1.0 como una práctica heredera del arte conceptual, dado que la idea es más importante que la experiencia material, dicho de otro modo, se trata de obras que se pretenden desmaterializadas al plantearse más como una vivencia. Por ende, el net.art 1.0 se puede comprender desde categorías que reconocidos teóricos como Michaud, Bauman⁶⁹ y Baudrillard, entre otros, han usado para referirse y caracterizar el arte contemporáneo como difuso, vaporoso, liquido, gaseoso y demás, por querer decir que se presenta difícil de precisar tanto a nivel material como en su comprensión, como si intencionalmente se pretendiera inaprehensible desde sus prácticas.

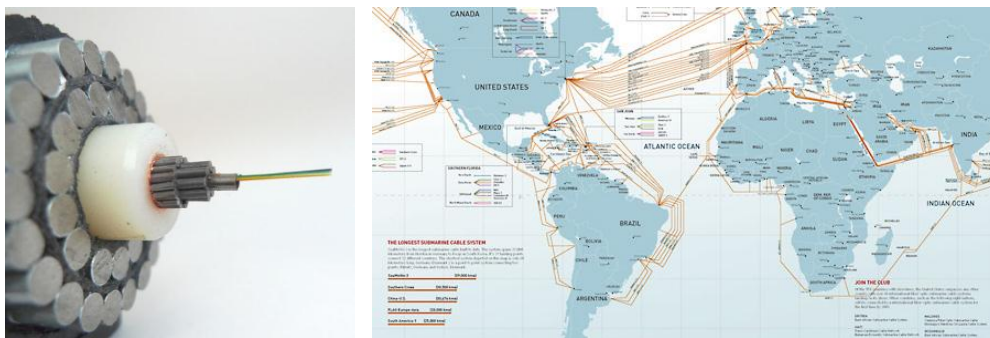
De igual manera, aunque a nivel material el net.art se muestre complejo de definir, como cualquier otra expresión, obedece a unas condiciones que lo hacen posible y que se precisan también desde su soporte material. Es decir, aunque se muestre virtual está subordinado a unos dispositivos que posibilitan la conexión, la posibilidad de los intercambios, los espacios de legitimación y los lenguajes de programación que constituyen su gramática. Por tanto, pese a las evidentes dificultades por precisar esta práctica por completo, al igual que las demás prácticas artísticas posee unas condiciones de orden “objetivo”, algunas materiales y otras lingüísticas (metalingüísticas) sobre las cuales se lleva a cabo su creación y experiencia por mas confusas y abstractas que estas se muestren.

En consecuencia, no haría justicia a las condiciones materiales que implica la red si se piensa que no es relevante su materialidad bajo figuras retoricas como

⁶⁸ Para ampliar, véase <http://harddiskmuseum.com/>

⁶⁹ Para ampliar, véase (Bauman & Ochoa de Michelena, 2007).

la nube, ya que así se estaría obviando los millones de kilómetros de cableado submarino que lo hacen posible y que atraviesa los mares. Con estos, además, se establecen nodos de manera jerárquica según qué países, desde donde se administra el funcionamiento de la red internet⁷⁰ como se puede ver en el siguiente mapa del cableado de algunos nodos.



Cable y mapa de cableado submarino
Fuente: Wikimedia Commons.

4.5.2 Metalenguaje

Sabiendo que el tema y medio del net.art 1.0 es la red internet, resulta fundamental reconocer que esta constituye el mayor avance en las comunicaciones en los últimos tiempos, dado que significa importantes cambios como el ahorro en desplazamientos, tiempo y dinero, pero sobre todo, la posibilidad de transmitir mensajes de manera más fidedigna. Esta última característica se puede reconocer como la principal virtud de esta red al mismo tiempo que constituye el mayor desafío para el net.art, ya que se trata de una expresión artística, y como tal, su principal tarea reside en reconocer los límites de ese lenguaje en el sentido en que se ha venido tratando en Wittgenstein, de tal manera que se puedan llevar a cabo las rupturas con sus estructuras lingüísticas como supone toda práctica artística (Vilar, 2000). Por esta razón, el net.art 1.0 se propone autorrefererirse, para sabotearse a nivel lingüístico en cuanto estructura y significado. Para ello, se entiende que se recurra a procedimientos como el *glitch*, las técnicas hacker y las simulaciones de virus,

⁷⁰ Sobre esto, vale la pena revisar el trabajo que adelantan investigadores como Joana Moll y Tanit Plana. Para ampliar, véase <http://done2.fotocolectania.org/think/visibilidad/>.

para enfrentar desde el arte la comunicación que supone internet a través de la experimentación con esta, siempre en busca de experiencias que impliquen cuestionar y resignificar el mismo lenguaje de la red reflejándolo como en la siguiente obra, un experimento que recrea distintos comandos de reinicio:



Fuente: <http://www.therestartpage.com/>

En ese sentido, el hecho que el net.art 1.0 se trate de una práctica metalingüística abre enormes posibilidades de experimentación con el lenguaje de la red, el cual se muestra hermético en sus programaciones establecidas por medio de códigos. A lo que habría que agregar que presenta un funcionamiento cada vez más vertical, reflejando el dominio y hegemonía de los poderes e intereses de las grandes corporaciones. Esto se evidencia en el net.art 1.0 como una constante invitación a la reflexión estética, por ejemplo, desde el debate que plantea el propio medio entre sus posibilidades de expresar un mensaje o de ser en sí mismo un mensaje. No obstante, en general, el medio es usado en función del mensaje al cual se adapta aunque este sea con relación al mismo medio.

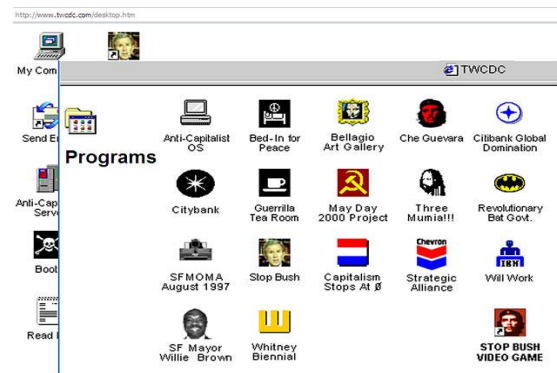
Entonces, los ejercicios metalingüísticos constituyen la estrategia fundamental del net.art 1.0 para debilitar la exigencia de contenidos específicos a manera de mensajes directos y explícitos, atacando así toda presentación a manera de verdad en la red. De igual modo, rehúsa toda posible correspondencia con el funcionamiento institucional del arte. Un ejemplo de esto, se puede ver en la siguiente obra *Biennale.py* (2001) del famoso colectivo de net.artistas “cero-uno”, conformado por Eva y Franco Mattes, en la que aparentando ofrecer una

invitación a la 49 bienal de Venecia, lo que ofrecían en realidad era un virus, cuyas consecuencias se detallan en el link debajo de la imagen.



Fuente: <http://netescopio.meiac.es/obra.php?id=118>

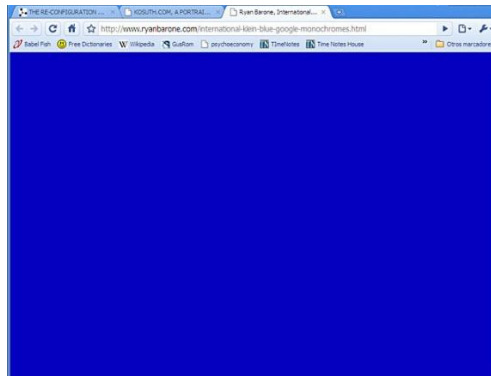
De forma similar, el colectivo *Together We Can Defeat* conformado por Amy Berk y Andy Cox lleva a cabo un ejercicio de ataque irónico al capitalismo desde el sistema operativo. Para ello, han subvertido el funcionamiento de las reglas del sistema mediante referencias anticapitalistas incluyendo las carpetas del menú:



Fuente: <http://www.twcdc.com/>

Este reconocimiento del net.art 1.0 como una práctica que se refiere a su medio, permite indagar en el funcionamiento de las dos concepciones de metalenguaje

que se han venido tratando a propósito de Wittgenstein. Por una parte, en cuanto se trata de una práctica que al tener por objeto y tema su propio soporte, entonces se autorrefiere por condición. Por otra parte, ya que como expresión artística recurre a procedimientos externos, es decir, a herramientas lingüísticas del mundo del arte como las técnicas de vanguardia. Esto se ve a través de la experimentación con las herramientas lingüísticas propias de la red como los lenguajes de programación y marcado, lo que significa que se trata también de una práctica metalingüística dado que un lenguaje, el del arte, sirve para entender otro lenguaje, el de la red internet. De esta manera, se puede decir que el metalenguaje es evidentemente una de las perplejidades más importantes, quizá la más importante en el net.art 1.0, toda vez que, además, lo define como net.art metalingüístico.



International Klein Blue. (2008). Ryan Barone.

Fuente: <http://netescopio.meiac.es/obra.php?id=136>

Con toda la referencia que se ha hecho hasta este punto con relación al arte contemporáneo, se ha ido recorriendo un camino en el que se ha querido destacar la pérdida de exclusividad del objeto artístico. Con ello, la alusión a las cualidades del mismo y sus implicaciones estéticas, es decir, la pérdida de dependencia en torno a los atributos materiales y la información sensible como fundamento estético para su producción y comprensión. En parte, esto es lo que han dejado las vanguardias, la experiencia estética como experimentación desde la desmaterialización de la obra, tal como se puede ver reflejada en exploraciones metalingüísticas como las que sugiere el net.art 1.0 a través de procedimientos basados en las estrategias de las vanguardias.

Esta marcada y decidida orientación lingüística, metalingüística del net.art 1.0, permite enfatizar al mismo tiempo la importancia del carácter cognitivo detrás de esa experimentación con el lenguaje del arte a través de la gramática de su expresión, principalmente, de la posibilidad de usos y resignificaciones que implican esas exploraciones. De esta manera, el juicio estético en esta expresión consiste en una actividad de orden comunicativo acerca de esa experimentación, es decir, intersubjetivo a la manera en que el lenguaje para Wittgenstein supone referirse a experiencias compartidas.

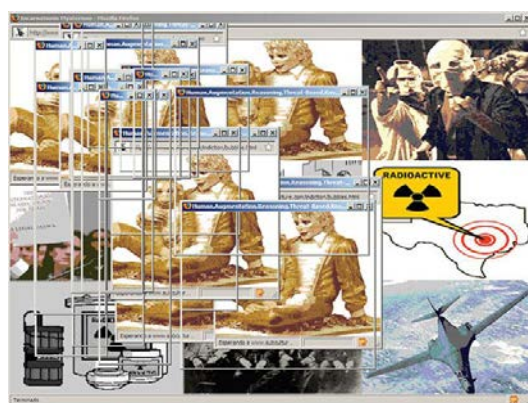
Lo que interesa insistir a través del net.art metalingüístico, es precisamente que lleva a una experiencia cuyo contenido no ha necesitado tanto un mensaje explícito como una experimentación con su lenguaje y las formas de este. Así mismo, muchos de esos comportamientos que implican la experimentación con el lenguaje de la red también se refieren a procedimientos de la vida cotidiana, en cuanto los usos de la red tiene que ver con acciones típicas de la vida off-line de manera on-line como consultas, pagos, participaciones y una infinidad de usos de la interactividad que cada día se hacen más extensivos. De este modo, se da mayor relevancia a la atención de este medio como epistemología y lenguaje, destacando aún más la pertinencia de acercamientos desde miradas de corte analítico.

En atención a lo anterior, en el net.art metalingüístico se advierte una relación muy dicente entre los juegos de formas, los cuales, suelen darse por medio de la exhibición de códigos y estructuras de lenguaje de programación sin una conducción específica más que una autorreferencia. Dicho de otra manera, se trata de ejercicios metalingüísticos a través de los cuales se señala que en estas obras se asiste constantemente a relaciones incesantes entre meros significantes, que además de no remitir a nada tampoco constituyen un significado en sí.

Este tipo de ejercicios autorreferenciales exhiben una crítica tanto a la comunicación como a las expresiones artísticas, por lo que difícilmente aluden a un significado. Por el contrario, se proponen como la experiencia de significantes que se remiten a otros significantes o que se remiten a sí mismos constantemente. De manera similar como lo concebía Baudrillard a través del

concepto de simulacro, para quien este tipo de expresiones basadas en soportes de las denominadas tecnologías de la imagen como la televisión, el video y principalmente la red internet, implican una profusión y circulación de meros significantes (Baudrillard, 2008) de manera similar a como ya lo había considerado Roland Barthes (2008)⁷¹. Así, el valor de la imagen reside en un asunto de uso(s) que implican a la vez ejercicios de orden reflexivo con ellas, como la deconstrucción, la apropiación o bien la simulación, cuyos precedentes siempre se pueden ver desde la desmaterialización que proponen las vanguardias.

Se puede advertir dicho funcionamiento del concepto de simulacro en Baudrillard a manera de juegos entre significantes, tal como se puede ver en obras como *Indiction* (2003) de Antonio Mendoza:



Fuente: <http://www.subculture.com/indiction/index.html>

En esta obra (como en muchas del mismo artista) se asiste con cierta ironía a la experiencia acelerada de referencias intermitentes de imágenes e iconos de la cultura de masas, que de alguna manera recuerda a lo que ya Warhol pretendía

⁷¹ En Barthes la relación entre significado y significante, se apoya en objetos equivalentes pero no iguales; es decir, el significante no expresa al significado. Esto quiere decir que el significante, significado y signo son en cualquier sistema semiológico: diferentes. Así mismo, para él, se pueden distinguir tres niveles: El nivel de la comunicación, el del significado, que permanece en un plano simbólico, en el de los signos, y el de la significancia. En el plano de los signos (el simbólico) hay dos facetas: la intencional (lo que ha querido decir el emisor) es un sentido claro que no necesita interpretación: el sentido obvio; el otro sentido, sobreañadido, es como un suplemento que el intelecto no llega a asimilar, es huidizo, resbaladizo, es el sentido obtuso. El significante ocupa el primer plano, el sentido obtuso se obtiene cuando comprendemos que hay algo que no está en la lengua, ni en los símbolos y que si lo retiramos, la comunicación y la significación aún persisten, circulan, pasan sin él, y, sigue siendo posible decir y leer pero tampoco está en el habla. Para ampliar, véase Barthes (2008).

a través de la reproducción de las serigrafías de 1000 Elvis y Marilyn. Esto es, exterminar la imagen misma por su propio paroxismo hasta dejarla vacía (Baudrillard, 1998, p. 46), como se puede ver en algunos de los momentos de la anterior obra parte de *subculture*.

En *www.subculture.com* como suele suceder en muchas obras de net.art 1.0 se exhibe la repetición a gran velocidad de imágenes y sonidos a manera de metacollage, con los cuales se genera por momentos una alusión que se podría decir, es correlativa a lo que se encuentra en los escaparates de las tiendas de centros comerciales. Dado que a través de la repetición de un producto exhibido anulan la diferencia y la capacidad de elección, eliminando de paso la capacidad de juicio con relación al mismo. Todo esto bajo la lógica de la constante referencia entre significantes, que por lo mismo se hacen cada vez más insignificantes. Así, en los juegos de imágenes que propone el proyecto *subculture* se puede ver como las imágenes se autorrefieren constantemente, insistiendo en su repetición en frecuencias cortas de movimientos y ritmos, los cuales aluden a la velocidad del consumo de la imagen como cualquier producto del mercado. Así pues, se trata de una metáfora de la imagen como mercancía que refleja la impotencia, la ansiedad y si se quiere la culpabilidad por no capturar ninguna imagen más que usarlas para la circulación incesante que supone su consumo. De eso se trata esa especie de exigencia, de pasar siempre rápidamente por ellas como un vehículo de estimulación, que arrastrado por la velocidad, es incapaz de fijar ninguna imagen ni ningún propósito diferente.

Como se ve, en *Subculture* la velocidad refleja el carácter práctico de los elementos compositivos y sus relaciones en la producción artística a través de fenómenos como los ritmos parpadeantes. Esto igualmente se advierte en la alusión a los tonos, que son otros de los elementos que llevan a experimentar las propias estructuras como acto(s) en el arte en la misma dirección y sentido en que se pudo ver en el suprematismo. Aunque se podrían decir muchas cosas más acerca de esta obra a la luz del análisis que se ha propuesto, de momento se dejará hasta aquí, ya que ese análisis detallado será objeto del siguiente capítulo cuando se traten las obras de Jodi desde los juegos de lenguaje en relación con las perplejidades incluido el carácter metalingüístico.

4.5.3 Ausencia del original

Otra perplejidad que se encuentra con suma frecuencia en el net.art 1.0 y que a la vez constituye uno de sus aspectos característicos más típicos es la ausencia del carácter original de la obra. Ya que en este tipo de expresión no es posible referirse ni al original ni a las copias, sino fundamentalmente a insumos de la red, es decir, a datos. En ese sentido, se puede entender que teóricos como Lev Manovich asuman que en el net.art la base de datos funciona como arte en sí mismo en su carácter simbólico. Por tanto, el trabajo de los artistas con tales datos se asemeja al de un productor:

La base de datos informática y el espacio virtual tridimensional que da el ordenador se han vuelto auténticas formas culturales: modos generales que la cultura utiliza para representar la experiencia humana, el mundo y la vida humana en este mundo (Manovich, 2005, pp. 279-280).

Desde esta perspectiva, la ausencia del original en el net.art se puede ver determinada por la accesibilidad y funcionamiento de la red. Gracias a que las obras de net.art suponen capacidad de reproducción y profusión a través de medios técnicos, en cuyo proceso la distinción entre original y copia se pierde, ya que sencillamente remitiría siempre a copias. Por esto, preocupaciones de tipo ontológico como la originalidad de la obra quedaría obsoleta en expresiones relativas a las imágenes digitales como el net.art, máxime si se trata de la red internet, donde estas existen como códigos que se actualizan a través de ordenadores en conexión. Es ahí donde reside esta extrañeza que se puede entender como perplejidad en torno a la imagen en el net.art, que al mismo tiempo le da una condición revolucionaria que lo destaca en la historia reciente del arte. Especialmente, desde la intención de las vanguardias por hacer circular las obras en profusión, siendo ahora capaz de replicarse de manera incesante en “tiempo real”.

Resulta inevitable reconocer que el origen de la discusión con relación a la originalidad y la copia, tiene su máximo referente en el debate acerca de la reproductibilidad de la imagen protagonizado por Benjamín a principios del siglo pasado. Justo en pleno momento de las primeras vanguardias, cuando lleva a cabo la reflexión acerca de las tecnologías de la imagen, la comunicación y el arte a través de su ensayo “*La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*” (Benjamin & Isava, 2015). En dicho ensayo, como es bien conocido, principalmente advierte acerca de la pérdida del aura en la obra⁷². Sin embargo, también habría que decir de la mano de José Luis Brea (2002, p.85) que en su ensayo Benjamin concibe como dos mundos separados el desarrollo de la imagen en el arte y el de la reproducción técnica, en una distancia en la que la obra y su reproducción son asunto bastante distinto. Contrario a esto, a través de las obras de net.art se asiste a una correspondencia a manera de identidad entre la obra y la reproducción, con lo cual evidentemente se rebasa esa caracterización crítica de Benjamín.

Esa fusión entre la obra de net.art y su reproducción, constituye en gran medida los límites del alcance de esa tesis de Benjamín. Ya que, siguiendo el análisis de Brea se debe decir que el aura se refiere mejor a un aquí y ahora que no se repiten en la obra:

(...) el conocimiento artístico se produce en buena parte por relación a su reproducción técnica, necesariamente habría de traducirse en una pérdida de aura: o si se quiere, en una minimización de esa distancia que, como objeto de forzado culto, la obra interponía ante los ojos de su espectador” (Brea, 2002, p. 85).

Esa pérdida de distancia entre la obra y su reproducción, de alguna manera tiene su precedente en la discusión en torno a la fotografía. Dado que esta parecía poner en jaque a la pintura a principios de siglo pasado, toda vez que se trataba de un medio de expresión técnica de la imagen que además de acusar la

⁷² Para Walter Benjamín el aura permite conservar la distancia con la obra, lo que él denomina como una distancia natural de la realidad que posibilita propiamente la experiencia estética. Por ello, ve en las tecnologías de la reproducción de la imagen como la fotografía y el cine la pérdida de esa distancia. En consecuencia, tal cercanía destruye las relaciones entre los objetos, dejando sin significado la noción de distancia y espacio, pero sobre todo, la de experiencia estética. Para ampliar, véase (Benjamin & Isava, 2015).

reproducción suponía precisamente esa pérdida de aura. Discusión que como se puede ver, encuentra serias dificultades al referirse a prácticas como el net.art, ya que difícilmente podría arrogarse condicionamientos del orden del aura, pues no se asiste propiamente a la época del régimen de la representación que supone la distancia, sino, a la de la estetización de la cultura a través de la imagen como se ha venido caracterizando a partir de Michaud. En consecuencia, el net.art demuestra la prevalencia de la experiencia de la profusión, donde copia y original se dan indistintamente, y donde, además, ambas desaparecen como categorías ontológicas.

La siguiente obra, *Attributed text* de Thomson & Craighead (1997) permite ilustrar uno de los principales problemas asociados a la ausencia de original en el net.art, el referente a los derechos de autor. Esto lo hacen a través de una aparente advertencia en una frase cuyas palabras en realidad son links que llevan a sitios que no son de su autoría. En ellos se muestra con ironía el origen del robo de las mismas a través de distintas alusiones al copyright, como una demostración de la vulneración de los derechos de autor en la red y de la pretensión de conservar dueños de la información, justamente en medio de la inevitable convivencia y múltiples procedencias de todo lo que circula en la red.

Taken from, "10 Big Myths about copyright explained" by Brad Templeton.



Atributed Text (1997). Thompson y Graighead

Fuente: <http://netescopio.meiac.es/obra.php?id=139>

Habría que decir además, que la ausencia del original en el net.art está ligada a su inmaterialidad, dado que esta práctica obedece, en parte, a su existencia como código, cuya interpretación y actualización se da por solicitud de los usuarios. Por tanto, serán las condiciones del dispositivo, del servidor y la calidad de la conexión que se use lo que determine las posibilidades de recepción y percepción de la obra en condiciones diferentes, por ello, no se puede decir que esté garantizada la univocidad de la misma.

Otro asunto en torno a la ausencia del original en el net.art tiene que ver con una falsa creencia, la de creer que la obra, por haber sido creada a través de un “objeto” como una website representa alguna garantía acerca de la posibilidad de no ser reproducida, asumiendo que desde ahí se conservan derechos de exclusividad acerca de ella. Por el contrario, ahora es la plataforma quien tiene la propiedad de la misma, así como los usuarios que entren en esta, ya que además de reproducirla de manera idéntica (como también pretendía la tradición mimética de las artes), también pueden sabotear la primera versión puesta en la red, de tal manera que solo pueden quedar las reproducciones de la obra y/o de la website.

Este interesante fenómeno se da a diferencia del carácter material de las obras en las artes plásticas, lo cual se explica porque la materialidad de las obras de net.art reside principalmente en su código fuente que puede ser extraído por cualquier usuario. Por esto, muchas veces cuando un artista ha retirado su obra ya otro usuario la tiene en su poder, igualmente, cuando una website desaparece puede estar en manos de muchos usuarios. Una valiosa demostración de esto ocurre con la página www.archive.org, en la que se pueden encontrar y reproducir distintos websites que han desaparecido. Esta suerte la han tenido una gran mayoría de las obras de net.art y sitios de conservación y debate sobre estas como www.aleph-arts.org de José Luis Brea, que una vez “desaparecido” (recientemente) se puede ver desde www.archive.org en el siguiente enlace: <http://web.archive.org/web/20060109052239/http://aleph-arts.org/>. De la misma manera, se pueden ver las fechas de las distintas capturas que hayan hecho los usuarios de la página “original”, de la que solo han quedado las copias que son el mismo original.

Se podría decir entonces, que esa ausencia del original en el net.art como expresión de la red internet reside, principalmente, en la capacidad que tienen los datos que allí se viven de circular libremente. Por eso, se entiende la siguiente afirmación del colectivo de net.artistas Cerouno: “Las copias son más importantes que su original, incluso si no hubiera entre ellas diferencia. Las copias contienen no sólo todos los parámetros del trabajo que es copiado, sino mucho más: la idea misma y el acto de copiar” («NETescopio [visor de arte en red del MEIAC]», s. f.)⁷³. En consecuencia, se puede ver que la ausencia del original en el net.art está íntimamente ligada a la capacidad que ofrece la red de apropiarse de la información que allí circula. Por esta razón, esa será la perplejidad que se verá a continuación.

4.5.4 Apropiacionismo

“I copy therefore I am”

Barbara Kruger

El apropiacionismo es una de las grandes posibilidades y a la vez dificultades para la comprensión del net.art 1.0 que se puede ver a manera de perplejidad, toda vez que se debe a esa enorme confluencia y circulación de producciones simbólicas a través de formatos diferentes en la red. Estas siempre tienen la potencialidad de ser intervenidas y distribuidas de distintas maneras, especialmente desde técnicas asociadas al *collage* y el fotomontaje como parte de la denominada cultura remix que se vio en el capítulo anterior.

Esta perplejidad se puede reconocer como una de las principales búsquedas de vanguardias como Dadá y Fluxus como se ha tratado previamente. Siendo el movimiento Fluxus donde el net.art encuentra quizá el precedente más importante, dado que se refiere tanto a interacciones como a imágenes en movimiento articuladas a montajes textuales, visuales y sonoros que se yuxtaponen simultáneamente. En consonancia con la forma en que lo considera

⁷³ Para ampliar, véase <http://netescopio.meiac.es/obra.php?id=131>.

Gustavo Romano (2008) al sostener que en el net.art estos montajes se dan a nivel espacial y temporal, con lo cual evocan en gran manera el comportamiento zapping:

Si con el zapping el público masivo se había constituido en montajista experimental gracias al poder que le otorgaba el control remoto, hoy en día la ventana del televisor ha explotado convirtiéndose en múltiples ventanas. Ventanas que nos conectan a través de Internet a infinidad de contenidos remotos y distantes entre sí, no sólo en el espacio sino en su sentido, generando en cada clic esa “colisión dialéctica” que planteaba Eisenstein, pero ahora en potenciales infinitas direcciones. (Ibid, p.2).

Por otro lado, esos ejercicios de apropiacionismo en el net.art 1.0 suelen referirse tanto a nivel visual como sonoro a las experiencias básicas con la red como reflejar códigos, estructuras del lenguaje, pantallazos y cualquier tipo de imágenes y propuestas de navegación que se remitan a la red como lenguaje así como a los comportamientos habituales con esta. De esta manera, desde el apropiacionismo el net.art se propone resaltar el funcionamiento de la red recurriendo al sabotaje, pero sobre todo, para reinterpretarlo, presentando de otra manera aquello con lo que los usuarios de la red están familiarizados en la navegación.

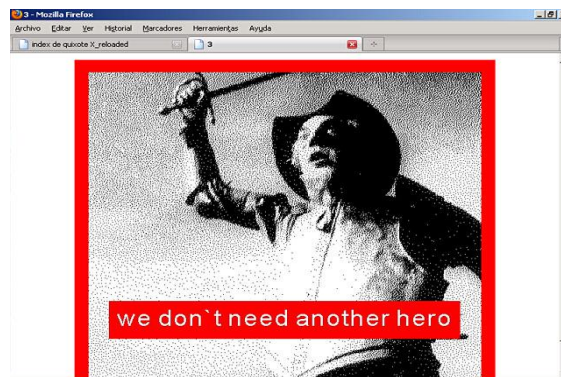
En ese sentido, una de las técnicas apropiacionistas más usadas en el net.art 1.0 de clara herencia vanguardista es el *remake*. Un ejemplo de este es la versión con la que Vadim Epstein lleva a cabo una apropiación de la famosa obra *My boyfriend come from the war* de Olia Lialina, la cual se ha mencionado con anterioridad. En la versión de Epstein se han reemplazado solo los ficheros y con ellos los contenidos, pero conservando la misma estructura narrativa de la obra:

EL NET.ART COMO PERPLEJIDADES DE VANGUARDIA.



Fuente: <http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/warwara/>

En la misma dirección, la obra X-Reloaded del colectivo de net.artistas Santo file se trata de una apropiación y remix de claros propósitos metalingüísticos, enfocada en el cuestionamiento acerca del papel de la autoría. Para ello, se acude a la reinterpretación de apartes del Quijote desde diferentes estilos, siempre bajo el predominio de la técnica del *cut up* en la misma línea del *collage*:



Fuente: http://www.santofile.org/x_reloaded/

Como se ha podido ver en las anteriores obras, no se trata solamente con las reapropiaciones de mostrar una postura con relación a algo, sino de poner las mismas cosas en nuevas relaciones, dialécticas y diálogos consigo mismo, es decir, darle otro uso quitándole su anterior uso. Esto se da también gracias al conocimiento que tenga del medio el net.artista, ya que le permite adquirir herramientas de apropiación, intervención y distribución que le ayudan a experimentar y ofrecer nuevas interpretaciones de todo lo que circule en internet. Que además, por tratarse de espacios híbridos en los que confluyen el arte y la

comunicación se sirve del fenómeno intersubjetivo que ambas suponen, destacando así la interpretación que implica cada mirada.

De este modo, se puede reconocer en esta perplejidad una característica de suma importancia en el net.art si se tiene en cuenta que la (re)apropiación implica prescindir de la mediación de viejas instancias e instituciones, pues se recurre a maneras más inmediatas y directas de crear, distribuir y promover el arte no experimentadas hasta el momento del denominado periodo heroico del net.art. Por eso, tanto la red internet como los dispositivos de conexión que posibilitan acceder a la experiencia con las obras de net.art, se conciben y ofrecen desde diseños con los cuales no solo se puede llevar a cabo la experiencia con esta práctica, sino desde donde, además, se interviene en ellas con procedimientos del orden del copiar y pegar. Es decir, se interviene también en la producción simbólica que como comunicación esta ofrece.

De manera general, se puede decir que el apropiacionismo en el net.art 1.0 da cuenta, fundamentalmente, acerca de las formas como internet se apropia de las maneras de comunicación cotidiana y los contenidos que ahí circulan. Con el propósito de intervenirlos desde esta plataforma, donde cada día se llevan a cabo un mayor número de comportamientos de la vida cotidiana. Al mismo tiempo estos suponen distintas modalidades de apropiacionismo, como resultado de esa constante circulación y posibilidad de manipular e intervenir. Esto sucede, por ejemplo, con las imágenes y videos mediante el uso de software, aplicaciones y a través del copiar y pegar en intercambios individuales o grupales como conversaciones en chats, mails, etc.

De esta forma, se puede comprender el apropiacionismo en el net.art no solamente como reflejo de características y principios compartidos con las vanguardias, sino, además, como la “consumación” de algunas de sus principales búsquedas como la fusión entre arte y vida. En ese sentido, otra manera de entender esto es considerando que el apropiacionismo que facilita la red internet permite hoy desarrollar prácticas propias de la vida cotidiana de manera on-line, lo cual no significa que se trate de una institución o fenómeno autónomo. Por ende, también hace posible desarrollar modalidades que

democratizan esta expresión artística desde lo colaborativo y lo colectivo en integración con los medios de comunicación, dando a entender además, que todos podemos ser artistas como señalaba Joseph Beuys (2005).

4.5.5 Creación colectiva

En este orden de ideas, aparece otra perplejidad asociada a esa capacidad de participación directa con las obras de net.art 1.0, incluso en sus procesos de producción como es la creación colectiva. Ya que los usuarios tienen la capacidad de decidir en las interacciones e intervenir los contenidos creados por el artista, no solo a manera de participación pasiva, sino en la potencial creación de posibilidades de interacción. Por esto, la creación colectiva constituye una de las características fundamentales del net.art 1.0, y a la vez, una dificultad a manera de perplejidad en torno a la tradición de la creación en artes. Toda vez que significa un cambio de paradigma, pues implica una diversidad de maneras de producción artística que suponen experiencias estéticas de carácter participativo cada vez más vastas.

Eric Raymond (2010) sugiere otra reconocida manera de ver la creación colectiva como una metodología de orden ético, estético y lúdico. Para Raymond el trabajo en la red se puede clasificar desde dos nociones que él ha identificado como catedral y bazar. Por catedral entiende un tipo de organización jerárquica de orden vertical a la manera de Windows. Por el contrario, el modo bazar se trata de una construcción colectiva de orden horizontal, lo que supone una mayor participación y regulación comunitaria como puede ser Linux, cuyas posibilidades de participación tiene mucho que ver con el funcionamiento del net.art.

La estética de la creación colectiva que interesa destacar es la concepción de esta como participación horizontal, es decir, desjerarquizada. Similar a los procesos creativos vistos en Fluxus en cuanto todo el mundo puede ser artista, en consonancia con la posibilidad que ofrece la red internet de prescindir de intermediarios. Así, además de ofrecerle al artista la capacidad de crear obras, propicia la elaboración de espacios de creación colectiva, en los cuales se crea a partir de las intervenciones del público que en internet son los usuarios. En

gran medida, esto significa una actualización de la consideración de Benjamin (2015) acerca del artista como productor que ya se trató en el capítulo anterior.

De esta manera se puede entender la interpretación de Raymond (2010) acerca de la dimensión ética de la creación colectiva, en la que identifica el modelo de creador y el de productor. Siendo el primero en el que de manera directa el artista transmite mensajes precisos con valores puntuales. Opuesto al modelo de productor que consiste en propiciar la interpretación libre. A continuación se ejemplificarán ambos modelos empezando por el de creador a través de la obra *3AM* (2004) de Arcángel Constantini.



Fuente: <http://www.unosunosyunosceros.com/animas/3am/index.htm>

Esta obra consiste en una grilla de videos a partir del registro escenas nocturnas en infrarrojo, que corresponde a los momentos previos a la disposición de un mercado en Ciudad de México. A través de esta pieza Constantini exhibe, entre otras cosas, lo monótono y desolador de ese trabajo desde la repetición de escenas muy cortas en cada video. En ese sentido, la obra de Constantini se puede entender como una postura respecto a ese trabajo que pareciera insinuar una denuncia. De igual forma, cada video (momento) de la obra ofrece muy claras limitaciones a nivel de experiencia e interpretación, dados los márgenes reducidos de tiempo y contenido de cada reproducción, advirtiendo así, acerca de la estrechez tanto del oficio al que se refiere como de esta obra en cuanto guion. Por tanto, la participación de los usuarios se ciñe a la reproducción de las

mismas, sin más intervención que la selección del orden en que estas se puedan activar.

En ese mismo sentido se puede entender la obra *Versions of Under the Bridge* de Oliver Laric relacionada debajo de este párrafo. En general, se trata de un *collage* audiovisual, en el que a través de pequeños cuadros de reproducciones de guitarras se logra una versión a manera de cover por etapas con cada nota de la canción *Under the Bridge* de los Red hot chilli peppers. Esta no se puede modificar ni detener ni cambiar de orden, por el contrario, propone un recorrido a manera de una estructura narrativa “lineal” a la que se accede por medio de un formato descargable desde la website del artista. Por ello, esta obra al igual que la anterior se puede entender a partir del artista como creador, pues el artista ha creado una experiencia determinada aunque haya sido colaborativa. Por ende, no se trata de un espacio de creación conjunta en la que los usuarios puedan intervenir a posteriori, es decir, que no pueden crear su propia experiencia a partir de los elementos ofrecidos por el artista.



Versions of under de bridge (2006). Oliver Laric

Fuente: <http://oliverlaric.com/underthebridge.htm>

Contrario a los dos casos anteriores, la obra **Bb 2.0** de Darren Solomon ofrece la posibilidad de ver al artista como un productor. Ya que a través de una grilla de videos cortos similar en estructura a la de 3AM, el espectador-usuario es llevado a hacer las veces de director de orquesta. Gracias a que puede intervenir decidiendo en que momento y en que secuencia activa y/o suspende la reproducción de cada uno de los diferentes instrumentos que conforman esta especie de partitura a base de videos en YouTube. En esta obra, además de la

duración más prolongada de cada fragmento en la que participa un instrumento diferente, no se da la repetición ni se trata de un mensaje específico más que de un espacio de creación, ofreciendo por tanto, enormes posibilidades y juegos de experimentación e interpretación.



Bb 2.0 (2009) Darren Solomon

Fuente: <http://www.inbflat.net/>

Por otra parte, el sentido ético de la creación colectiva en las obras de net.art 1.0 se refleja, por ejemplo, en la simplicidad de su carácter funcional en la creación de ambientes de participación. En estos regularmente no todas las opiniones y participaciones son tenidas en cuenta con la misma importancia, como sucede en reconocidos eventos como en el festival Ars Electrónica o el ZKM. Por ello, vale destacar que la creación colectiva en el net.art se propone estar en manos de las multitudes y los procesos creativos que ahí se generen. Por tanto, se puede decir de la mano de David Casacuberta (2003) que las multitudes se imponen a los especialistas, de los que no se desconoce su experticia como tampoco se desconoce la insensatez que puede resultar de los comportamientos y decisiones de la multitud en la red. En consecuencia, la creación colectiva en el net.art consiste en crear espacios de intervención amplia y abiertamente participativos en “igualdad” de condiciones, siempre conservando la individualidad de esta metodología en la red.

Visto desde la creación colectiva, se debe decir que los desarrollos de la red internet han traído consigo un cambio de paradigma en las artes, toda vez que no se trata de la acostumbrada relación emisor-receptor, sino que advierten otras

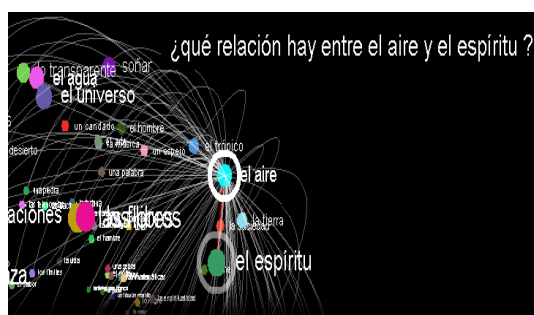
posibilidades de intercambio. Aunque en principio esto se identifica más con la denominada web 2.0, igualmente constituye un terreno clave en el net.art 1.0, en cuanto esas enormes posibilidades de intercambio se convierten precisamente en uno de los aspectos más críticos del funcionamiento de la red, y por ende, de mayor interés para los artistas del 1.0.

De este modo, se entiende que uno de los motivos frecuentes que usan los net.artistas del 1.0 se refiere de manera crítica a las falsas promesas de la interactividad. Asimismo, a las implicaciones de esta tanto para la vida social de las personas como para la sociedad en cuanto construcción de comunidad a través de una pantalla. Es decir, desde el cuestionamiento del uso del lenguaje de la red pero también de la red como un lenguaje.

En esa misma dirección, la creación colectiva en el net.art 1.0 permite dar cuenta del esplendor de la hibridación y el uso de antinomias basadas en la vida off line en la red, como por ejemplo, hablar de tiempo real con relación a una realidad “virtual” o referirse a la red como un lugar. En esto, las obras de net.art 1.0 ayudan a recordar de manera crítica y a través de metáforas, las paradojas y límites en los usos de la red como un lenguaje a partir de los usos de los lenguajes de la red.

De esta manera, se puede entender que uno de los usos más reiterativos de la red de forma crítica por parte de los net.artistas del 1.0 se refiere a los videojuegos como espacios de creación colectiva, con los que también dan cuenta del carácter lúdico de la misma. Usualmente acudían a estos para cuestionarlos como posibilidad de abstraer la realidad y jugar con las posibilidades de participar conjuntamente en ella, reconociendo así la importancia del juego en el proceso de aprendizaje y convivencia. Por eso, en el siguiente capítulo se dedicará un apartado exclusivo al análisis de una obra que ilustra como el colectivo Jodi deshace y rehace el lenguaje de los videojuegos. Esta es, entonces, otra manera como los net.artistas del 1.0 suelen recurrir al metalenguaje, como una invitación a la comprensión de la red y la naturaleza de las experiencias que a través de esta se viven.

Desde esta perspectiva, vale destacar obras como *La esfera de las relaciones* del net.artista colombiano Santiago Ortiz. Esta pieza recurre a la metodología de la creación colectiva a través de un aplicativo desarrollado en *flash*, con el cual propone interesantes ejercicios metalingüísticos que conducen a cada usuario a experimentar tipos de escritura similares a los llevados a cabo por los dadaístas. Esto lo hace a partir de la elección y puesta en relación de palabras que circulan en una esfera, sobre las cuales el usuario se ve impelido a describir dichas relaciones, alimentando así las posibilidades de nuevas relaciones entre las palabras en dicha esfera.



La esfera de las relaciones (2004). Santiago ortiz

Fuente: <http://www.moebio.com/esfera/>

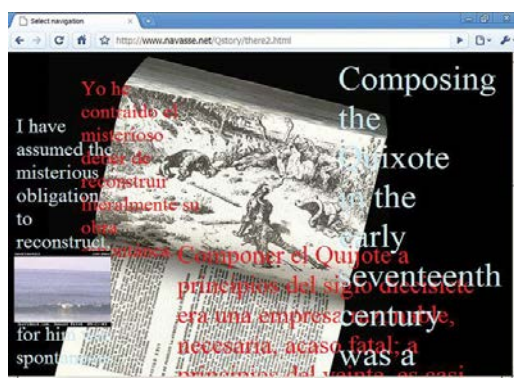
Como se ve, en esta obra se consiguen nuevas funciones lingüísticas con las que se advierte el carácter cognitivo de la metodología de la creación colectiva. Gracias a las relaciones que los usuarios pueden establecer entre las palabras que conforman esa esfera de relaciones posibles, usualmente mediante frases plagadas de azar y humor. Al mismo tiempo, esa posibilidad que tiene cada usuario de insertar nuevas frases transformando la obra, da cuenta en cierta forma de la modalidad de *work in progress*⁷⁴, pues abre de manera indeterminada una cantidad de esferas e interacciones posibles. De este modo, en esta obra se establecen diálogos al interior de comunidades específicas y entre comunidades según los idiomas, en la construcción de las cuales es importante la participación ya que así se expanden las mismas. Por lo que se

⁷⁴ Entiéndase por *work in progress* a estrategias que incluyen al público o usuarios en los procesos creativos de productos y servicios. En este caso, aplicados a procesos creativos del orden de proyectos artísticos que dan testimonio fehaciente del creciente auge de la creación colectiva.

puede decir que esta obra, además, informa acerca de esa inteligencia de las multitudes que se mencionó previamente.

4.5.6 *El carácter procesual*

Continuando con la aplicación de las perplejidades seleccionadas desde el capítulo anterior, finalmente se pasará ahora a evidenciar el carácter procesual en el net.art 1.0. Esta es una de las más importantes condiciones de esta práctica, debido a que la experiencia estética que supone, pese a reflejarse en imágenes, está más ligada al tiempo que al espacio. Así, se ha privilegiado la actividad, es decir, la interacción sobre la contemplación, acompañada por una secuencia temporal que documenta una acción que se actualiza en la red constantemente. Dicho de otra forma, el net.art se trata de una práctica artística que se presenta y se vive como un flujo de información cambiante, que se sirve de este funcionamiento para cuestionar la obra misma como objeto-mercancía. Un precedente de este tipo de esfuerzos se puede precisar en Warhol y Duchamp, quienes respectivamente han eliminado la imagen y el objeto por medio de una súper presencia. En el caso Warhol esto se da por medio de la profusión de la imagen, destacando su fácil circulación así como su sentido conceptual de manera similar a como se lleva a cabo en el net.art 1.0.



The Quixote (2002). Eduardo Navas.

Fuente: <http://www.navasse.net/qstory/systemStory2.html>

Si bien, la anterior obra se podría precisar también desde otras perplejidades como el cuestionamiento a lo original, esta resulta especialmente oportuna para ilustrar uno de los aspectos más importantes de lo procesual en las obras de net.art 1.0. A saber, la experiencia narrativa basada en recursos típicos como el hipertexto, montajes y mezclas. En general, esta pieza se trata de una lectura laberíntica que supone un proceso de varios momentos, a través de los cuales el usuario debe reconstruir una historia a partir de la reinterpretación del breve relato *Pierre Menard lector del quijote* de Jorge Luis Borges. Para esto, se ha dispuesto la estructura de la obra de tal manera que el lector se encuentra obligado a desplazarse por contenidos por fuera de la misma obra, a los que remiten los enlaces según cada opción elegida a la que siempre se puede regresar en su ejercicio de lectura activa y reconstructiva.

El hecho de tratarse de obras que requieren la interactividad para ser experimentadas, ya implica el efecto del tiempo como una necesidad de la cual depende la recepción de las obras. Por eso, en el espectador o usuario es en quien reside la completud de la obra como un proceso que obedece a sus acciones, tales como clicar o manipular las funciones del ordenador. En todo caso, estas acciones suponen elecciones ya conceptualizadas previamente, bien sea por el creador del programa o por el net.artista propiamente, aun así, es el usuario quien completa la obra desde alguna de sus alternativas ofrecidas.

Lo que importa de lo procesual es la condición del funcionamiento de la red, debido a que en el net.art determina la forma en que se viven y se expresan las ideas que se exponen a través de las obras. Así, de la mano de Wittgenstein se puede decir que en el net.art triunfa el lenguaje en su funcionamiento como acciones por sobre cualquier información de orden emocional, pues para él, como ya se vio, las cosas en sí no importan más que por la manera como se vive a través de estas. En esto coincide plenamente la experiencia con las obras del net.art, ya que sus objetos como pueden ser los websites no son propiamente las obras sino la interactividad que se puede dar a través de estas. Esto es consecuencia de algunas maneras como las nuevas tecnologías de la sociedad postindustrial articula modos de experiencia como el entretenimiento y el espectáculo (Combalia, 2005, p. 86), a las que se pueden agregar las artísticas, de comunicación, de conocimiento y pedagogía con la vida cotidiana.

Partiendo de esas condiciones se podría definir la práctica del net.art como eso, como práctica. Por lo mismo y sabiendo de su relación necesaria con otras prácticas también puede ser visto como arte relacional, que además es la manera como se definen muchas de las prácticas artísticas contemporáneas. Así, algunas de sus características propias, aparte de la hibridación y pluralidad que esta supone, residen en que esta práctica genera entornos propicios para la comunicación, pero sobre todo, para el cuestionamiento de la misma como procedimiento y acerca de las maneras en que estas se viven a diario. En virtud de ello, se hace factible considerar que el net.art exhibe a través de sus obras el poder de la temporalidad de la comunicación como interacción. Para así, llevar a cabo ejercicios del orden de la reflexión conceptual, cuestionando justamente la posibilidad de intercambio en esas interacciones, pues de alguna forma denuncia lo que para Michaud (2007, p. 166) en consonancia con Baudrillard (1998) sería mejor un simulacro de la comunicación.

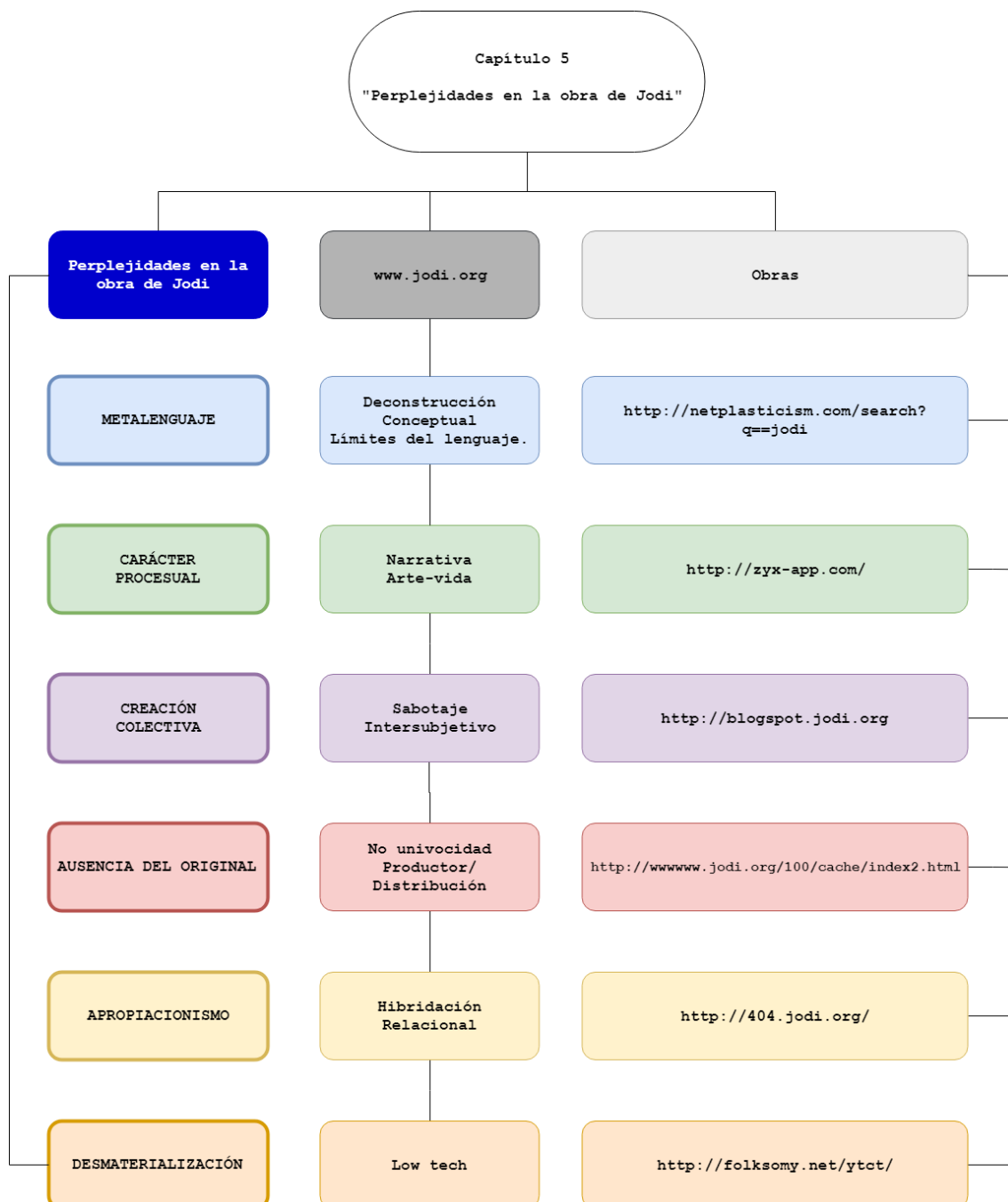
Finalmente, respecto del carácter procesual del net.art 1.0, se debe decir que al tratarse de procesos interactivos más que de objetos, estas obras destacan la inaprehensibilidad que suponen las acciones en internet. Esto se puede ilustrar a través de la figura del pájaro visto desde un tren de la que habla Wölf, cuyo texto en la red ha sufrido la misma suerte que advierte su metáfora pues ha desaparecido de internet pero que Baigorri & Cilleruelo (2006) comentan de la siguiente manera:

El arte en la Red se desarrolla en un instante, resistiéndose a toda tentativa de ser fijado en el tiempo. Se podría decir que estamos observando un pájaro desde un tren. Vuela en el mismo sentido a una velocidad que todavía nos permite identificarlo. Un momento de reflexión nos hace dudar y cuando miramos de nuevo por la ventana... ya ha desaparecido. Cada obra no es más que un rastro, una huella sometida tanto a la evolución del proceso artístico (el autor suele modificar periódicamente la obra), como a la erosión del entorno digital (cambio de URL). Coleccionar net.art sería algo así como coleccionar pieles de serpiente: tienes una prueba, pero la serpiente ya está en otra parte (p. 8).

En consecuencia, una de las condiciones revolucionarias del net.art 1.0 es que, en general, sus obras consuman otra de las pretensiones de vanguardias como

era su carácter efímero, tal como se pudo ver en Fluxus y que en la red se ve maximizado. Esto se debe a que las obras de net.art consisten en acciones cuyas huellas se desvanecen más rápido y difícilmente se puedan volver capturables a través de un registro, pues al consumarse en instantes a manera de información en una red de datos escapan a la fijación de su tiempo. Así, se entiende que la condición propia de las obras de net.art e insumos de la red, además de su cuestionable permanencia, es principalmente su movilidad o motilidad en términos de Juan Martín Prada (2012, p. 214). Por esto, al respecto se puede concluir que el net.art es un arte del tiempo que en sus instantes y secuencias se sirve del uso de técnicas de artes del espacio como las técnicas de la pintura vanguardista, es decir, a manera de transcripción lingüística en otro soporte. Esto será evidenciado a continuación a través del análisis de la obra del colectivo de net.artistas Jodi, como una aplicación específica de todo lo dicho hasta el momento.

ix. Esquema perplejidades en Jodi



5. LAS PERPLEJIDADES EN LA OBRA DE JODI

“Exploramos el ordenador desde adentro y lo reflejamos en la red, cuando un espectador ve nuestra obra estamos en su ordenador...y es para nosotros un gran honor estar en el ordenador de otro. Uno se encuentra muy cerca de una persona cuando está metido en su *desktop*. Creo que el ordenador es un medio para penetrar en el espíritu/mente de los hombres” (Dirk Paesmans, Jodi).



Jodi.org (1995-2000). Jodi

Fuente: www.jodi.org

5.1 Introducción

Este último capítulo pretende ser una ratificación de la pertinencia del modelo de análisis propuesto en esta tesis, el de las razones comparativas a partir de las perplejidades vistas desde Wittgenstein y en relación con las vanguardias en el net.art 1.0. Por esto, a continuación se aplicarán los conceptos y problemas tratados hasta acá a la luz de dicho modelo en el análisis de un caso concreto, el de la obra de uno de los máximos representantes y pioneros del net.art 1.0 como es el colectivo Jodi. Llamado así por las iniciales de la pareja de artistas que lo conforma, Joan Heermskerk de Holanda y Dirk Paesmans de Bélgica⁷⁵.

⁷⁵ Esta pareja de net.artistas iniciaron sus trabajos en la fotografía y en el video arte, en lo cual se reconoce la influencia de artistas Fluxus como Nam June Paik. Después incursionaron en el arte de internet, siendo pioneros y uno de los máximos exponentes al día de hoy. Han recibido diversos premios como los Webby Awards y participado en importantes festivales de arte contemporáneo como la documenta X. Entre las distintas exploraciones llevadas a cabo usualmente de corte crítico y deconstructivo, se pueden identificar la etapa de captura de pantalla, la modificación de videojuegos y más recientemente la simulación de 3D, entre otras. En su gran mayoría, estas serán relacionadas aquí a partir del seguimiento y análisis de su obra.

En ese orden de ideas, la primera parte de este capítulo consistirá en una caracterización y problematización de las perplejidades tratadas en los últimos capítulos en la obra de Jodi, lo cual, no significa que tal ejercicio en este colectivo se agote con este análisis ni con la selección de las obras que se tratarán. Posteriormente, en la segunda parte se analizarán con mayor profundidad tres de las más importantes obras de Jodi para indagar en el funcionamiento de tres perplejidades por cada una. Estas, finalmente serán sometidas al procedimiento de las descripciones suplementarias, es decir, puestas en comparación con una obra similar a cada una. De modo que, brevemente, se pueda enfatizar en el funcionamiento de dichas perplejidades a partir de las diferencias como es el propósito de tal herramienta en Wittgenstein, la cual ya se comentó en el segundo capítulo.



Jodi (Joan Hemskeerk y Dirk Paesmans)

Fuente: Wikimedia Commons

Antes de entrar en materia, se debe admitir que la producción de este colectivo es de las más vastas en net.art. Por eso, en adelante se tratarán algunas de las obras más significativas sin desconocer el conjunto de su producción, cambios y trayectoria. Así, en concordancia con lo que se ha dicho desde el principio, no se forzarán las obras a las categorías de análisis como las perplejidades y juegos de lenguaje en que estas se viven. Por el contrario, vale admitir de entrada que tales categorías se dan de manera conjunta, por lo que se asumirán específicamente algunos rasgos concretos que permitan expiar dicho modelo en su producción.

Dicho lo cual, resulta importante convenir que todo análisis de la obra de Jodi supone enfrentarse fundamentalmente a un estado mental, que si bien se puede leer desde determinadas categorías más o menos acertadas, en todo caso este desborda cualquier tipo de aproximación metodológica. Por tanto, sabiendo esto, a continuación se hará un recorrido por su producción a partir de las seis perplejidades vistas, tratando siempre de respetar al máximo la asistematicidad propia de un colectivo que se plantea y cobra importancia por su sentido antiartístico, anti teórico y anti discursivo.

5.2 JODI

Si bien, en repetidas ocasiones se ha querido asociar a Jodi exclusivamente con los inicios del net.art como algo que ha quedado atrás, esto sería en cuanto menos bastante discutible si se tiene en cuenta que su trabajo no ha cesado desde los inicios de la década de los años 90 del siglo pasado. Por el contrario, su trabajo se ha ido actualizando y cobrando mayor importancia cada día, al punto de convertirse en la actualidad en referencia bibliográfica obligada en relación con el net.art, incluso para teóricos del denominado net.art 2.0 como Juan Martin Prada⁷⁶.

Se debe reconocer que el trabajo de Jodi dista de buscar algún tipo de reivindicación del arte de internet, pues desde sus inicios su producción se orienta decididamente en explorar de manera inagotable el sentido crítico de la red internet y del arte como institución, a través de esta red como soporte y objeto en su poder técnico y formal. Sin embargo, Jodi no se precisa solamente desde su aspecto formal, pues además, como se verá, les interesa la problemática de esto en sus connotaciones a nivel social.

La mejor manera de entender la concepción del arte en Jodi es explorar a través de su website **www.Jodi.org**, como sitio de exhibición de sus obras donde este

⁷⁶ Se reconoce a Juan Martin Prada, además de su trabajo en estética filosófica y filosofía del arte, como uno de los principales teóricos del net.art 2.0. Su obra se puede seguir también a través de su website (<http://www.juanmartinprada.net/>) y su canal de videos en YouTube (https://www.youtube.com/channel/UCGThsDmBWY6sVs_qQ-dJhEQ/videos). En adelante, este será asumido también de manera crítica para contrastar la obra de Jodi.

colectivo de net.artistas muestra todas sus producciones de forma aleatoria. En ellas se fusionan la diversión con la actitud crítica, retando siempre al usuario a ejercicios de comprensión a partir de experimentaciones desconcertantes que en ningún caso permiten guiarse por criterios completamente predecibles. Para esto, como se puede ver en cada acceso a su website, Jodi ha buscado el descentramiento de la atención a partir de una estética de la desorganización y el error, recurriendo a imágenes que generalmente parecen haber perdido toda referencia precisa a nivel de significado. En ese sentido, el contenido visual de sus obras no tiene tanto el propósito de connotar como denotar. Debido a ello, se ha dado mayor importancia a los ejercicios críticos que a contenidos a manera de significados específicos, como se puede ver en las obras que aparecen de manera insospechada en su página web.

De esta manera, dicha website resulta una provocación más que una afirmación en relación con los presupuestos de la navegabilidad y el valor el de las imágenes y acciones en la red. Por tanto, el usuario se encuentra ante una apertura desde la disrupción de la funcionalidad de los objetos de la red (los websites), que en la página de Jodi parece desdecir de su condición. En cambio, estas se ofrecen desde la insistencia en su carácter efímero mutando en todo sentido, no solo en contenidos, sino aun en la automodificación constante de su propia URL.

Antes de pasar a caracterizar las perplejidades y juegos de lenguaje en la obra de Jodi, vale decir que en gran medida su trabajo está fundado en una postura no tanto contra la red, sino contra lo que se ha hecho y hacen de la red las grandes corporaciones. Con lo que destacan de manera crítica la importancia de la red internet en la vida diaria a nivel de la comunicación y a nivel creativo. Esta es una de las facetas más reconocidas de Jodi, que además le ha valido que se les reconozca como artistas polémicos gracias a varios episodios, entre los cuales se destaca el de los Webby Awards en 1999, cuando al recibir el premio en la ceremonia de este evento y ante la exigencia de proferir un mensaje de solo cinco palabras a los asistentes llevaron a cabo otra de sus típicas acciones de sabotaje, ahora off-line con su reconocida frase **“Ugly corporate son of bitches”**. Por eso, además del constante ataque a las corporaciones que se benefician de la red imponiendo comportamientos, se asocia otro rasgo típico en

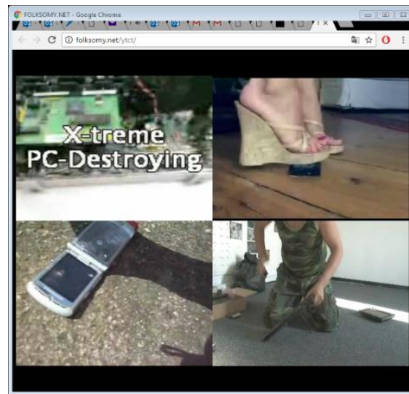
la obra de Jodi como es el constante ataque a la alta tecnología. Sobre esto, entre otras cosas, han dicho: ***“We make these things because we are angry. Because of the seriousness of technology, for example. It is obvious that our work fights against high-tech”*** (Baumgärtel, 1997).

Siguiendo estas palabras, se podría asociar equivocadamente la actitud de Jodi desde cierto tipo de nostalgia por la low tech con la que ellos han preferido muchos de sus trabajos. Esto sería un error si se tiene en cuenta que no es propiamente la low tech lo que les interesa, sino que se sirven de ella básicamente para dos de sus propósitos. Estos son; por un lado, exhibir las estructuras básicas del lenguaje y funcionamiento de la red, y por otro lado, desmitificar esa aparente autonomía de lo “virtual” (Giannetti, 2002). Así, se trata mejor de ver la low tech inserta al interior de los debates modernos de la comunicación y el arte, para lo cual, acuden a procedimientos y técnicas que relativicen la seriedad que supone la tecnología para este medio. Estas se verán a continuación como juegos de lenguaje al interior de las perplejidades.

5.3 PERPLEJIDADES

5.3.1 Desmaterialización

Ese constante ataque y desprecio hacia las corporaciones que están detrás de los desarrollos tecnológicos y en función de sus intereses será uno de los motivos más recurrentes en muchas de las obras de Jodi. En ellas se llevan a cabo diferentes acciones, a veces exhibidas simultáneamente y diseñadas para destruir distintos tipos de dispositivos como ordenadores y teléfonos móviles. En una clara lucha contra las imposiciones y limitaciones materiales para la experiencia y la creatividad con la red como medio. Esto se puede ver en la siguiente obra, cuyas escenas se activan al clicar sobre cada video de la grilla.



Folksomy (2008-2014). Jodi.

Fuente: <http://folksomy.net/ytct/>

Como se ve en este tipo de obras-acciones, los ataques y destrucción no solo son de orden simbólico, sino también explícito sobre los dispositivos, en la misma dirección de las acciones Fluxus llevadas a cabo contra los iconos y símbolos de poder, por lo que se consume como una manera de desmaterialización. Esta se exhibe en este tipo de obras como ataques a la tiranía que los dispositivos tecnológicos significan en el diario vivir, en los que los usuarios están atrapados a través de la comunicación, la información, la interacción y la creación, es decir, contra las máquinas en sentido material y como forma de vida. Esto se debe a que en ellas también se recrean grandes disputas que se llevan a cabo contra la automatización, proyectando así sustituciones de la voluntad humana que a menor escala dan cuenta de grandes temores de la época como el reemplazo de los seres humanos a través de la inteligencia artificial, con la que, por además, también se amenaza a Dios (Baudrillard, 2001).

En este sentido, la fascinación que Jodi muestra por la low tech será importante como posibilidad para penetrar, exhibir y vulnerar las condiciones tanto de hardware y software a la base de todos sus "progresos" (AGRA, 2009, P.3). A la vez, implícitamente significa una reclamación a la capacidad de modificación que los usuarios puedan hacer en relación con los propósitos básicos y originarios del funcionamiento de red. Fundamentalmente, en la capacidad de ser el usuario quien pueda moldear la adaptabilidad y no ser siempre quien se adapte al diseño de hardware y a la programación del software. Esto también significa una reclamación a la posibilidad de creación colectiva a la manera de Linux.

De esta forma, la vulneración de esas estructuras a nivel físico constituye una invitación a romper la dinámica acelerada de progreso a nivel tecnológico y principalmente de comunicación que supone la high tech. Por eso, en sus obras Jodi suele exhibir la ansiedad de la afanosa lógica del consumo junto a la perseguida efectividad en la comunicación basada en lo instantáneo. De tal modo, Jodi responde con una intensidad similar al constante chantaje con la insatisfacción y limitaciones de los desarrollos de los dispositivos con relación a los desarrollos de la red internet. Por lo que estos funcionan como una presión de las mismas corporaciones al consumo de tales dispositivos, cuya obsolescencia es también cada vez más rápida.

Si se tiene en cuenta que la imagen hace parte de esa materialidad que supone la experiencia del net.art, se puede decir que Jodi recrea un vacío evocador que tiene esta gracias al funcionamiento de esa lógica de consumo. Por lo que se puede asumir a la manera en que lo plantea Baudrillard (2007, p.45), en el sentido en que remite a una ausencia a través de la cual el lector de la imagen experimenta dos momentos; como ser pasivo y como consumidor. Esto justificaría el constante uso de imágenes en profusión en las obras de Jodi, para aumentar la frustración bloqueando la conciencia a través de los sueños de satisfacción, “en el fondo la imagen y su lectura no son de ninguna manera el camino más corto hacia un objeto, sino hacia otra imagen” (Baudrillard & González Aramburu, 1981, p. 201).



Jodi.org (1995-2000). Jodi

Fuente: <http://www.jodi.org>

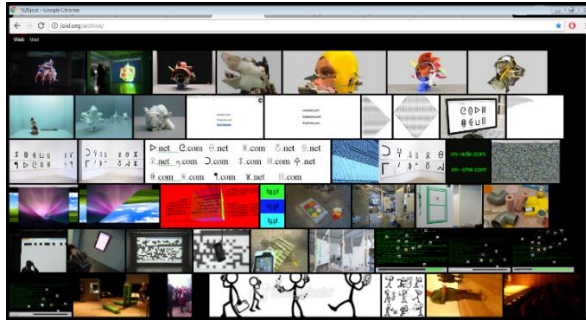
Como se ve en la obra anterior, Jodi recaba en muchos de sus trabajos en esa velocidad sobreexcitada y paranoica de la comunicación on-line, con la que se ejerce una enorme presión por el consumo incitando comportamientos irreflexivos. Asimismo, dicha velocidad supone cierta culpabilidad que impide cualquier posibilidad de resistencia a la tecnología en la red y a las estructuras de poder que están detrás de ella. Tal limitación también se exhibe de manera crítica en las obras de Jodi al cuestionar la importancia de la red internet, así como sus implicaciones a nivel material.

Visto de esta manera, la obra de Jodi recurre de forma crítica a la materialidad de la experiencia en internet privilegiando los usos sobre los significados. En la misma dirección en que evocando el slogan wittgensteniano “no preguntes por el significado, pregunta por el uso”, Ian Ground (2008) plantea anteponer la pregunta por los usos del arte a la de su materialidad. Dicho desplazamiento permitiría el posicionarse a contracorriente de los condicionamientos de los medios, pues como plantea Ground (2008): “la experiencia que uno tiene de una obra de arte se parece bastante menos a un tipo especial de evento y bastante más a un tipo especial de relación” (p. 183). A lo que más adelante agregaría:

Si lo que unifica y estructura la competencia de trasfondo es el concepto de arte para un medio artístico, en cierta época y en una cultura particular, entonces el concepto de medio no es el concepto de un material particular –pigmentos, palabras, sonidos, movimientos-, sino que es el concepto de tipos de uso de ese material. (Ibid., p. 183).

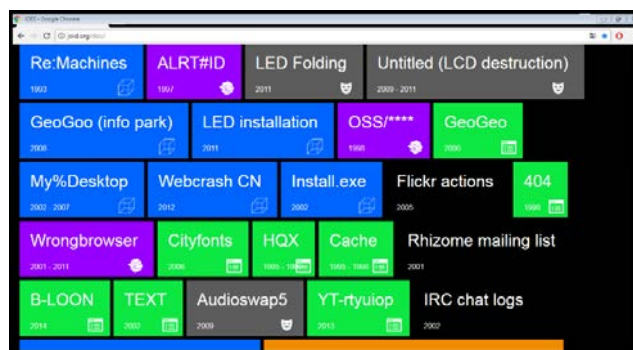
La desmaterialización también se puede reconocer en Jodi en su claro y directo ataque a la institución museística, en cuanto cada nuevo acceso a su website ofrece una obra diferente. Por esto, además de plantear la dificultad de la localización de las obras puntuales, también plantea la problemática de su archivo. Este asunto ha sido una dificultad para el presente trabajo, pero así como se vio en el capítulo anterior que se pueden recuperar algunas websites desaparecidas a través de www.archive.org, de la misma manera, al menos una

gran mayoría de las obras de Jodi se pueden encontrar a modo de galería web en el siguiente link:



Fuente: <http://joid.org/archive/#>

Pese a esa dificultad, hay que decir que recientemente y gracias al esfuerzo de investigadores estadounidenses y de la beca de estancia de Dirk Paesmans en Barcelona, se puede encontrar una versión de lo anterior con brevísimos comentarios de algunas de las principales obras de Jodi. Esto, en palabras del propio Dirk se asemejaría más a un trabajo de breve recopilación conceptual, como una especie de Jodi.academy que se puede ver en el siguiente enlace:

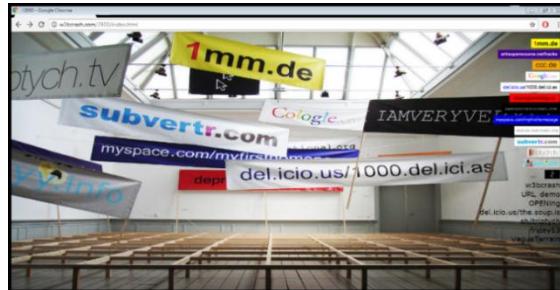


Container Jodi (1996). Jodi.

Fuente: <http://joid.org/doc/>

Por otra parte, la materialidad de la obra de Jodi sigue siendo uno de sus principales debates y que Juan Martin Prada reconoce en la obra web.crash 2800, a la que se refiere como materialización física del espacio digital y de sus sistemas de identificación (Prada, 2001, p. 210). Se trata de una propuesta que no usa pantallas, sino la alusión a la URL de páginas web a través de pancartas, es decir, la alusión a lo “inmaterial” desde lo material. Donde la inscripción de la URL de sitios críticos con la red funciona como mensaje sin serlo, en

consonancia con el uso crítico tradicional del formato de las pancartas como lugar de consignas. Por lo que se podría decir, que también es una crítica a la aparente inmaterialidad de internet dejando lo más básico a manera de referencia visual, la URL.



Webcra.sh/2800, (2008-2012). Jodi

Fuente: <http://joid.org/doc/index.php?object/webcrash>.⁷⁷

5.3.2 Metalenguaje

En primera instancia la obra de Jodi se caracteriza por servirse de la deconstrucción del lenguaje y configuración de la red, dando la impresión de ser bromas o simples abstracciones formalistas (AGRA, 2009, P.3), que también lo son. Sin embargo, de fondo se trata de una propuesta estética de reflexión metalingüística acerca de internet, es decir, un auto- cuestionamiento constante acerca de las posibilidades y limitaciones del medio a través del mismo medio. De este modo, destacan la importancia de su lenguaje a partir de la crítica de los usos habituales, de donde surgen las confusiones con el mismo. Por ello, se puede decir que Jodi enfrenta al usuario de la red internet a un ejercicio filosófico del orden de lo que en Wittgenstein se entiende como perplejidad.



My Desktop (2002-2007). Jodi.

Fuente: <http://joid.org/archive/>

⁷⁷ Para ampliar, véase <http://w3bcrash.com/2800/url/index.html>.

De esta manera, vale traer a colación lo que se ha creído en este trabajo es la definición del net.art 1.0, es decir, el metalenguaje. Siendo Jodi uno de los máximos exponentes del net.art metalingüístico, en sus obras dicha tendencia se traduce en posibilidad de resistencia y de experimentación, para lo cual, se sirve de procedimientos como juegos lingüísticos del orden de los vistos en el dadaísmo, el suprematismo y Fluxus. No solo en su constante actitud de rechazo a los valores estéticos modernos, sino, además, a todo recogimiento que pueda suponer cualquier sistema de valores o criterios estéticos.

Por esto, Jodi no se refiere a imágenes propiamente, pues en sus obras no se asiste al régimen de la representación ni mucho menos acuden a la mimesis que tal régimen supuso durante mucho tiempo. Por el contrario, en Jodi se ha privilegiado las estructuras de los hechos lingüísticos que supone internet desde el metalenguaje, en el mismo sentido en que para Wittgenstein el lenguaje advierte un carácter lógico que supone cierto conductismo. Por ello, se puede entender que el principal objeto de estas obras es la referencia al lenguaje de la red y sus límites, principalmente a partir de metáforas construidas con sus mismas leyes para indagar en ellas desde la experimentación.

En ese sentido, habría que decir también que las obras de Jodi no se refieren tanto a los formatos, sino que, en su autorreferencialidad, apuntan a lo estético y cultural en su dependencia del medio. Dicho de otro modo, las obras de Jodi destacan por su capacidad de reflejar metafóricamente la realidad del medio que las produce. Es así como se puede ver un interés en estas obras por producir y no solo de reproducir la realidad de la red internet como medio.

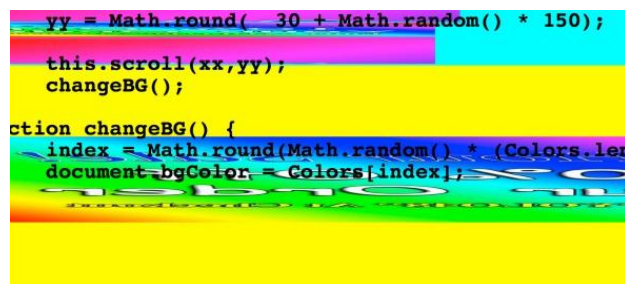


ASDFG (1999). Jodi.

Fuente: <http://joid.org/archive/>

Dicho esto y a partir de estas dos imágenes y el título de la obra, se entiende que Jodi refleja una práctica que sincroniza con su medio y sus condiciones estéticas de manera crítica, principalmente a través de la exhibición de su lenguaje. Esto lo lleva a cabo mediante recursos como la ironía, el sarcasmo y las paradojas como expresión de dirigir el lenguaje a los límites como se vio con Wittgenstein, que en este caso usualmente se aprecian desde bromas de orden conceptual similar a lo que se ha visto en el dadaísmo con Duchamp. Así, Jodi propicia confusiones que se articulan con la noción de perplejidad en Wittgenstein, pues, además de no generar ninguna respuesta a esas confusiones, se plantean como una sospecha sobre la gramática de la red, actitud sobre la cual, según el pensador austriaco, debe partir toda reflexión acerca del lenguaje. Por tanto, las obras de Jodi consisten en un deshacer de significados para mirar, experimentar y principalmente para pensar acerca de la obra como reflejo de un lenguaje, que a su vez, es reflejo de una forma de comunicación y creación como es la red internet.

Jodi recurre a procedimientos como los mencionados previamente para propiciar nuevos sentidos desde la ruptura, que en sus obras se traduce fundamentalmente en la crítica a los usos del lenguaje de la red, para lo cual se sirve de los nuevos usos que arroja la experimentación con este. Ahora bien, al descomponer el lenguaje en estas experimentaciones también se desintegra la red. Por tanto, no solo se propicia otra comprensión del sentido del medio, sino además, de sus posibilidades creativas a partir de sus especificidades, las cuales obedecen también a búsquedas compartidas con las vanguardias y maneras similares de proceder como se puede ver en obras como la siguiente:



Jodi.org (1995-2000). Jodi.

Fuente: <http://joid.org/doc/>

En este sentido, la constante autorreferencia al lenguaje de la red a partir de su descomposición, además de insistir en ser una propuesta de carácter metalingüístico a nivel crítico, también lo es con las consecuencias que ello tiene a nivel social y de comportamientos en los usuarios. Por eso, Juan Martín Prada considera que el uso crítico que Jodi hace del lenguaje informático se convierte en una crítica a los códigos sociales y de conducta:

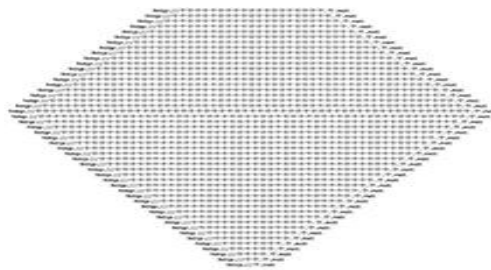
Este colectivo siempre ha incidido en una tematización del código informático (ese mundo de instrucciones que hace funcionar a nuestros ordenadores pero que generalmente ni vemos ni entendemos) como metáfora de lo que quizá podríamos denominar el “inconsciente tecnológico”; es decir, toda la infinita serie de procesos, intenciones e intereses que subyacen en el tecnificado mundo que nos rodea, que poco a poco nos van moldeando a través de nuestros propios usos y adaptaciones a las herramientas y medios informáticos, generando nuevos hábitos, necesidades, dependencias y valores, pero cuyas formas de actuación y efectos en la producción de subjetividad nos pasa casi siempre desapercibidos. (Prada, 2012, p. 137).

Lo anterior, además de confirmar lo dicho hasta este punto, también desdice de las clasificaciones que el aun el mismo autor de dicha cita hace de los trabajos de la pasada década de los años noventa o net.art 1.0 como internet.art. Ya que a su juicio, el 1.0 a diferencia del 2.0, el de las “redes” sociales, no manifiestan ejercicios de carácter político (Prada, 2012, pp. 63-65), sino que se trata de meras alusiones metafóricas como las de Jodi⁷⁸. Esta postura refleja al menos dos cosas; por un lado, las limitaciones de Prada en la noción de lenguaje, en cuanto este ya constituye una configuración política de la realidad, es decir, una forma de vida en sentido práctico y compartido. Que visto desde Wittgenstein se puede reconocer a través de sus constantes usos lingüísticos y resignificaciones, y en el caso de Jodi se debe al carácter crítico que se hace del mismo. Por otro lado, decir con Juan Martín Prada que obras del denominado net.art 1.0 como la de Jodi no advierten un arte políticamente comprometido, refleja también una

⁷⁸ Para ampliar, véase <https://www.youtube.com/watch?v=aDeFP9wVZ8g> 16'15”.

instrumentalización del lenguaje desde una concepción muy específica de lo político en el arte ligada fuertemente al activismo, esto es, una noción limitada del lenguaje y de lo político.

Una de las discusiones importantes que Jodi pone sobre la pantalla, en respuesta a esa aparentemente excesiva capacidad de la red de producir imágenes que circulan en profusión, es justamente la exhibición de estrategias autorreferenciales para atacar la idea misma de la imagen como objeto mercancía. Entre otras razones, porque estas no se pueden fijar, y además, porque en general se presentan y se viven desde una plasticidad que desvanece el objeto en favor de la experiencia y/o el concepto de este. Por eso, muchas obras de Jodi se autorrefieren aun desde la misma estructura de la página, a través de cambios constantes de URL o usando el espacio de la URL para llevar a cabo la obra misma. Ejemplos de esto se pueden ver en obras como <http://who-the-fuck-do-you-think-you-are-talking-to.com/>, y otras que recuerdan en parte a los ejercicios llevados a cabo por Malevich como la siguiente:



C.com, (2015). Jodi.

Fuente: <http://netplasticism.com/search?q=jodi>

Visto así, con Jodi se asiste a una propuesta que se caracteriza por el uso de los recursos propios del medio digital como tema central. Con ello advierte algunas maneras de usos del metalenguaje como metodología, en donde lo aparentemente técnico y formal a nivel lingüístico cobra una importancia no solo como medio, sino como obra en sí. Por esto, el lenguaje es visto en Jodi de manera autorreferencial y no en sentido funcional o teleológico, sino mejor, tautológico. En el que, por ejemplo, aun las acciones e interacciones hacen las

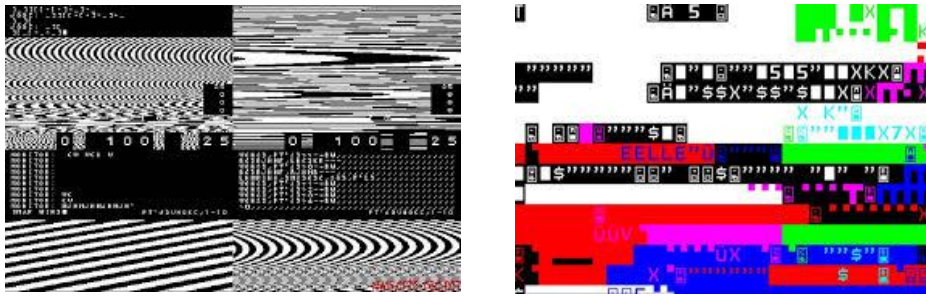
veces de pensamiento, es decir, trastocando la relación entre soporte y contenido de tal manera que el ordenador cambia su propia estructura.

Se trataría entonces de una noción del metalenguaje en los dos sentidos en que se han venido tratando desde Wittgenstein, como autorreferencia y como el uso de un lenguaje (el del arte) sobre otro (el de la red). No para transmitir propiamente un mensaje, sino como recurso discursivo de experimentación y de juego con sus propios límites lingüísticos. Lo que le permite recrear constantemente el cambio de apariencia tanto del ordenador como de la red, mostrando ambos con frecuencia de manera inacabada y fragmentada. Sobre lo cual dirá Eloi Puig (2006, p.6)

Normalmente, los proyectos de Jodi.org ofrecen oportunidades de interacción. Aunque siempre es utilizada como un elemento más, no la utiliza para ofrecer una continuidad de contenidos, ya que es justamente el contrario de lo que nos pretende ofrecer este net artista del «no-mensaje». Podríamos decir que todos los proyectos de Jodi son un ejemplo magistral y exquisito del uso metalingüístico del medio digital.

De esta forma, se puede reconocer que las obras de Jodi acuden al metalenguaje con el propósito de hacer evidentes los roles tanto del usuario como de la máquina. En la que ésta no solo replica su programación, sino que, a su vez, puede crear lenguajes ilegibles a partir de la configuración y programación inicial (convencional). De tal manera, que lleva a pensar sobre la máquina muchas veces sin interactuar inmediatamente con ella. Por eso, se entiende que acudir a lo ilegible y desordenado le permite a Jodi generar una simulación del error o *glitch* informático, que será una de sus principales y más reconocidas estrategias, cuyo principal efecto es una desorientación que está íntimamente ligada al ejercicio conceptual que propone.

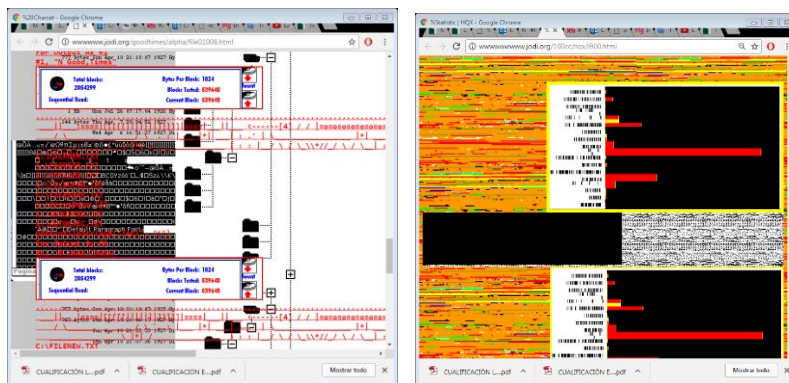
5.3.2.1 Glitch



Jodi.org (1995-2000). Jodi.

Fuente: <http://wwwwww.jodi.org/>

A través del uso del glitch o error digital como procedimiento y juego de lenguaje en el sentido en que se trató en el capítulo anterior, se puede entender una de las principales características que se reconocen en la experiencia con las obras de Jodi, sobre todo a nivel cognitivo como es el factor sorpresa. Esta cobra importancia, pues además de reflejar perplejidades constituye una invitación a conservar la actitud de asombro frente a un medio masivo de comunicación como internet, el cual, cada día pretende ser más intuitivo como uno de sus grandes valores. En oposición a esto, las obras de Jodi insisten justamente en sorprender no desde el virtuosismo de ninguna perfección técnica, sino, a razón de mostrarse como un error, una expresión de imperfección. Esto se puede ver en piezas como <http://wwwwwwwww.jodi.org>, que al emular un error evoca los procedimientos dadaístas, toda vez que se trata del juego con un código a manera de simulación de un virus encontrado.



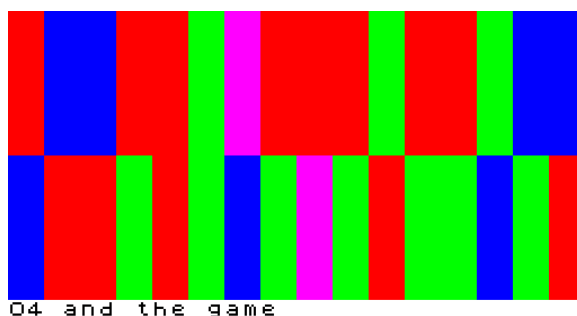
Jodi.org (1995-2000). Jodi.

Fuente: <http://wwwwwwwww.jodi.org>

La autorreferencialidad de la estética *glitch* constituye una manera importante de acercarse a la comprensión de los ejercicios propuestos por Jodi, considerando que la frecuente exhibición de esta estrategia en sus obras informa de manera simbólica acerca de las debilidades de la red como mecanismo de comunicación. Esto permite entender que Jodi acuda a la simulación del error digital como una maniobra eficaz para evidenciar los vacíos de su sistema lingüístico. Gracias a que su funcionamiento advierte cierta similitud con los vacíos que se identifican a través de los procedimientos hacker, tal como se puede ver en piezas como <http://my-keywords-are.com/>.

De este modo, mediante la alteración o suplantación del orden es como Jodi hace del error una obra. Con lo cual, además de generar experiencias frustrativas como ejercicios conceptuales para exponer contradicciones, lleva a un nuevo encuentro con lo mismo a partir de la confrontación con las estructuras de su propio lenguaje. Esto es, dejándolo en evidencia a través de su exhibición y llevando a la pantalla a debatir consigo misma acerca de la capacidad de ser *per se* una experiencia y un mensaje en sus características formales. Gracias a que dichas condiciones lingüísticas, en sí mismas, encarnan un discurso acerca de la realidad y las maneras de habitarla que ello supone.

Igualmente, una gran mayoría de las obras de Jodi acuden a un típico juego lingüístico del net.art 1.0 como es la repetición de formas. Estas son usadas para insistir en el valor de las unidades lingüísticas a manera de significantes y no como significados. Para ello, han recurrido a sus propios recursos y herramientas lingüísticas de manera similar al proceder de las vanguardias tratadas, tal como se pudo ver con las estructuras suprematistas y los gestos dadaístas.



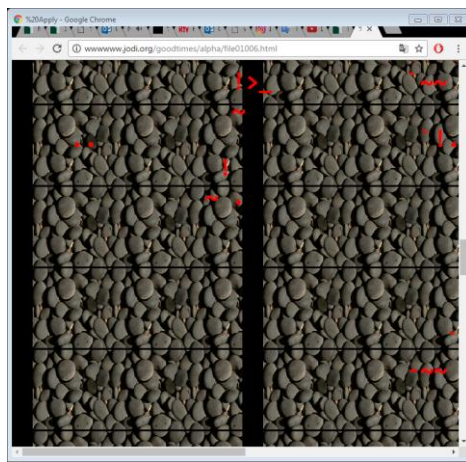
Jet Set Willy Variations 1984 (2002). Jodi.

Fuente: <http://jetsetwilly.jodi.org/>

Atendiendo a estas consideraciones, las obras de Jodi suponen desconciertos del tipo que Wittgenstein entiende por perplejidad en dos sentidos; por un lado, en cuanto genera un choque en los usuarios de la red con relación a sus expectativas y solicitudes, al enfrentarse a la frustración de la imagen y la navegación. Esto se traduce en extrañeza y desconcierto, pues se ha perdido la acostumbrada relación y lectura de lo que se refleja en la pantalla, y por tanto, lo asociará a un error sin excluir la posibilidad de no reconocerlo como tal. Por otro lado, se trata de un tipo de desorientación que al mismo tiempo ofrece algunas pistas en su lectura. Es decir, a la manera de la perplejidad en Wittgenstein supone un movimiento inmediato en la exploración de esa confusión como dificultad conceptual a resolver. Esto comúnmente se hace a partir de una experiencia similar previa, la cual se pone en relación con la que ahora se presenta de manera confusa y que funciona sin saber exactamente por qué o en qué sentido.

5.3.3 *Carácter procesual*

Una de las alusiones que privilegia Jodi a través de sus obras es la referencia a la acción típica de la red, la navegación, para insistir en ella desde su frustración, negación y ausencia. Por ello, un momento importante que Jodi suele recrear es la dificultad para encontrar un enlace que indique donde clicar, muchas veces inexistente. Un ejemplo de esto se puede ver en obras como la siguiente:



GoodTimes (1996-1999). Jodi.

Fuente: <http://joid.org/doc/>

Esto también se hace patente mediante procedimientos típicos de la forma de vida y estética hacker. A través de los cuales suele hacerse visible lo oculto, vulnerando o simulando vulnerar la seguridad, la privacidad y las garantías de la red como medio de comunicación e intercambio, como se puede ver en <http://wwwwww.jodi.org/goodtimes/alpha/index.html>. De la misma forma exhiben la disfuncionalidad del acto de clicar y en ocasiones la ausencia de hipervínculos, pues son maneras como Jodi denuncia la falsa promesa de la intersubjetividad basada en la interacción a base de clic en la red. Por tanto, pone en cuestión la real participación que ello implica en la comunicación, pues regularmente la acción o solicitud de un usuario se queda en la interpretación del ordenador, asunto que José Luis Brea (2002) refiere de la siguiente manera:

(...) no hay interacción verdadera- o es una interacción carente en sí misma de todo interés- cuando el dialogo que abre la obra culmina en la propia obra. No hay participación genuina cuando el interfaz articula una interacción sujeto-maquina, o, valga decir, sujeto-obra. Una autentica participación solo comienza cuando el interfaz abre a una interacción sujeto-sujeto (digamos: sujeto-maquina-sujeto), cuando al otro lado de nuestra acción expresiva, significativa, encontramos todavía a un sujeto capaz de interpretación (p. 102)

De esta manera, se puede decir que las obras de Jodi se proponen o están allí para generar disrupciones, no solo a nivel visual, sino además, en comportamientos, siendo básicamente esta su propuesta de fondo. Estas disrupciones las lleva a cabo, por ejemplo, a través del uso aparentemente exagerado del montaje y técnicas como el glitch. Con las que a nivel estético y cognitivo se da a entender que se trata de poner en jaque a la tecnología desde un sabotaje, en el que no solo se ha perdido el control de la red y de la máquina, sino que además, la red pareciera controlar ahora la máquina.

5.3.3.1 *Un arte formal – analítico*

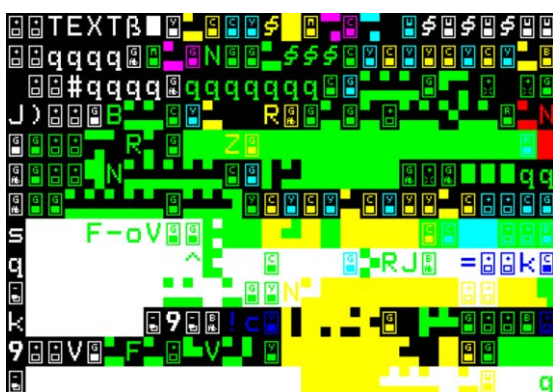
Por rasgos como los anteriores este tipo de obras empatizan con el modelo que se emplea en esta tesis, en cuanto, de manera similar a la perspectiva de Wittgenstein, Jodi explora los límites de un lenguaje así como sus usos. De este modo, al mismo tiempo se ofrecen otros usos desde la experimentación ligados a experiencias estético-conceptuales. Por esto, más que pérdida de sentido a razón del caos en que se presentan las obras de Jodi, estas contienen una narrativa que parte de la relación que se establece entre los signos que participan en ella y la manera como se distribuyen esas relaciones a través de la pantalla. Por medio de estas se resalta de manera crítica e innovadora la supuesta independencia del carácter formal de la red y los modos en que se expresa, similar a la manera en que lo ve Ian Ground:

(...) incluso un crudo problema formal nos enseña algo sobre la importancia de la idea de medio como conjunto de maneras de manejar un material. Un problema formal existe solo en relación a la historia de los usos del material. Y eso es, efectivamente, lo que hace importante, de algún modo, que la obra de arte sea la solución a ese problema. Porque es por relación a este medio, entre otras cosas, por lo que es posible esta innovación. (Ground, 2008, p. 164).

Desde esta perspectiva, la obra de Jodi se puede identificar como un arte formalista, es decir, una propuesta centrada en el trabajo a nivel formal del lenguaje de su práctica, que es a la vez el de su medio y soporte. Así, las rupturas que identifican sus obras con relación a su lenguaje, tanto a nivel de procedimiento como a nivel conceptual, encuentran un dialogo directo con el tratamiento que sobre las imágenes hacían algunas vanguardias. Por eso, se puede decir que, en gran medida, las funciones del lenguaje en las obras de Jodi tienen por objeto el cuestionamiento del medio y contexto de internet a través de los distintos tipos de disrupciones que estas exhiben a manera de **irrupciones y deformaciones**. Por la misma razón, en las acciones que se refieren a la interacción surgirán cuestionamientos por la temporalidad de la obra, por su carácter efímero, por el intercambio y fusión de roles, por el papel del público, espectador o usuario, por la pérdida de frontera entre arte y vida, en fin, por las

mismas preocupaciones que se han caracterizado y comentado a propósito de las vanguardias.

De este modo, Jodi cuestiona la experiencia de la navegación como narrativa, destacando y renegando a la vez de su carácter procesual por medio de la frustración de ese mismo funcionamiento a base de instantes. Esto lo hacen rompiendo enlaces como hipertextos que convertidos en meros caracteres se hacen protagonistas en muchas de sus obras, gracias a que se ha traído a primer plano los insumos del lenguaje de la red a través de juegos sintácticos y gramaticales como los siguientes:



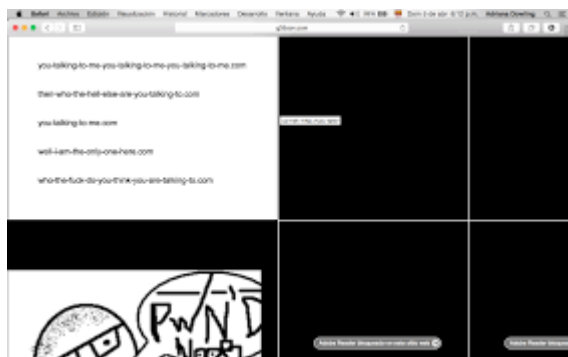
Text (2002). Jodi.

Fuente: <http://text.jodi.org/113.html>⁷⁹

Esto también se hace evidente a través de los ejercicios de apropiación llevados a cabo por Jodi, tal es el caso de la obra que hicieron a partir de la famosa obra de Olia Lialina *My boyfriend came from the war* (comentada en el capítulo anterior) que se relaciona debajo de este párrafo. Con este se resalta el funcionamiento narrativo de la red como sistema de comunicación y como terreno propicio para ser subvertido, ya que su lenguaje puede ser usado y experimentado más que para transmitir un mensaje, fragmentándolo y desordenando sus instantes para llevar a pensar en este mismo y las expectativas habituales con él. Esto significa invertir los papeles, es decir, ya no

⁷⁹ Para ampliar, véase <http://joid.org/doc/index.php?object/text.jodi.org>.

es la máquina quien lee e interpreta las interacciones y órdenes dadas, sino que ahora es el usuario quien lee la máquina.



G33CON (2008). Jodi

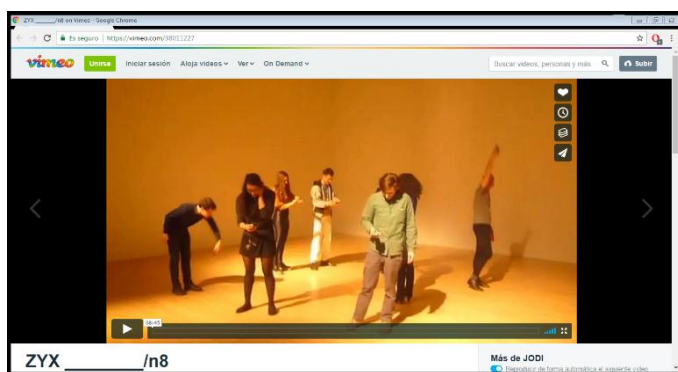
Fuente: <http://g33con.com/>

Una típica manera con la que Jodi cuestiona la institucionalidad de las instancias de comunicación en internet consiste en desnudar la temporalidad de los procesos de comunicación en la red. De tal forma que se puedan ver algunos funcionamientos de internet, es decir, de los mecanismos bajo los cuales todos los usuarios se comportan como miembros de esa inevitable comunidad. Por esto, se puede entender que dentro de la constante autorreferencia ocupe un lugar importante la alusión al funcionamiento temporal de cómo se viven esos procesos. Esta es una manera de usar la pantalla como quien pone en la cara de otro la evidencia de un comportamiento, con el propósito de reflejarlo a manera de denuncia y en sentido crítico.

Esa insistencia en las obras de Jodi acerca del sabotaje y la generación de acciones de diversa índole, no solo destaca el carácter temporal del funcionamiento de la red, sino también del arte. De tal modo, este se puede ver en sentido wittgensteniano en cuanto se trata del funcionamiento de lenguajes a partir de acciones, por lo cual, también se entiende que una prioridad de Jodi sea resaltar las acciones de un lenguaje de manera similar a Fluxus, es decir, como un flujo narrativo que se **deconstruye y reconstruye**. De esta manera, se provoca una lectura activa y si se quiere compositiva, a través, por ejemplo, de

clicar por toda la pantalla buscando una posible ruta como avanzando en los distintos momentos posibles de cada obra.

En la misma dirección de las acciones Fluxus, Jodi lleva al usuario a involucrar su cuerpo más allá de lo habitual frente a la pantalla, en tanto esa desorganización estética y conceptual de sus obras se reflejan en los comportamientos y participación de los usuarios. Esto se debe a que se les ha arrebatado la tranquilidad, como quien le mueve la silla a un espectador para obligarlo a moverse en varias direcciones a nivel visual y con los dedos (o la mano con el mouse) a partir de la generación de necesidades y confusiones. Un ejemplo de esto se puede ver en la aplicación inventada por Jodi que se relaciona debajo de este párrafo. En ella, a través de unas determinadas instrucciones lleva a la gente a repetir movimientos absurdos frente a la pantalla a manera de performance, tal como se puede ver en el siguiente video que se acompaña del enlace de la aplicación⁸⁰.



ZYX (2012). Jodi

Fuente: <https://vimeo.com/38011227>



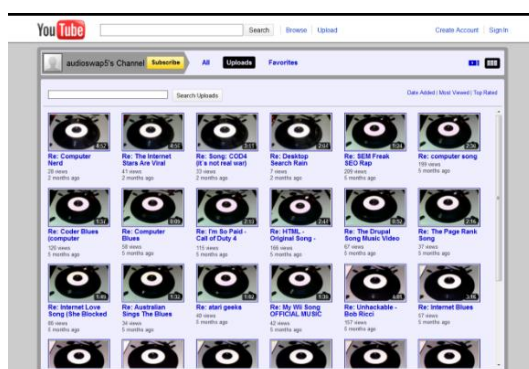
ZYX (2012). Jodi

Fuente: <http://zyx-app.com/>

Finalmente, respecto a lo procesual se puede destacar que algunas de las experimentaciones de Jodi, al igual que en Fluxus, involucran ejercicios autorreferenciales a nivel musical. Tal es el caso del proyecto **audioswap5**, un proyecto de Jodi para Transmediale en el que pasan de lo digital a lo analógico y viceversa gracias a la imagen de un disco prensado en vinilo que se reproduce desde YouTube, en un ejercicio que evidentemente cuestiona los formatos y el

⁸⁰ Para ampliar, véase <http://joid.org/doc/index.php?object/zyx>.

copyright. Este consiste en una lista de reproducción de canciones, cuyo aspecto se basa siempre en un tocadiscos que reproduce un vinilo de 33 revoluciones por minuto en clara alusión a la low tech, la cual le permite conservar esa estética de etapas anteriores en la reproducción de sonido. Para ello, recurren a nombres y composiciones generalmente basadas en apropiaciones y remix que rayan en lo absurdo, con las cuales llevan a cabo una especie de celebración u homenaje a la red y el mundo de la informática que le rodea con cierta ironía. Estos van desde la crítica a la pantalla de escritorio (época desktop), al ordenador, a internet, a photoshop, a los lenguajes de programación y marcado, entre otros recursos alusivos a la navegación en la red.



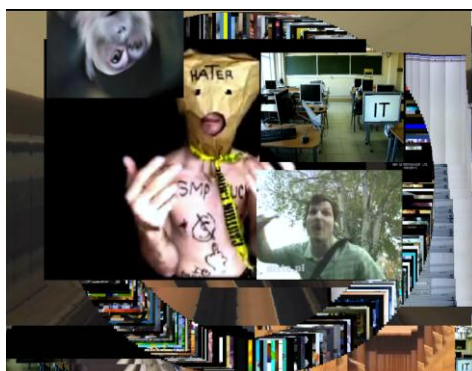
Audioswap5 (2009). Jodi.

Fuente: <https://www.youtube.com/user/audioswap5#g/u>

5.3.4 Apropiacionismo

Con Jodi no solo se asiste a un cuestionamiento por el arte, por el concepto de arte y la institución, además, propone pensar en el papel del público con relación a la interactividad, en medio de una atmosfera de desconocimiento y democratización del arte que no deja de obedecer al mercado (Lessig, 2012, p. 270). Entonces, por tratarse de una propuesta antiartística es que se puede decir que Jodi refleja una actitud en concordancia con las vanguardias que se han venido tratando. Pues, con sus juegos lingüísticos conduce a la duda sobre la institucionalidad y la confianza depositada en ella. Al mismo tiempo, lleva a cabo reconstrucciones a partir de la conjunción de una enorme variedad de

expresiones a manera de espacio de hibridación, lo cual se evidencia, por ejemplo, en la confluencia de una amplia gama de formatos a base de collages y montajes. A través de estos Jodi exhibe diversas maneras de apropiacionismo donde se combinan prácticas artísticas, experiencias en la red y la vida cotidiana como se puede ver en obras como la siguiente:



Folksomy.net (2008-2014). Jodi.

Fuente: <http://joid.org/doc/>

A nivel de juicio estético esto resulta interesante, pues, además de reflejar la desorientación típica a la que someten muchas de las prácticas artísticas contemporáneas, también se refiere a las reacciones que esto implica. Por un lado, supone romper las estructuras a partir del desorden de las mismas, lo cual puede propiciar la añoranza a manera de nostalgia en relación con viejos modelos como quien anhela el retorno de los valores estéticos estables. Por otro lado, al poner la urgencia de resolver una confusión, o bien se entra en esos juegos de lenguaje que supone o se llena ese vacío con cualquier prejuicio o crítica ligera que usualmente obedece a la lógica de viejos paradigmas.

Si bien, las obras de Jodi se plantean desde un ataque a la institucionalidad del arte como ya lo hicieron el dadaísmo, el suprematismo y Fluxus, también comparten la institucionalización de sus ataques radicales. En parte, gracias a que sus procedimientos resultan inspiradores para otros artistas de diversa índole e inclinación, con los que la institución se promociona y destaca su carácter democrático. Esto es justamente lo que a juicio de Jean Baudrillard (2005, p.46) ha pasado con Duchamp, quien, al atacar y aparentemente dejar

cadavérico al arte, a la vez ha permitido a la institución alimentarse de su propio cadáver desde entonces. Extrapolando sería algo similar a convertir una bomba en un símbolo de consumo como lo hace Jodi con la obra <http://www.jodi.org/>, a la cual se dedicará un apartado al final de este capítulo.



Jodi.org (1995-2000). Jodi

Fuente: www.jodi.org



Absolut Net.art (1998). Eryk Salvaggio

Fuente: <https://rhizome.org/art/artbase/artwork/absolut-netart/>

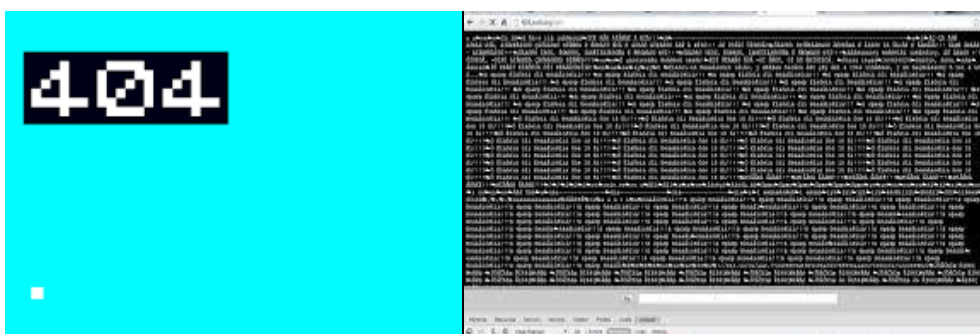
En ese sentido, con Jodi al igual que los demás pioneros del net.art pasa lo mismo, es decir, la repetición del gesto de Duchamp y de Warhol. Esto se puede ver en la obra del net.artista Erick Salvaggio, quien en su obra *Absolut net.art* repite el gesto de Jodi, de Cosic y Shulguin, entre otros net.artistas por medio de una broma conceptual que también se puede asimilar a lo hecho por Warhol a través de sus cajas brillo. En ella incluye expresiones de la estética del error como las de Jodi, por tanto, ya no se trata de un error sino de una apropiación del mismo por parte de la obra de otro artista, y que vista desde Jodi podría entenderse como un fracaso de la estética del error porque el error también deja de ser tal cosa y se convierte en otra de sus “normas”.

Este asunto, también se refleja en una de las obras más famosas y representativas de Jodi, *WRONG%404*. En esta confluyen varias de las más típicas características en su producción como la apropiación, la autorreferencia y la alusión al error, que se seguidamente se tratará de forma muy sucinta.

De manera general, esta obra funciona como una clara demostración de apropiación a partir de una de las codificaciones del error que la red precisa como

404. Su propósito se entiende como una denuncia acerca de las imposibilidades de intercambio en las interacciones, con la cual, Jodi ha hecho una apuesta estética y de intercambio en la red.

Reconociendo que las obras de Jodi se basan generalmente en objetos encontrados, `WRONG%404` o *error not found* como algunas veces se ha llamado a esta obra, hace las veces de la paradoja de un objeto encontrado a partir de un error. Su regulación viene a significar **NO ENCONTRADO**, que sería, en consecuencia, el objeto encontrado en alusión a lo que no se encuentra, es decir, un error en el sistema que además de encontrarse localizado está regulado.



404 (1998) Jodi.

Fuente: <http://404.jodi.org/>

De esta pieza también llama la atención que ofrece la posibilidad de intervención, gracias a un espacio (<http://404.jodi.org/ae/>) donde el usuario puede ingresar caracteres. Estos son regresados o convertidos en una de esas acostumbradas “rutas” incomprensibles de hipertextos a manera de código, entre otras insospechadas respuestas que regresa la máquina en la pantalla, mostrando siempre una aparente arbitrariedad en su interpretación de los datos ingresados por el usuario.

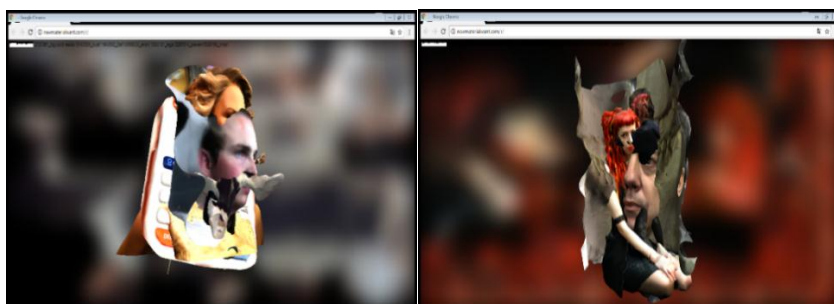
De esta manera, se entiende la lectura que sobre esta obra hacen Barraigorri/Cilleruelo como clara muestra de negación de la interactividad:

En error Not found Jodi sabotea la comunicación, bien con la exclusión de las vocales del texto en su sección “unread”; bien volviéndolo invisible mediante el

efecto de fuente de texto oculto en “reply”; o bien visualizando tan solo las vocales del texto antes omitidas en “unset” (Baigorri & Cilleruelo, 2006, p. 47).

Lo anterior, quiere decir que con la apropiación de *404* Jodi ofrece la posibilidad de insertar texto a manera de contenido y mensaje malogrado, con lo cual, en esta obra se problematiza la confianza en los procedimientos de intercambio de mensajes en la red. Así, frustrando una de las principales actividades cotidianas de la mayoría de personas como es una solicitud de acceso y navegación a través de websites, será como esta pieza refleje la propia ilusión de los usuarios con las acciones básicas en internet consistentes en solicitudes de respuestas determinadas. Igualmente sucede con la carga que ello tenga a nivel de significado y de significante, pero sobretodo, se ha hecho alusión de manera crítica desde el sabotaje a los espacios de control que sobre las acciones y significados en la red se ejercen de manera “invisible”.

Vale destacar otra manera de apropiacionismo que se puede identificar en la obra de Jodi, esta tiene que ver con experimentaciones del tipo que advierte la obra <http://newmaterialwant.com/r/> relacionada debajo de este párrafo, en la que de nuevo confluyen varias perplejidades, en este caso, especialmente lo procesual. En esta obra se asiste a fotomontajes a base de imágenes de objetos de distinta índole y origen, que interpuestos y a través de lentos movimientos van dejando ver todos sus lados en medio de la indefinición de muchos de ellos, en los cuales se resalta la alusión a una experiencia 3D.



Material Want (2016). Matthew Plummer Fernandez & Jodi.

Fuente: <http://newmaterialwant.com/r/>⁸¹

⁸¹ Curiosamente, esta pieza de Jodi en colaboración con el artista Colombo-británico Matthew Plummer-Fernandez, nació originalmente bajo la url: <http://materialwant.co/> y fue apropiada por alguien desconocido que al robar el dominio la deshabilitó en su muestra, razón por la cual ahora se encuentra bajo el dominio <http://newmaterialwant.com/r/>.

Como se ve, con esta obra Jodi evoca ejercicios dadaístas como el collage, con la diferencia que desde esta tecnología de la imagen que sigue siendo un formato bidimensional se pueden recorrer en todos sus lados, como si se consumara también el sueño de los cubistas de recorrer todos los lados del objeto. Esto bien podría leerse como un punto intermedio entre los ejercicios llevados a cabo por los cubistas con la imagen y los dadaístas con la materialidad de los objetos, en este caso, a través de los movimientos con el cursor que permite la imagen al usuario. De este modo, el usuario se puede decidir su recorrido sobre el objeto a nivel de velocidad y dirección, a la vez que puede cambiar de imagen clicando dos veces continuas sobre la imagen en movimiento.

Por lo anterior, también se podría decir que esta pieza se trata de una expresión de arte relacional. Ya que a través de técnicas basadas en el collage como los fotomontajes se pueden componer y describir nuevos estados de cosas, pese a tratarse de relaciones aparentemente absurdas pero totalmente verosímiles en la red. Así, al mismo tiempo se potencia la capacidad de participar de esta manera de metaforizar, pues acercando cosas que no estaban en determinado orden preestablecido se propician nuevos conocimientos y capacidades colectivas.

Esto se puede entender a la luz de lo que José Luis Brea (2002) considera el primero de los tres rasgos del potencial crítico del net.art:

El primero que he descrito como inorganicidad implícita, se refiere al carácter de fragmentación compuesta que presenta su apariencia formal, su inmediatez significativa. Si en el orden clásico la representación es pensada como totalidad homogénea y unívoca, en un orden de completud cerrada y armónica, en cambio, lo característico de la vanguardia es el trabajo de fragmentación inorgánica de la superficie significativa, ese “trabajo” de dispersión del detalle que se evidencia en todas las técnicas de corte y recomposición propias de la vanguardia – desde el collage o la fragmentación cubista al fotomontaje o la diseminación de los efectos significantes propia de la instalación. (p. 95).

Finalmente, se debe decir que el apropiacionismo en muchas de las obras de Jodi constituye demostraciones típicas del orden del remake (adaptación) y el remix (remezcla). En ellas se suelen reproducir la alteración de imágenes y sonidos en remezcla en el sentido en que se trató en las vanguardias, tal sería el caso de la siguiente obra:



Folksomy (2008-2014). Jodi.

Fuente: <https://vimeo.com/2554001>

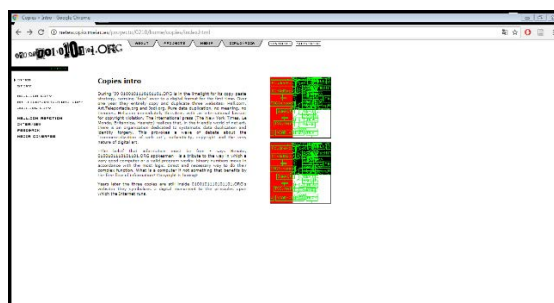
5.3.5 Ausencia del original

Con lo visto hasta aquí, se puede entender que la ausencia del original en la obra de Jodi tiene que ver principalmente con una huida a la univocidad. Esto se evidencia, por ejemplo, a través de la insistencia en la circulación, su incapturabilidad y carácter efímero, como reflejo de las maneras y procesos en que se vive la información y se dan los intercambios en la red. Por esto, se podría asumir la constante fluctuación de la website de Jodi (www.jodi.org) como una metáfora del funcionamiento de la red. Por tanto, no sería preciso referirse a las obras de Jodi como una experiencia única localizable de manera específica en su web, aunque para ello baste extraer la URL de un determinado momento de tal fluctuación.

De esta manera, se puede decir que la obra de Jodi exhibe en su website la consumación de una de las principales búsquedas de las vanguardias como es la desaparición del original. Pues, aunque se pueda reconocer una URL precisa, esta no hace las veces de original en el sentido en que se entendía al interior de

la tradición de las artes plásticas. Por tanto, la circulación y profusión de obras en su website, además de entenderse como una metáfora a la desaparición de la univocidad, resalta las características de una expresión (net.art) que se debe a un medio en el que el arte y la vida se fusionan desde una plataforma de comunicación y creación artística, como expresión a su vez del proceso de estetización de la cultura.

De la misma forma, se puede ver la ausencia del original en la obra de Jodi desde la constante apropiación en que están concebidas sus obras, pues, en repetidas ocasiones se han apropiado de otros websites, así como ellos mismos han permitido la apropiación de su web⁸². De este modo, cuestionan la noción de autoría y originalidad, tanto de lo que circula en la red como de los objetos artísticos. Asimismo, al potenciar en muchas de sus obras la creación colectiva como un método, se infiere entonces otra manera de extender ese mismo cuestionamiento a la originalidad. Esto es, no solo como autenticidad o univocidad, sino como creación individual, retomando así movimientos de vanguardia como Fluxus y atacando esa tradición previa.



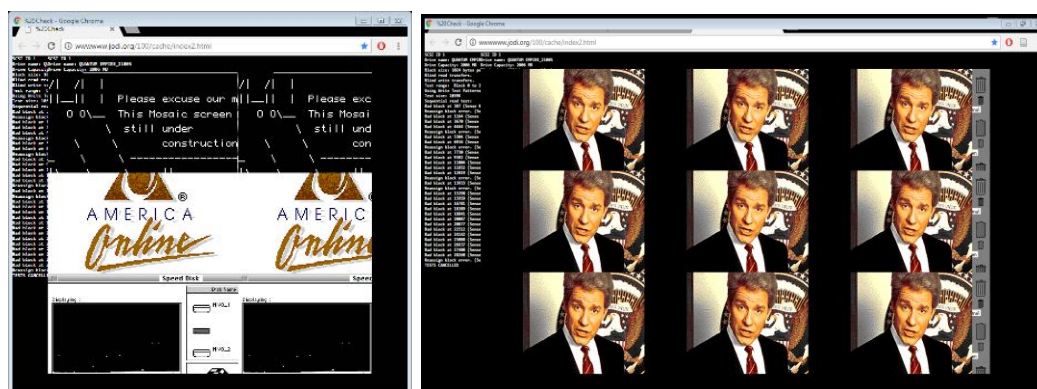
Copies (1999). Colectivo "Cerouno".

Fuente: <http://0100101110101101.org/copies/>

⁸² Una de las más famosas acciones de apropiación de websites en el net.art es la que llevó a cabo el colectivo de net.artistas "Cerouno" con el proyecto Hell.com copy, en el que copiaron y publicaron en su website tres reconocidos sitios como Jodi.org, Hell.com y Teleportacia.org. De esta manera, además de reivindicar la gratuidad y libre flujo de la información en la red, daban protagonismo a la copia como idea y acción, con lo cual propiciaron un reconocido e interesante debate en torno a los derechos de autor en internet. Para ampliar, véase <http://netescopio.meiac.es/proyecto/0210/home/copies/index.html>.

Por otro lado, vale tener presente que la univocidad en la recepción y experiencia con estas obras está íntimamente ligada a las condiciones técnicas de hardware y software, los cuales garantizan la posibilidad de acceder y experimentar con ellas según sus exigencias. Por esto, la univocidad de las vivencias con estas depende en gran medida de los limitantes técnicos y actualización de los dispositivos, que además de determinar el funcionamiento de la red, también afectan la calidad de la imagen así como la velocidad de conexión en que se experimenten. Este uno de los principales juegos que Jodi ofrece en varias de sus obras, en las cuales muchas veces ofrece versiones diferentes de una misma pieza según especificaciones como los sistemas operativos, tal es el caso de <http://untitled-game.org/>.

A partir de procedimientos como los vistos hasta este punto a manera de juegos lingüísticos, se podría inferir que una pretensión de Jodi es reflejar la pérdida de autoría como condición de la red. Esto se debe a que la red internet es una plataforma de datos en la que no hay ni original ni copias, incluso, donde todo lo que circula son copias.



Cache (1995-1998). Jodi.

Fuente: <http://wwwwww.jodi.org/100/cache/index2.html>

En este sentido, resulta interesante y pertinente la alusión que hace José Luis Brea con relación a la ausencia de original en las obras de net.art. Para ello, usa justamente como ejemplo la obra de Jodi, reforzando así la misma definición de net.art como **arte EN línea**:

Tomemos como ejemplo una obra de Jodi. Obviamente, sería insensato ya por completo preguntarnos si lo que vemos es la obra o su reproducción: la obra “está” exactamente en el lugar de su distribución, en nuestra pantalla de ordenador- y en el caché de su memoria- en el momento mismo en que la vemos. Podemos además guardarla en el disco duro, con lo que tendríamos una copia de todos los ficheros que la componen. A partir de ello, podríamos igualmente verla desde nuestro propio disco. La pregunta es: ¿tiene sentido entonces seguirse preguntando por la distancia entre original y copia? ¿no ha quedado aquí ya barrida toda distancia entre ellos? (Brea, 2002, p. 90).

En este orden de ideas, no reviste importancia que algunas de las obras de Jodi sean susceptibles de almacenarse y distribuirse en dispositivos como sucede en las modificaciones del video juego Quake en Untitled, el cual salió a la venta en formato CD en una edición de la revista MUTE. A este se dedicará un apartado especial después de la siguiente y última perplejidad.

5.3.6 Creación colectiva

Para terminar esta parte dedicada a las perplejidades de manera general en la obra de Jodi, vale tener en cuenta una de las principales características que se reconocen en este colectivo. Esta consiste en la capacidad de ofrecer a los usuarios posibilidades de participación e intervención en los contenidos de sus obras de manera activa. Así pues, más que obras, Jodi se ha encargado en crear ambientes de participación a partir de su trabajo experimental y lúdico, es decir, que los espectadores-usuarios se comportan como productores. De este modo,

facilitan que los usuarios lleven a cabo sus experimentaciones como también hacía el movimiento Fluxus.

En general, se puede decir que Jodi refleja la creación colectiva de manera crítica, por lo que recurren constantemente a la exhibición de la falsa promesa de interactividad y la falsa creación de comunidad que esta plataforma de comunicación pretende desde la pantalla. Por eso, se entiende la insistente alusión en sus obras acerca de la vulnerabilidad de la red a nivel de interacción, además del cuestionamiento de orden cognitivo hacia internet que implican sus modos de participación, intercambios e intersubjetividad.

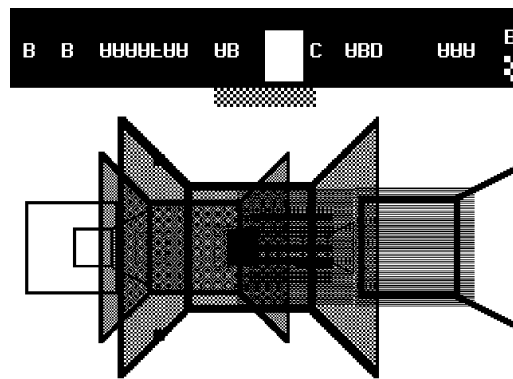
De esa forma, visto desde el relativismo objetivo de Michaud, Jodi evidencia un ejercicio permanente con la red como la parte “objetiva”, desde la cual se llevan a cabo todas las experiencias (subjetivas) con sus obras o acerca de sus obras. Así pues, Jodi evoca diversas experiencias con las interfaces como puntos de unión donde se lleva a cabo esa intersubjetividad, para sabotearlos, denunciarlos y dejarlos en evidencia en sus límites. Que además, también son los límites del arte en esta práctica, desde donde se generan todas las posibles interacciones.

Otra manera como Jodi se refiere a la creación colectiva de forma crítica es a través de la anonimidad. Desde esta, denuncian un medio donde las responsabilidades acerca de las acciones pasan por un tipo de comunicación donde los intercambios pueden ser anónimos o de suplantación de la identidad. Por tanto, en muchas de sus obras Jodi invita a cuestionar una simulada comunidad en la pantalla desde sus expectativas, comportamientos y la confianza depositada en ella.

Probablemente, la forma más reconocida en que el colectivo Jodi lleva a cabo ejercicios de creación colectiva tiene que ver con sus trabajos acerca de los video juegos. En ellos, refleja la combinación y convivencia de lo crítico y lo lúdico como lo hace con SOD, una modificación del famoso video juego Wolfenstein 3D. A este recurre para descomponer su estructura y generar cambios a partir de errores con su forma original, como el reemplazo de los gráficos por abstracciones geométricas. Este tipo de procedimientos muchas veces se encuentra referenciado como art mods o game art, taxonomía que poco importa para los propósitos de este trabajo. Lo que importa es que mediante este

ejercicio trata de resaltar de manera crítica las limitaciones y posibilidades del código abierto del video juego, a través del cual los usuarios pueden intervenir desde la reapropiación, alterando los contenidos y experiencias que se viven de

manera compartida en la red. Esta es una forma como en muchos de sus trabajos Jodi invita a la participación, ya no solo en la subjetividad de la interpretación, sino a manera de creación colectiva a partir de juegos de composición que implican experimentar con distintos órdenes y maneras de compartir la navegación e interacción.



SOD (1999). Jodi.

Fuente: <http://sod.jodi.org/>

Otra manera en que la obra de Jodi alude a la creación colectiva tiene que ver con modalidades aparentemente más propicias para el net.art 2.0 como el blog, con lo cual deja en evidencia una práctica de la comunicación e interacción en la red como se puede ver en la obra *Blogtitles*. A través de esta obra plagada de ironía, Jodi subvierte esta modalidad de participación en internet al mostrarla desde un sistema de signos caótico, sabotando así su eficacia al inhabilitar su propio diseño en cuanto a su programación y a su contenido. De esta forma llevan a cabo una crítica a ese direccionamiento que las corporaciones sostienen

sobre este formato, por lo que ahora se presenta como un glitch que se ha revelado a su propio propósito como se puede ver accediendo a siguiente enlace de la obra:



Blogspot (2006). Jodi.

Fuente: <http://blogspot.jodi.org/>

Por razones como las anteriores, esta pieza fue bloqueada por los sistemas de detección blogger como un blog basura. Por ello, cabe traer a colación el cuestionamiento que a propósito de dicho bloqueo plantea Juan Martín Prada:

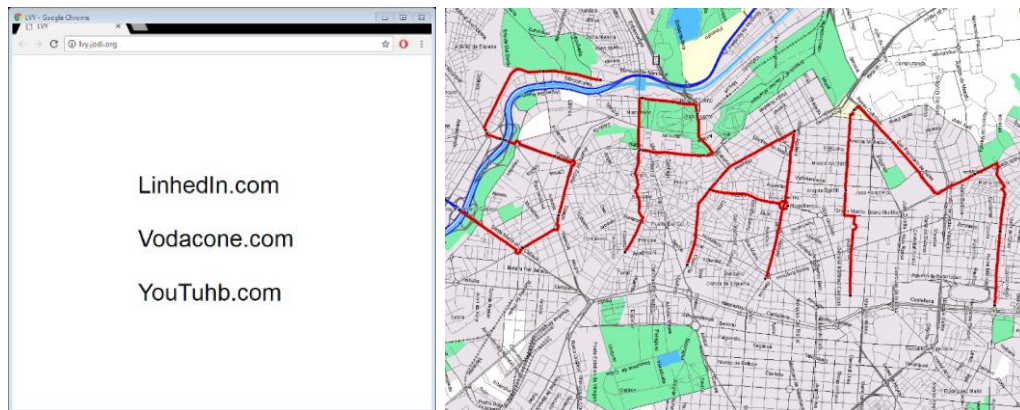
Una situación que nos induce a preguntarnos si acaso el control de las formas de producción de sentido en los entornos fuertemente dependientes de intereses corporativos puede suponer, y de qué manera, la destrucción o el silenciamiento de todas aquellas formas de expresión que no se correspondan con los usos lingüísticos y las convenciones comunicativas que se presuponen han de ser las habituales. (Prada, 2012, p. 167).

Y que soportará más adelante al afirmar:

<Blogtitle> sería, pues, de cómo muchas de las creaciones de blog-art van a continuar la senda iniciada por algunas de las primeras manifestaciones de net.art y que, frente a los regímenes de lenguajes dominantes en internet basados en la

eficacia, optaron por una inhabilitación, en cierta forma de toda instrumentalización de los lenguajes (tanto de programación como los propiamente conformados de los contenidos <para leer>), apostando por la ilegibilidad, de las estructuras caóticas, las estéticas glitch propias del error informático (este forma parte del sistema pero no sigue sus reglas) , etc. (Prada, 2012, p. 167).

En la misma dirección de Blogtitles se pueden ubicar obras realizadas con relación a plataformas como linkedin, YouTube y aun geolocalizadores como google maps, tal como se puede ver en los siguientes enlaces:

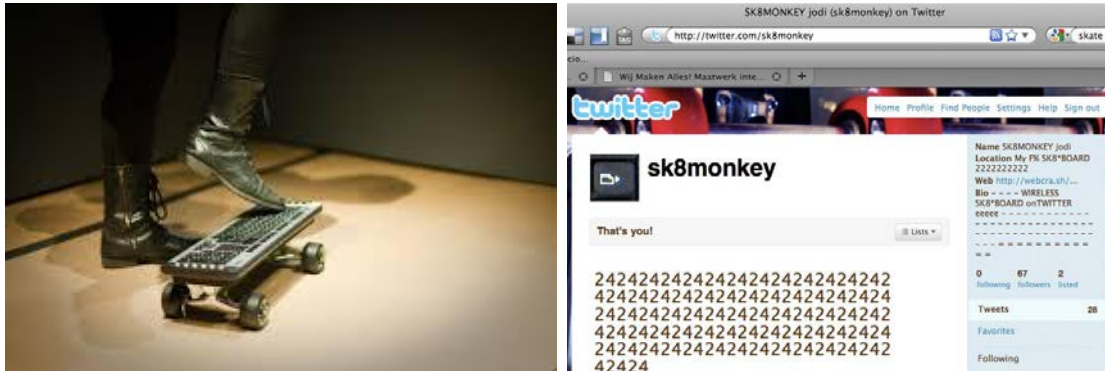


L.V.Y Jodi (2014). Jodi,
Fuente: www.lvy.jodi.org/

GeoGeo (2006). Jodi.
Fuente: Joid.org/doc/

Para terminar con este apartado sin agotarlo del todo como es lógico en esta perplejidad y en todas las anteriores, se ha querido traer a colación un último caso a propósito de la creación colectiva en Jodi. Este se trata de la obra performance *Twitter SK8 (2009)* como cuestionamiento a la plataforma Twitter, a su carácter irreflexivo de la inmediatez e impulsividad en el intercambio y replica de mensajes. Dicha obra se ha servido de teclados inalámbricos que han convertido en monopatines, a través de los cuales se enviaban “mensajes” vía twitter según los skaters pisaban las teclas sobre el teclado. Este proceder azaroso en gran medida recuerda los ejercicios dadaístas, a la luz de lo cual se

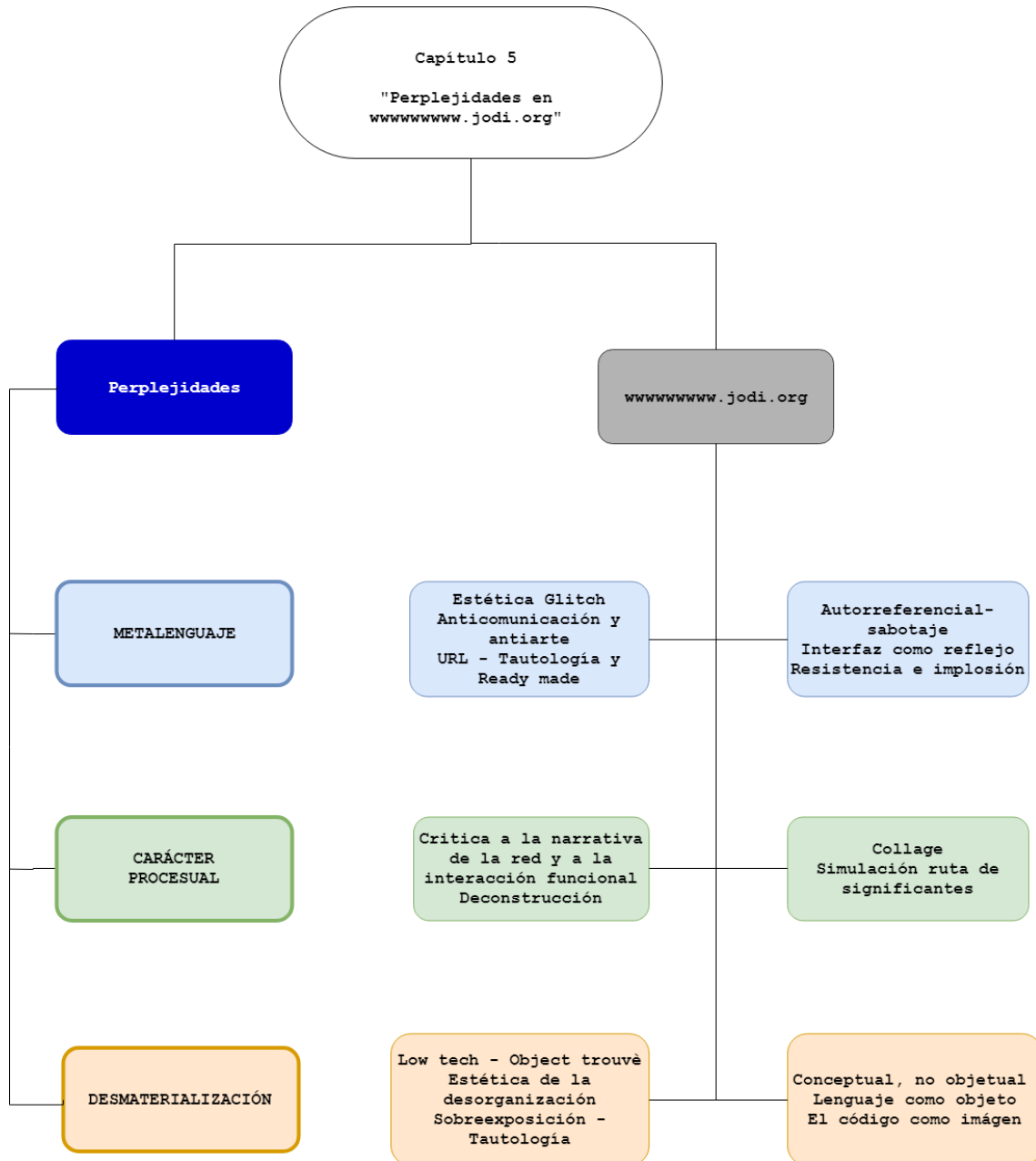
puede entender que para Juan Martin Prada esta obra constituya una parodia al slogan corporativo de Twitter “la mejor manera de descubrir lo que está pasando en tu mundo” (Prada, 2012, p. 173).



Twitter sk8 (2009) - Jodi

Fuente: <http://w3bcrash.com/2900/sk8/index.html>

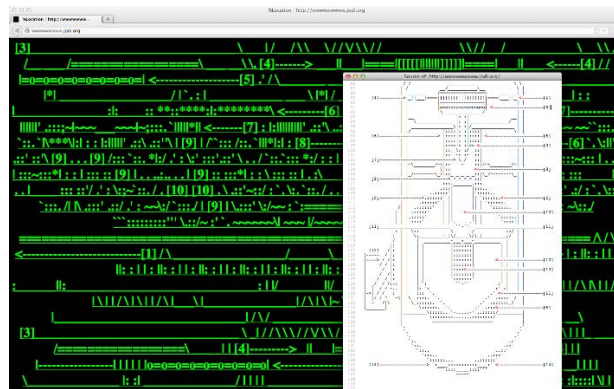
x. Esquema perplejidades en 9W



5.4 APLICACIÓN EN ALGUNAS OBRAS DE JODI

5.4.1 9W <http://wwwwwwwww.jodi.org/>

“Nunca elegimos ser o no ser net.artistas. Lo que ocurre es que empezamos hacer cosas con el ordenador sobre las cosas que pasan dentro del ordenador” Jodi.



Jodi.org (1995-2000). Jodi

Fuente: wwwwwwwww.jodi.org

5.4.1.1 Introducción

Esta obra que en adelante será referida como **9W** es quizá la más famosa del colectivo Jodi, al punto de convertirse en referente del net.art 1.0. De ella suele destacarse su estructura laberíntica y sus contenidos discordantes, siempre desde alusiones explícitas al lenguaje de la red como los códigos de elaboración. Gran parte de su reconocimiento se debe a la extrañeza que se genera su URL, así como la exhibición de la forma de una bomba de hidrogeno que se puede ver una vez se accede a su código fuente.

5.4.1.2 Perplejidades

5.4.1.2.1 Desmaterialización

A nivel material esta obra se caracteriza por su fondo negro, caracteres desordenados y signos ilegibles de un verde fosforo en su presentación, similar a esa gama usada inicialmente en la primera etapa de los ordenadores (Agra, 2009). En parte, la ilegibilidad de la información que se encuentra en esta website obedece a su disposición arbitraria a nivel visual, evocando muchas obras de origen dadaísta y neodadaísta como las vistas en los capítulos anteriores.

La clara alusión a la low tech en este trabajo de Jodi, advierte ya una disposición hacia una estética de la desorganización a nivel digital que contrasta con los “progresos” y funcionalidades de la red, con lo cual, conduce la atención más hacia las experiencias que sus datos suponen que hacia la imagen misma en sus cualidades estéticas. En ese sentido, al igual que los *ready made* de Duchamp, las cualidades materiales de esta obra han sido en principio supeditadas a una experiencia más de tipo conceptual que objetual. Esto ha sido propiciado, principalmente, por la autorreferencia lingüística de una obra que se exhibe desde la desnudez de los códigos en que se ha concebido como el lenguaje HTML y ASCII.

En ese orden de ideas, *9W* se presenta como una experiencia con los orígenes mismos de la red, pues, acudiendo a los códigos como lo más profundo de la materialidad de su imagen, no solo trata de reventar el lenguaje desde su apariencia, sino desde su morfología como una manera de exhibir sus límites. Que vistos desde Wittgenstein serían los límites del pensamiento y del mundo en ese contexto. Así, de manera similar a como ya lo hicieran los *ready made*, esta obra conduce a pensar acerca de los límites de su propio medio y del arte como discurso. Es así como en esta pieza se ha llegado al fondo del lenguaje de la red para desorientar al usuario, pues ahora no reconoce el contexto en que su materialidad se transparenta con ironía.

De esta forma, una vez el propio lenguaje se descontextualiza convirtiéndose en el objeto y no en el medio, supone regresar a los usuarios las estructuras

representacionales. Dicho de otro modo, es como si el medio se revelara reivindicando el trasfondo de su materialidad de manera crítica, cuestionando así las reglas de la comunicación de la misma manera como se cuestionan las reglas del arte. Por eso, en esta obra el desplazamiento de lo ontológico a lo epistemológico cobija tanto a la comunicación como al arte, en cuanto se puede inferir no la pregunta por ¿qué es la comunicación y el arte?, sino por ¿cuándo y en qué condiciones hay comunicación y arte? Esto se debe a que esos códigos de lenguaje de programación, además de advertir acerca de la red, también señalan acerca de la presencia imprevista del arte a partir de un “objeto” artístico.

En ese sentido, obras como esta exhiben uno de los temas centrales del trabajo de Jodi como es evidenciar el desconocimiento del lenguaje de la máquina por parte de los usuarios de internet. Sobre esto, dirá Juan Martín Prada (2012): “Por ejemplo, en su obra titulada <http://www.jodi.org> (1995) lo que aparece a los ojos del espectador es un caos visual: trozos de texto, imágenes entrecortadas, caracteres incomprensiblemente yuxtapuestos, como si el ordenador hubiese sido infectado por un virus que estuviera acabando con él” (p.138). A lo que añadiría más adelante:

Una crítica inversión de términos la desarrollada en esta obra, haciendo visible el código oculto, que no haría sino poner en evidencia, metafóricamente, nuestra inconsciencia en relación a las formas de funcionamiento y operación de lo digital, así como la generalizada despreocupación o incapacidad para apreciar las claves ocultas y las relaciones soterradas en los códigos (culturales y no simplemente técnicos o lingüísticos) de lo tecnológico; una invitación, en definitiva, a indagar crítica y creativamente en lo que se esconde y opera tras la cristalina luminosidad de nuestras pantallas (ibíd., p. 138).

Visto así, esta obra lleva a un tipo de asombro del orden que le importa a Wittgenstein, es decir, el que implica asumir una actitud crítica contra todo progreso. De este modo, se trata de evitar al máximo llegar a una explicación que restaure el orden del mundo o su apariencia, ya que de esto viene el

adormecimiento que producen las ciencias, debido a lo cual, Wittgenstein (2008) destacará la importancia de lo simple en toda indagación:

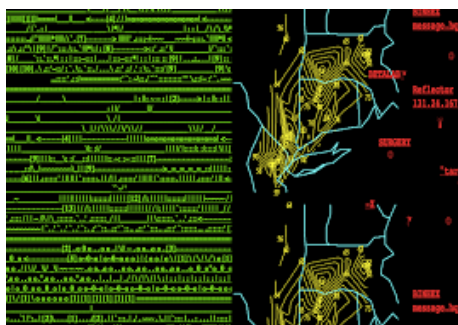
Los aspectos de las cosas más importantes para nosotros están ocultos por su simplicidad y familiaridad (se puede no reparar en algo —porque siempre se tiene ante los ojos.) Los fundamentos reales de su indagación no le llamarían en absoluto la atención a un hombre, a no ser que eso le haya llamado la atención alguna vez. —Y eso quiere decir: lo que una vez visto es más llamativo y poderoso, no nos llama la atención. (p.62, §129).

De esta forma, la “materialidad” de la imagen en esta obra conduce a un asombro que va más allá del mero análisis lingüístico. Esto, dado que lo que asombra es el tratamiento y exhibición estética del lenguaje, para metaforizar con este de manera similar a lo visto en las vanguardias y en el sentido del mostrar en Wittgenstein. Por eso, se entiende que a través de la alusión a las estructuras y códigos lingüísticos de la red, más que comunicar, Jodi se sirve de estas como resistencia a la comunicación. Por tanto, recurre al texto no para argumentar, sino para resaltar su carácter absurdo como una manera de experimentar nuevas posibilidades del mismo como significante, con lo que se destaca su sentido más que su significado.

Entonces, la importancia de lo visual en esta obra reside en su incompreensión, como una posibilidad para pensar en la red y en el arte desde otras lecturas y experiencias. A la par, aunque no se trate de un significado tampoco se trata de la confusión per se, sino, para **decir** a propósito de ella. Es así como se advierte el carácter lúdico de esta pieza, en cuanto se juega con un lenguaje visualmente para redescubrirlo de manera similar a como hacían los dadaístas con los poemas. Es decir, a través de relaciones absurdas y azarosas entre los caracteres de la lengua, con los que igualmente Jodi pretende quitarle la seriedad a la red.

5.4.1.2.2 *Carácter procesual*

Para empezar con lo relativo al carácter procesual en esta obra, se debe decir que 9W señala que el dispositivo produce una experiencia cuyo énfasis reside en el efecto narrativo y las conductas que implica en el usuario. Que ya no se corresponden con la habitual ruta de navegación y lectura, sino que ahora se presentan aparentemente impredecibles en sus posibilidades, por tanto, complejas de localizar a manera de hipertextos. De esta forma, la simulación del error en esta pieza evoca un vacío en la experiencia de la navegación, como una pérdida de continuidad temporal que se vive a través de rupturas o interrupciones a nivel cognitivo. Que pese a conservar una apariencia formal, ya no alude a una representación homogénea habitual en las tecnologías de la imagen como la red internet. Por el contrario, se muestra abierta, con lo que se asiste a una narración a base de collage que remite principalmente a significantes, que además de autorreferirse se deconstruyen y se rehacen.



Jodi.org (1995-2000). Jodi

Fuente: www.jodi.org

Como se ve, en cada momento de esta obra se trata de una totalidad formal desde donde se relacionan sus fragmentos. Ello no implica su cohesión como significado en una obra acabada, pues depende del recorrido que lleve a cabo el usuario desde sus distintos enlaces dispuestos en aparente arbitrariedad compositiva. De este modo, Jodi hace una invitación a conocer la intimidad del lenguaje de su página, como quien abre las puertas de su casa pero desde la pantalla del computador de cada usuario y a distancia (Agra, 2009).

De acuerdo con esto, la exploración que Jodi ofrece con esta obra inquieta principalmente la noción de interactividad, pues esta se resignifica en cada experimentación en una relativización de los usos. No se trata, entonces, de una interactividad que suponga la comunicación de dos usuarios a manera de intercambios, sino que las mismas estructuras lingüísticas formales también suponen en las obras de Jodi nuevas relaciones e intercambios entre ellas. Esto lo propician a partir de acciones programadas para la experimentación con su lenguaje, en las cuales, posteriormente aparecen los usuarios. (Pagès, 2004, p. 11).

La evidente dificultad que presenta esta pieza para identificar los enlaces que posibilitan continuar con la navegación, pareciera permitir a Jodi resaltar la importancia que tienen los comportamientos o solicitudes. Lo que insinúa una paradoja, ya que exhibiendo las limitaciones de la interactividad también resaltan el poder e importancia de las decisiones al momento de navegar. Esto lo consiguen a través de un uso más activo, pues exige buscar por toda la pantalla alguna posibilidad de continuar la interacción.

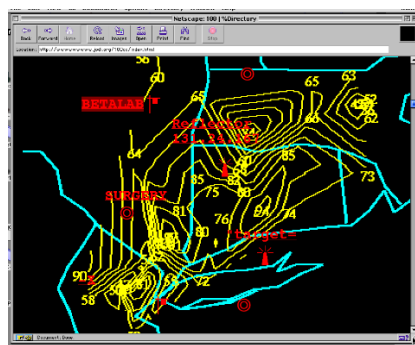
Por eso, en esta obra el desconcierto se hace mayor a nivel de recorrido en la medida en que el usuario espere que la página le lleve a un "contenido", es decir, a otro sitio legible. Por el contrario, después de cada etapa no hay tal otro lugar, sino que el contenido está en frente como siempre ha estado, justo donde se suponía que no había nada que ver. Por tanto, esta pieza se trata también de una apología a la inutilidad, a la vez que constituye una fuerte crítica a lo funcional que en todo momento se muestra el lenguaje de la red. Así, se entiende que la pantalla regrese los caracteres como quien recupera el valor de las partes de un lenguaje que se ha perdido por su hiperpresencia y uso, cuestionando del mismo modo el valor que se dan a los propios recursos de la red.

Dicho lo cual, el hermetismo en esta obra se debe, principalmente, a que las limitaciones de la interacción han sido pensadas para reflejar su lenguaje y la importancia del mismo a nivel conceptual. Por eso, se entiende que a Jodi le interese especialmente la alteración del lenguaje, que en la red significa también alterar la navegación y la interacción. Por consiguiente, la narrativa de obras como esta se traduce en discontinuidad y carácter lúdico del mismo.

Entonces, se puede inferir que la manera en que se ha concebido la experiencia con esta obra se refiere tanto a lo cognitivo como a lo epistemológico de la red. Gracias a experimentaciones como las descritas previamente con relación a internet como medio y como sistema, con las cuales, se hace énfasis en que las imágenes son el resultado de un lenguaje. Por tanto, para atacarlo como lenguaje y como fenómeno estético se le debe descomponer de manera insistente y por etapas como sucede en *9W*. En atención a lo cual, se podría decir que los códigos de los lenguajes de programación informática hacen las veces de proposiciones que supondrían sus normas, que en parte, resultan asimilables a las proposiciones del *Tractatus*. Por eso, tanto Jodi como Wittgenstein han privilegiado los distintos usos y acciones del lenguaje por sobre su estructura “proposicional” propiamente.

Dicho esto, se entiende que a través de los distintos momentos de *9W* se refleja la inestabilidad de la red a nivel lingüístico por etapas, que es la misma inestabilidad de su sentido. De este modo, se advierte un especial interés en la recreación de rutas de significantes en esta obra, en el mismo sentido en que para José Luis Brea lo que importa es el texto y no la palabra (Brea, 1999).

Finalmente, respecto a lo procesual se debe decir que esta obra es otra manera como Jodi pone de frente la inconmensurabilidad de la red a través de los desplazamientos. Gracias a estos los códigos se convierten en posibilidades de navegación, como una promesa cuya fuerza de atracción ignora todo lo que ofrezca el espacio en que se encuentre el código. Así, a través de esta obra Jodi juega con el enlace para mostrar la presión y obligación de ir detrás de algo aunque no se sepa qué ni para qué.



Jodi.org (1995-2000). Jodi

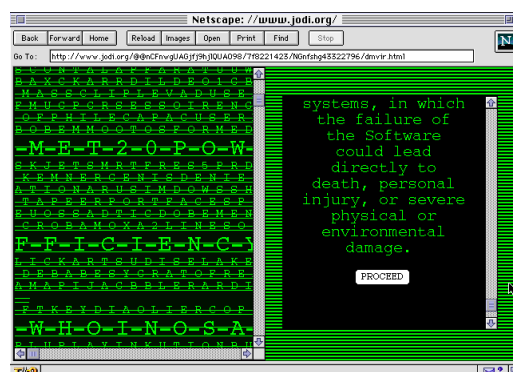
Fuente: www.jodi.org

5.4.1.2.3 Metalenguaje

Con lo dicho hasta el momento, se puede ver la pertinencia en esta obra del uso del *Glitch* como simulación de errores en sentido metalingüístico. Así, la importancia de esta técnica es que permite señalar que el evento comunicativo de la red no garantiza el intercambio ni tan siquiera la interacción. Esto es lo que en gran medida se propone Jodi mediante la frustración de la interacción, que por demás, está basada en la automatización de los comportamientos. De modo que, sin interacción, esta pieza no es más que una autorreferencia constante que recuerda en todo momento su carácter anti-comunicativo, anti-interactivo y anti-arte. Evocando así los ejercicios vistos en Dadá y en Fluxus, es decir, insistiendo en lo irreflexivo de la comunicación cuando esta se convierte en procedimiento.

De esta forma, el carácter metalingüístico de esta obra se puede ver desde su propia URL, así como la constante exhibición de sus códigos lingüísticos. Por ende, supone conocer acerca de ese lenguaje para entender los procedimientos llevados a cabo y su manipulación. Gracias a lo cual, Jodi ha podido exhibir la estructura de ese lenguaje en esta obra invirtiendo su uso para mostrarlo en sentido wittgensteniano. Entonces, se trata del uso autorreferencial de la interfaz para reflejar a través de la misma, principalmente, ejercicios críticos acerca de los usos y comportamientos de los usuarios, y no solamente para comprender la interfaz de la propia obra como equivocadamente cree Juan Martín Prada (2012) al afirmar: “En realidad en comprender la interfaz de la propia obra es en lo que consiste esa propuesta de Jodi. Algo que por otra parte es la condición primordial de todas experiencia de una obra de arte de internet interactiva”. (p. 135).

Es así como en Jodi se advierte una constante paradoja típica del arte contemporáneo, en cuanto haciéndose “transparente” pretende reflejar justamente aquello que no se puede ver, su lenguaje y sus límites. Es decir, que se trata de un ejercicio de orden conceptual similar a lo que hacía Marcel Duchamp con sus *ready made*, es decir, enfatizando en los usos a partir de la descontextualización.



Jodi.org (1995-2000). Jodi
Fuente: www.jodi.org

Entonces, no sería acertado decir que Jodi se propone transmitir mensajes, sino, por el contrario, entre menos claro sea el mensaje mayor posibilidad de experimentación y mayor trabajo a nivel de resignificación implica a los usuarios, similar a la manera en que lo considera Deleuze (2012) al sostener que: “en el sistema de comunicación el arte funciona como ruido”. Esto quiere decir, que en vez de verdades en *9W* se ha intentado llevar al límite la estructura de su lenguaje jugando a estropearlo. Así, se podría explicar que obras como esta de Jodi se comporte de manera viral, enfrentando así el arte con la comunicación. De modo que ironizando con el uso de las estructuras de un lenguaje y su lógica, no solo se pretende romper su cohesión o simularlo, sino que, además, se imprime plasticidad a la rigidez que supone tal estructura, gracias a las estrategias de tipo autorreferencial que funcionan a modo de sabotaje.

Dicho lo anterior, vale traer a colación la relación que Rocío Agra (2009) encuentra en esta obra de Jodi entre la simulación y el error, y de estas con Wittgenstein:

“El efecto desorientador es absoluto, mucho más si se considera su contexto original de producción y recepción. La desorientación y la simulación del error resultan así procedimientos seleccionados y combinados con vistas a generar un efecto determinado, constituyéndose en recursos de la poética de este autor”

Y que más adelante soportará con Wittgenstein:

“(…) estos trabajos comienzan borrando las nociones arraigadas y codificadas de la relación entre el espectador y la interfaz -las “certidumbres objetivas”, en

términos de Wittgenstein- que regulan el vínculo de este peculiar hombre en su relativamente nuevo mundo informático. (Agra, 2009).

Bajo este tratamiento y frente a una cultura estetizada, se entiende que explorar las formas y rehacerlas desde otros usos implica no dejarle la tarea del significado de la red por completo a los intereses del poder, desde donde se planea con el lenguaje y sus formas como estrategia. Por tanto, ejercicios como 9W que descomponen ese lenguaje y esa programación se convierten, al menos de manera simbólica, en una interesante estrategia de resistencia. En ese sentido, exhibir los códigos del lenguaje de la red implícitamente también significa renunciar a formatos, por lo que en repetidas ocasiones se ha querido referir este tipo de obras como arte puro o estética pura (Agra, 2009). Por eso, la apropiación autorreferencial del propio lenguaje en 9W permite reflejarlo como una amenaza simbólica, la de su propia implosión, como bien lo ha hecho Jodi en esta obra a través de la imagen de una bomba de hidrogeno, la cual se descubre y refleja en la pantalla una vez se accede al código fuente.



Jodi.org (1995-2000). Jodi

Fuente: www.jodi.org

5.4.1.3 Descripciones suplementarias

9W - Étant Donnés



Étant Donnes. (Duchamp, M.1966)

Fuente: Wikimedia Commons

5.4.1.3.1 Introducción

Esta famosa instalación (la última de Marcel Duchamp) combina una serie de elementos del orden de los que se han venido tratando desde Wittgenstein, las vanguardias y el net.art 1.0. Fundamentalmente, el juego con los límites de lo visual desde lo visual, que además, permiten llevar a cabo el ejercicio de descripciones suplementarias con 9W como se hará a continuación. Para ello, se tendrán en cuenta algunas importantes interpretaciones sobre esta obra como la de Carolina Sanabria (2009) y Juan Antonio Ramirez (2000).

5.4.1.3.2 Perplejidades

5.4.1.3.2.1 Desmaterialización

En ambas piezas se acude a la superficie para penetrarla, para acceder visualmente a lo que está detrás, a lo que cubre. Para ello, Duchamp ha recurrido a una puerta como el límite que en *9W* vendría a ser la pantalla misma. Así, en principio, las dos obras se proponen atravesar esa materia que hace de resistencia como un muro cuya función por excelencia es esconder algo.

En el caso de la obra de Jodi se trata de la pantalla y las imágenes como expresión de la materialidad de su medio. En ellas se esconden las unidades mínimas de su lenguaje, los códigos, que ahora se han revelado y han pasado adelante. De manera similar a lo que representa el agujero en la puerta en la instalación de Duchamp, es decir, como posibilidad de desnudar y poner frente a los ojos lo que siempre está oculto, siendo además su imagen principal la de un cuerpo desnudo.

Las dos obras reflejan un tema recurrente en las artes plásticas, especialmente en las vanguardias como es vulnerar la superficie para husmear detrás de ella. Así, dirigiéndose al fondo del objeto en estas dos obras se ha exterminado los resquicios de materialidad. De modo que cuestionando la superficie se ha accedido a los límites de ese lenguaje, subvirtiéndolo y reconfigurando tanto el significado como el sentido, con lo que se ha pasado en ambas obras de lo objetual a lo conceptual.

Como se ve, en las dos obras se pretende la eliminación de obstáculos a una mirada motivada por el deseo, con el ánimo de ampliar la comprensión de algo que siempre se muestra igual. De esta forma, también se advierte la inconformidad con la inmediatez y la sospecha acerca de lo visible. En el caso de *Étant Donnés* esto se evidencia al entrar desde el detalle de un orificio, contrario a la totalidad de la materia inmediata que es la puerta con la que se accede a otra totalidad. Mientras en *9W* lo de atrás se ha convertido en lo delantero, accediendo por instantes y a través de pequeños orificios a esa estructura oculta desde los códigos de lenguaje ASCII y HTML. En otras palabras, las dos obras exhiben posibilidades de recorrer la imagen y su destino en un comportamiento incorrecto que desconoce los límites.

Por otra parte, en *Étant Donnés* los ojos del espectador harían las veces de una llave de acceso en esa puerta, si se entiende que la forma del agujero puede ser a la vez una metáfora con la cerradura como marco, que por demás, coincide con la forma que describen las montañas en el fondo. Sin embargo, interpretaciones como la de Carolina Sanabria (2009) atribuyen una correspondencia entre la forma del sexo de la mujer con la cerradura, por lo que la relaciona a su vez con la famosa obra de Courbet "*El origen del mundo*".



El origen del mundo (Courbet, 1866)

Fuente: Wikimedia Commons.

Entonces, desde la perspectiva de Sanabria se debería decir que la obra de Duchamp ha repetido el gesto de Courbet, en cuanto se ha servido de la exhibición del cuerpo desnudo de una mujer de piernas abiertas para otorgarle al sexo el primer plano, como si se tratara del rostro que se ha omitido. Por su parte, en *9W* se ha desnudado la imagen a través de su código, por tanto, se trata de la muestra de un lenguaje que ahora hace las veces de contenido.

A su vez, la obra de Duchamp se refiere al cuerpo de la mujer arrojado sobre el césped entre unas ramas medio secas, con lo cual pareciera insistir justamente en el estado inerte de la materia, tanto del cuerpo como de la naturaleza. Por su parte, a través de *9W* Jodi ha acudido a la materialidad de la imagen del código fuente en forma de bomba de hidrogeno como una metáfora con la posibilidad de implosionar materialmente la pieza desde los mismos datos.

5.4.1.3.2.2 *Metalinguaje*

En relación con el metalinguaje, las dos obras suponen una autorreferencia para ir a nivel lingüístico a lo que está detrás y no hacia adelante, por lo cual *9W* se refiere a su lenguaje y no a la navegación en cuanto intercambio. Esto se exhibe a manera de significantes que reflejan las estructuras de sus datos, por ejemplo, en código ASCII y HTML. En *Étant Donnés* se trata de lo que está detrás de la puerta a través de un contenido de imágenes propiamente, como el cuerpo que yace desnudo de una mujer y un amplio horizonte en el cual se distinguen algunos árboles, montañas y un río. Igualmente, una extraña luz localizada en una especie de lámpara, que no se precisa si está sostenida por la mano de la mujer o en el aire en medio de la lejanía de ese paisaje que le acompaña detrás.

En ese orden de ideas, también se puede recrear el metalinguaje en ambas obras acudiendo al predominio de la actitud y comportamiento de escudriñar en lo que hay detrás de ellas. Dicho de otro modo, se trata del asombro por la en cuanto a la forma de la obra, mostrándola para entrar en ella y ver a dónde conduce en su interior, bien sea a manera de un agujero en una puerta con Duchamp o a través de códigos con Jodi. Justamente, la obra de Duchamp se refiere a algo que pasa específicamente dentro de esa obra que no corresponde con ningún espacio interior de la “realidad” ni mucho menos detrás de una puerta. En tanto, en *9W* se trata de la interioridad de un lenguaje que ha invertido la relación código-imagen (Agra, 2009) como quien se relaciona con el ADN de una persona, que aplicado a *Étant Donnés* correspondería a mostrar el interior de la puerta a nivel material.

De esta manera, las dos obras se han “invisibilizado” a través de la autorreferencia a una superficie, tanto la puerta como la pantalla. En *Étant Donnés* reflejando lo que esconde a nivel visual como contenidos y en *9W* a nivel de la estructura lingüística. Así, ambas piezas se han descontextualizado, de tal manera que la puerta ya no es una puerta y la pantalla ya no refleja imágenes sino el lenguaje de ellas. Paradójicamente, para dar posibilidad de entrar y salir por la puerta y por la pantalla, como quien, a la manera de Wittgenstein comprende unos juegos de lenguaje que le permiten entrar y salir de ellos.

5.4.1.3.2.3 Procesual

En cuanto al carácter procesual se debe destacar que estas obras conducen a distintos momentos a nivel narrativo. Esto se puede ver en *9W* gracias a que una imagen-código refiere a otra que siempre está detrás de ella, por lo que esta pieza va llevando al usuario a penetrar cada vez más en una interioridad laberíntica de la página desde distintos enlaces distribuidos sin jerarquía en la obra. De la misma manera, las distintas imágenes que conforman el acto voyeur en la pieza de Duchamp van llevando hasta el final de ese campo abierto, el cual se encuentra detrás de la puerta o del agujero de la puerta. Si bien, estas se pueden experimentar por etapas, a diferencia de *9W*, en *Étant Donnés* está totalmente disponible a nivel visual en todo momento y en dos planos.

De todas formas, ambas obras requieren llevar a cabo movimientos a manera de comportamientos propios de un voyeur que le acercan a la descomposición de lo visual. Por eso, de manera general en la obra de Duchamp se advierte una figuración que en última instancia conduce a la contemplación de la nada como sostiene Jay (1994) respecto a esta pieza: “[t]hrough the eyeholes of the door, the voyeur stares at the female ‘hole’ at the center of the scene, a vanishing point in which there is ‘nothing to see’” (p. 169). Por su parte, *9W* sin ser una figuración propiamente lleva a la nada desde la estructura lingüística.

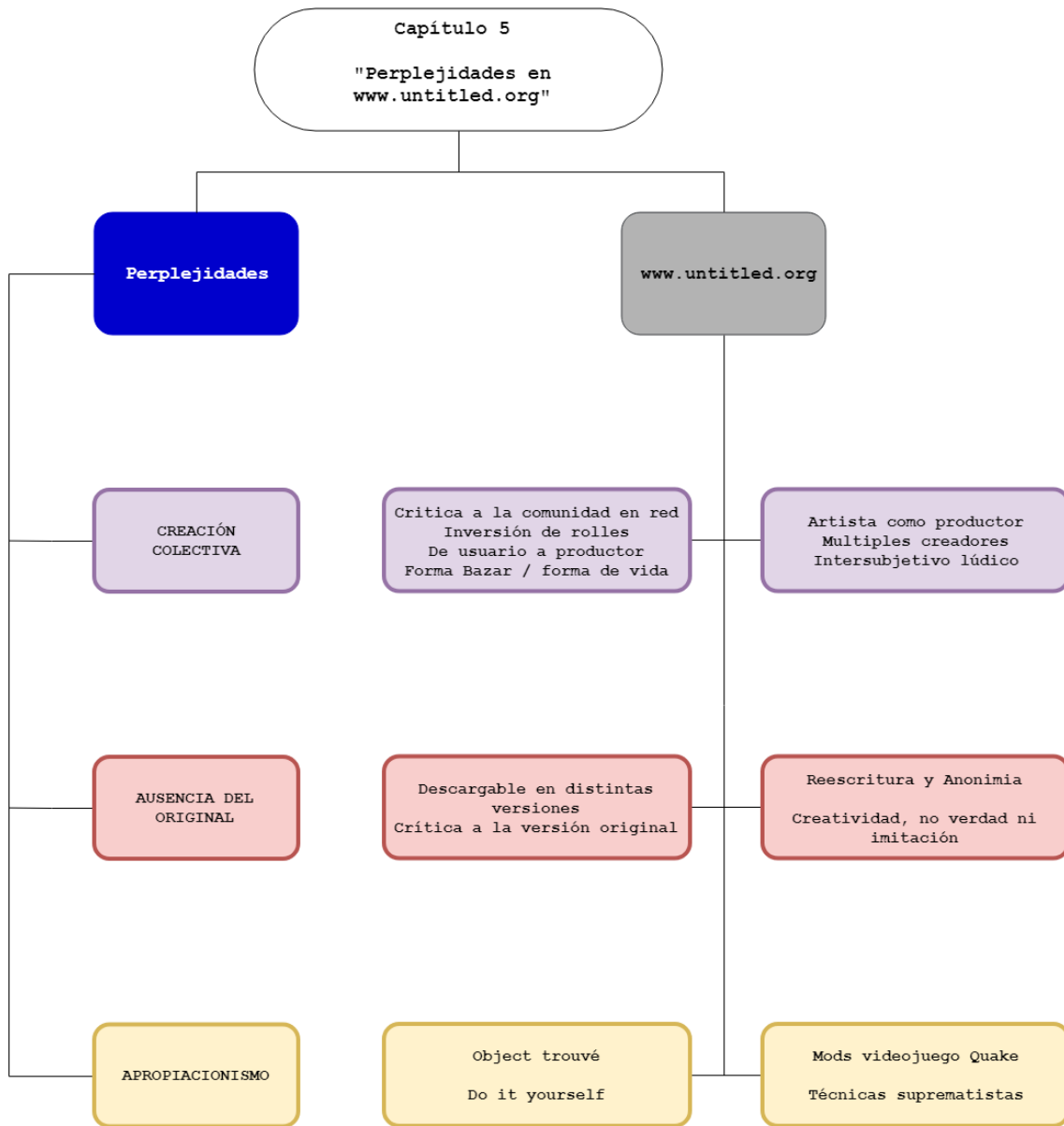
De este modo, *Étant Donnés* se plantea inacabada desde su estructura, como si siempre estuviera esperando la acción de un voyeur o quizá sea la acción misma congelada como lo entiende Juan Antonio Ramírez (2000):

(...) muchas interpretaciones son posibles, pero todas deben contar con el hecho ineludible de que lo visto es el instante congelado de una ‘acción’, de una escena cuya continuidad compete al espectador. Puede que un crimen se vaya a consumir o que el alucinado descuartizador lo haya cometido ya en un desesperado momento amoroso; quizá se trate de una violación y a ese ambiguo delito aluda el ‘butrón’ perpetrado en la pared de los ladrillos [...]; tal vez la mujer se haya entregado ya al amante y alumbre satisfecha con su lámpara la retirada del varón. Pero también podemos inclinarnos a aceptar (y esto es lo más probable) que el voyeur vislumbre en una instantánea, a través de los agujeros (ahora sí, verdaderos testigos oculistas), el objeto expectante de su deseo. (p. 248).

Partiendo de lo anterior, se podría decir que la narrativa en estas obras supone entrar a través de agujeros en estructuras que implican a un espectador curioso y dispuesto a escudriñar en la **afuncionalidad**. Esto sucede en 9W a través de las muestras del código, mientras en *Étant Donnés* se lleva a cabo mediante una aparente escena desarticulada cuya interpretación es mera responsabilidad del espectador. Así, 9W se trata de una acción frustrada en la pantalla que no refleja imágenes, en tanto la obra de Duchamp se refiere a una puerta que no se abre pero que ofrece una recompensa al voyeur que no ofrece 9W, pues esta última no se propone más que la misma frustración con la experiencia de la navegación.

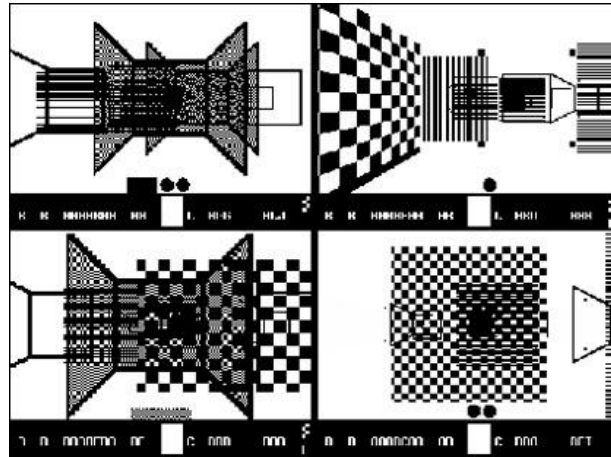
Entendido así, el exhibicionismo en la obra de Duchamp casi que exige un voyeur que dé sentido a la imagen y a toda posible acción que esta contenga. De modo que, a diferencia de 9W, los recorridos en *Étant Donnés* conservan la noción de totalidad. Esto quiere decir, que a pesar de las dislocaciones en la obra de Duchamp sigue dominando una estructura visual detrás de la puerta, mientras en 9W cada nueva pantalla implica la temporalidad de la experiencia por instantes.

xi. Esquema perplejidades en Untitled



5.4.2 Untitled-game

“No contenidos. No mensajes”. Jodi.



Untitled Game (1999-2002). Jodi.

Fuente: <http://www.untitled-game.org/>

5.4.2.1 Introducción

Basado en Quake, uno de los pioneros y más famosos video juegos de tiro en primera persona que aparece para la época del periodo heroico, Untitled se trata en términos generales, de una serie de modificaciones que Jodi ha hecho sobre este juego. A dichas modificaciones se accede desde motores de juego al interior de archivos comprimidos ejecutables para Windows y Mac. A continuación, se tratará esta pieza de Jodi siguiendo el mismo modelo de análisis desde el apropiacionismo, la ausencia del original y la creación colectiva.

5.4.2.2. Perplejidades

5.4.2.2.1 Apropiacionismo

En esta obra se asiste a una de las exhibiciones de apropiacionismo más famosas en Jodi, pues se trata de la modificación de un videojuego comercial a manera de emulación. Esto se debe a que Quake ofrecía un editor para que los usuarios pudieran crear sus propios juegos partiendo de este, editando los paisajes y los personajes, por ello, como Untitled existen muchas versiones a

partir de Quake. De este modo, Jodi se ha podido apropiarse de Quake alterando aspectos como el tamaño de la pantalla, el color, las formas, los sonidos y otros elementos a través de doce aplicaciones con las que se emula este videojuego a partir de su deconstrucción.

En esta apropiación confluyen distintas técnicas, que pese a conservar la estructura de su lenguaje, altera su gramática a partir de la modificación de los códigos con los que se reconstruye otra narrativa, en este caso, autorreferencial:

The making of multiple variations of a work is a feature of JODI's practice. They claim to have made around 150 variations of their web-site. The CCA show presents 12 variations on Quake, but they are currently producing more of these, and quite probably doing so as we speak, which are due for publication on CD-ROM. In one sense, this is the continuation of a very conventional form of artistic practice, the production of a series of studies, which explore different technical and formal issues of a particular medium. (Yuill, 2002, p. 2).

Al mismo tiempo, modificando la semiótica basada en la tecnología de las imágenes de Quake, *Untitled* parte de la metodología del ensayo y error para generar nuevas acciones, algunas del orden de la frustración como una crítica a las acciones originales del juego. Igualmente, se pretende anular todo tipo de información visual que aluda a su contenido como representación. Por ello, Jodi acude a metáforas con la tridimensionalidad del mismo a partir del uso del *Glitch*, por ejemplo, eliminando el contenido narrativo original como destaca Yuill (2002):

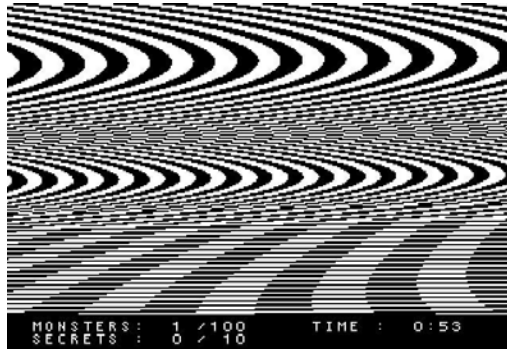
The narrative content of the game is effectively stripped out and it instead becomes a kind of formal aesthetic reminiscent of the early abstract computer art of the late sixties and early seventies in the work of Frieder Nake and Vera Molner. (p. 2).

En este sentido, se puede decir que *Untitled* ha llegado a los límites de la estructura de Quake para subvertirlo a nivel técnico, estético y conceptual. Así, se subvierte a la vez el lenguaje y pensamiento que este genera, es decir, su

contexto, que en términos wittgenstenianos sería alterar esa correspondencia entre lenguaje, pensamiento y mundo.

De manera general, a nivel técnico estas modificaciones han sido posibles gracias al procedimiento de parches como sustitución de gráficos (personajes, fondos, etc.) que se han insertado, y con ello, elementos y conceptos diferentes a los iniciales. Por eso, también en esta obra el lenguaje se trata de acciones conceptuales a la manera como se concebía en Dadá y Fluxus. Sin entrar en detalle en cada una de ellas, habría que decir que se asiste a parte de su información a nivel estético descontextualizada. Por ejemplo, a sus formas básicas y su lenguaje sobreescrito, en el que su afuncionalidad es aparente ya que conserva la jugabilidad como se podría comprobar si se sigue el juego de memoria a través de los comandos. De modo que, aun sin guía visual el juego se puede seguir a partir de efectos como los sonidos de Quake, en una apropiación de orden metalingüística en la que sus datos hacen las veces de *object trouvé*.

Dentro de esta perspectiva, los datos que llevaban a configurar la insinuación de experiencia **3D** del videojuego Quake se han convertido en Untitled en una mera experiencia **2D**. De este modo, se refleja ahora en un espacio donde no hay contenido visual sobre el cual establecer un control, más que una sugerida experimentación a partir de los datos deconstruidos, con los que a la vez, se ha reconstruido una experiencia desde la descomposición. En consecuencia, Untitled constituye la creación de un “mundo virtual” a partir de otro, de la manipulación de Quake. Es decir, alterando los procesos propios de este videojuego gracias a que se ha adueñado del código de la obra, para así exhibir sus características lingüísticas descontextualizándolas en medio de gráficos alterados.



Untitled Game (1999-2002). Jodi.

Fuente: <http://www.untitled-game.org/>

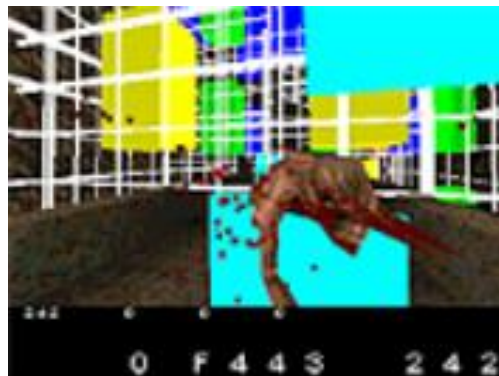
Por otro lado, esta manera de apropiación supone a la vez una cantidad de remezclas y de acciones que se retroalimentan en los distintos mods. En una exploración formal y un ejercicio conceptual que no destruye el juego en sí, sino, por el contrario, se puede decir que lo que se ha propuesto Jodi es sacar a flote el juego mismo. En palabras de Yuill (2002) esto sería como desnudar el espectáculo del mago y armar su propio número, descubriendo el truco del animal escondido en el sombrero y respondiendo de manera similar. Por tanto, se deja en evidencia ese procedimiento no para montar algo que compita con ello, sino, para crear un juego encima de otro y hacer ver otro juego posible. Por eso, se entiende que para Yuill (2002):

Untitled-game therefore, is a series of Quake remixes which are not intended to be variants on the game itself but rather a new alternative type of work which uses the game code as an existing material which is sampled, manipulated and reworked into a series of kinetic, performative studies. These explore formal aspects of the computer game as medium such as screen display, and user interaction. (p. 3).

Sobre la base de lo anterior, Untitled constituye una invitación de Jodi al *do it yourself* como una manera de apropiarse de la red, y a la vez, de afirmar la resistencia a todo sistema homogeneizador. Por lo mismo, se entiende que Jodi recurra a otros usos del lenguaje de la red, también como una manera de activismo contra toda noción de internet como discurso unitario y mecanismo de

control. Esto explicaría que las herramientas de Jodi sean del orden de la emulación, la deconstrucción y el *glitch*, para atacar esas estructuras de autoridad institucional de la comunicación y la creación, tanto de la red como del arte.

Sobre todo, *Untitled game* se entiende al interior de mods o modificaciones que se caracterizan por minimizar las estructuras gráficas de *Quake*. Con estas, Jodi evoca los ejercicios suprematistas con las formas y estructuras a base de cuadrados y rectángulos, acompañados de colores que se asemejan también a los usados por Malevich aunque en movimiento y seguidos de sonidos.



Untitled Game (1999-2002). Jodi.

Fuente: <http://www.untitled-game.org/>

Finalmente, en cuanto al apropiacionismo en esta pieza, habría que decir que su “anti-interactividad” no solo simula la lógica hacker, sino que también se sirve de la estética *glitch* a nivel de la imagen y el sonido de manera similar a los procedimientos Fluxus. Especialmente, las experimentaciones llevadas a cabo con la música que conciben la apropiación y el error como factor de desarrollo.

5.4.2.2 Ausencia del original

Con lo dicho hasta acá, se entiende que uno de los máximos valores de *Untitled* reside en su capacidad de cuestionar el carácter original de la obra. Visto desde *Quake*, tal originalidad se desvanece en cada nueva apropiación que el propio videojuego ha propiciado. De esta manera, se destaca también la inestabilidad

de las creaciones en la red, que al estar basadas en códigos susceptibles de ser apropiables insisten más en lo mutable que en la identidad a sí mismos.

En ese orden de ideas, suponer que Quake hace las veces de la versión original para Untitled resulta bastante cuestionable, en la medida en que Quake se ha concebido como una pieza abierta, esto es, no acabada sino para ser reconstruida. Por ello, Untitled se trata de una reconfiguración y reinterpretación, que en vez de insistir en el carácter original da prevalencia al contexto en que se da o supone esa reconfiguración. Por lo tanto, la noción de relativismo objetivo resulta útil para referirse a Untitled, ya que toda interpretación obedece a unas condiciones precisas sobre las cuales se lleva a cabo cualquier nuevo uso.

De este modo, Untitled ha privilegiado la creatividad como experimentación y no tanto la originalidad en el sentido de novedad. De la misma manera en que se ha dado mayor la importancia al procedimiento, es decir, a las acciones por sobre cualquier posible representación como podría ser una imitación. Por eso, el net.art en Jodi se autorrefiere no desde la noción de lo original como finalidad, sino mejor, desde la posibilidad. En efecto, por medio de esta pieza se insiste en la importancia que tienen las copias en una plataforma como internet, en donde copiar es un procedimiento clave en la comunicación y la creatividad igual o más importante que la noción de original. Esto, como se ve con Untitled permite vivir de maneras diferentes las mismas cosas, en este caso, el videojuego Quake.

Al respecto, en su análisis de Untitled Lisa Adang (2013) sostiene lo siguiente:

Art in a networked context admittedly complicates the task of establishing the boundaries of a work, however. This complication is important because it forces art historians and conservators to acknowledge that this demarcation may only be a function of our own practices, not necessarily the artist's. Wellmeaning actions toward preservation can go against the guiding principle of artist intentionality by imposing external parameters set by institutionalized scholarly, scientific, museological, commercial, archival or art historical systems. (p. 39).

Por otro lado, *Untitled* exhibe una gran dificultad con relación a los derechos de autor como es la denominada cultura remix, a lo que se suma la enorme capacidad de circulación. Así, la versión de Jodi demuestra que en la red no es posible garantizar la identificación ni la existencia de propietarios de cada cosa que ahí circula, ya que convive mezclada con otras que, a su vez, ya han tenido posiblemente varias veces otras mezclas y apropiaciones. Por consiguiente, *Untitled* supone una revisión a la actividad de falsificar e intervenir los datos que ofrece la red, exhibiendo la capacidad de multiplicar las versiones a partir de su reescritura a la manera en que lo ha hecho Jodi sobre *Quake*. Esto ya es un movimiento en dirección contraria a la búsqueda de la versión original de la obra.

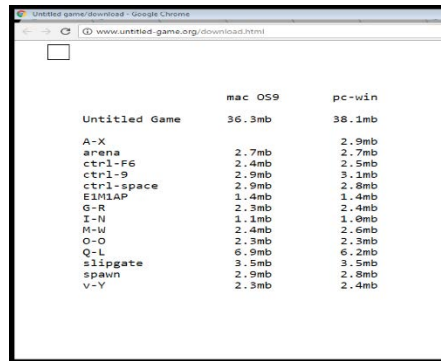
Otro aspecto que se puede ver como una crítica al carácter original en esta obra, reside en que *Untitled* no se plantea desde la materialidad de su imagen como algo definido. Por el contrario, se presenta desde la indefinición y experimentación que ofrece a los usuarios a través de sus funciones, en las que predomina el uso constante del *glitch* y los excesivos collages. En ese mismo sentido, se puede inferir una crítica a la originalidad en esta pieza por medio del ataque a la noción de autoría, exaltando la anonimía desde su nombre, *Untitled*. Pero sobre todo, suponiendo que igual que lo ha hecho Jodi, cualquier usuario desde la anonimía puede acceder al código fuente, apropiarse y modificar el videojuego *Quake*.

Finalmente, respecto a la ausencia del original en *Untitled*, habría que tener en cuenta que esta pieza consiste en archivos descargables y presenta varias opciones según el sistema operativo con que pueda contar el usuario. Ofreciendo una versión para Mac⁸³ y otra para Windows, que como se advierte en la misma presentación de la obra, difieren en cuanto menos en la cantidad de mega bites en la mayoría de las modificaciones. Aspecto que Lisa Adang resalta de la siguiente manera:

An obvious derivation from this Mac OS 9 reconstruction is the PC/Windows version of *Untitled Game* released by JODI on the original cd-rom and website. Also, while *Untitled Game* is limited to a smaller supported range of operating system environments based solely on the format of the files, the possibilities of historic hardware configurations are limitless. These include a range of monitors of

⁸³ La versión para Mac se hace más rápido obsoleta, dado el funcionamiento más cerrado de dicho sistema en las actualizaciones en relación con Windows.

different sizes and qualities, and many different models of input devices such as joysticks, mice and keyboards. My process of emulation does not extend to hardware at this time, though my present experience with the work is certainly shaped by my hardware configuration. (Adang, 2013, p. 8).



	mac OS9	pc-win
Untitled Game	36.3mb	38.1mb
A-X		2.9mb
arena	2.7mb	2.7mb
ctrl-F6	2.4mb	2.5mb
ctrl-9	2.9mb	3.1mb
ctrl-space	2.9mb	2.8mb
E2M1AP	1.4mb	1.4mb
G-R	2.3mb	2.4mb
I-W	1.3mb	1.9mb
M-W	2.4mb	2.6mb
O-O	2.3mb	2.3mb
Q-L	6.9mb	6.2mb
slipgate	3.5mb	3.5mb
spawn	2.9mb	2.8mb
V-Y	2.3mb	2.4mb

Untitled Game (1999-2002). Jodi.

Fuente: <http://www.untitled-game.org/>

5.4.2.2.3 Creación colectiva

Uno de los rasgos más relevantes de Untitled consiste en reflejar de manera crítica la metodología de la creación colectiva. Demostrando que el espectador es también un creador a través de ejercicios de reescritura en los que invierte esa lógica tradicional de los roles. Debido a lo cual, Jodi ha pasado de ser espectador-usuario de Quake a productor con ella, de manera similar a las propuestas narrativas y de participación del colectivo Fluxus. Con esto, Untitled muestra también que el papel de los creadores ahora es múltiple y aún más lo es el de los intérpretes, empezando por la máquina que se encarga de interpretar la información que a manera de códigos el artista introduce para crear.

Untitled permite destacar la posibilidad que ofrece Quake del uso de la ética de la creación colectiva a la manera de Bazar en Raymond. En cuanto, pese a tratarse de un juego comercial, se asiste al desarrollo de un software cuyo código fuente se encuentra abierto y disponible para ser intervenido. Por esto, la capacidad de potenciar el juego a través de la manipulación de su lenguaje como lo ha hecho Jodi en Untitled, será lo que a nivel de propuesta artística posibilitará

la experimentación con sus usos. Estos, en definitiva y desde la perspectiva de Wittgenstein decidirán su destino a nivel de significado, es decir, su sentido.

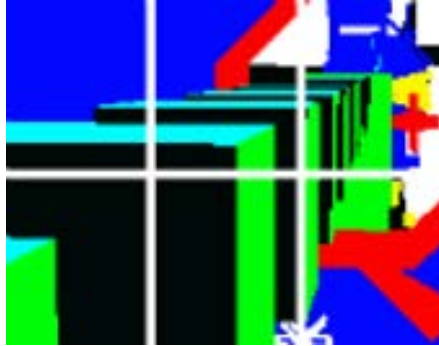
Entendido de esta forma, al relativizar la relevancia de los criterios en comunicación y en arte a la manera de Michaud y Wittgenstein se admite dar importancia a todos los usuarios por igual, incluso a quienes como Jodi se acercan desde la deconstrucción y el error pero que siguen haciendo parte de su desarrollo. Aun así, es evidente que hace falta un mínimo de conocimientos acerca del lenguaje del videojuego, es decir, de los juegos de lenguaje en que se ha construido esta obra que no solo obedece a la forma de vida de los jugadores sino también de los programadores.

Bajo la lupa de las herramientas wittgenstenianas vale decir que Jodi ha hecho en esta obra un movimiento en favor de los usos lingüísticos, que en cierta medida recuerda el cambio del primer al segundo Wittgenstein en la búsqueda del sentido del lenguaje. Pues, de manera similar Jodi ha partido desde la estructura lógica proposicional del código fuente de Quake para privilegiar en Untitled algunos usos de esos límites lingüísticos, siempre desde la experimentación con sus componentes en otro contexto.

Otro aspecto importante que se puede identificar en Untitled con relación a la creación colectiva es el debate entre lo privado y lo público en la red. En el sentido en que algo abierto como Quake se convierte en algo cerrado como Untitled, que también sigue siendo una manera de ejercer la crítica a la estructura del videojuego con las mismas herramientas lingüísticas de Quake. Esta crítica se dirige hacia la falsa promesa de interactividad, de intersubjetividad y de aparente creación de comunidad que se da en los videojuegos, y que, por tanto, lleva a Jodi a descomponer y hasta desfigurar ese lenguaje.

Visto así, Untitled ratifica una de las características típicas de la creación colectiva en Jodi como es la creación de un ambiente lúdico. De modo que, pese a su carácter crítico, permite a los usuarios experimentar distintos juegos con ella en sus mods a través de los comandos. Por tanto, además de convertirse en una interpretación de Quake, Untitled es más una invitación a la participación como compositor desde la experimentación. Esta se convierte en otra forma compartida, pese a tratarse de la alteración de un orden previo como puede ser

un videojuego, que en este caso ha sido sometido a un caos constante bajo la estética *glitch*.



Untitled Game (1999-2002). Jodi.

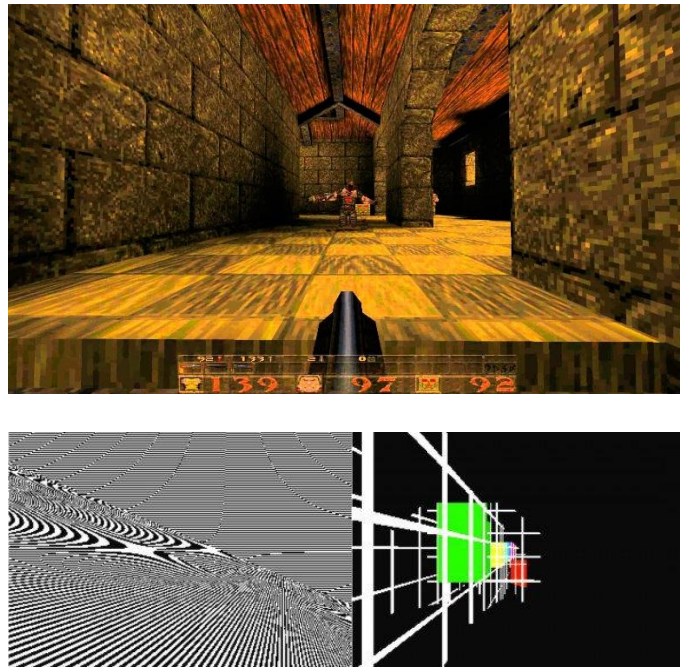
Fuente: <http://www.untitled-game.org/>

5.4.2.3 Descripciones suplementarias

Untitled –Quake (descargable)

5.4.2.3.1 Introducción

El ejercicio de descripciones suplementarias para Untitled se hará directamente con el videojuego Quake, por tratarse de un trabajo a partir de las modificaciones hechas a este. De tal suerte que al profundizar en algunas de las diferencias entre los dos se puedan ver también sus especificidades, tal como se plantean este tipo de descripciones.



Quake. (1996). Carmack, Abrash & Reznor.

Fuente: Wikimedia Commons.

5.4.2.3.2 Perplejidades

5.4.2.3.2.1 Apropiacionismo

De manera general, Untitled consiste en la apropiación del código fuente de Quake, gracias a que este último se trata de un juego comercial abierto por los creadores. Por su parte, Untitled es una versión que no ha sido pensada así, siendo además descargable a diferencia de Quake. De esta forma, Quake ofrece la posibilidad de ser apropiado y Untitled es la “materialización” de esa posibilidad.

Por otro lado, la apropiación que supone Untitled se basa en la estética *glitch* a partir de la metodología del ensayo y error. Por el contrario, Quake se plantea en una narrativa ordenada de manera funcional para los jugadores, aunque esto incluya la posibilidad de intervenirla en su estructura, propiciando que los usuarios hagan versiones como lo ha hecho Jodi con Untitled. Así, el propósito de Quake es el éxito del juego, mientras la experiencia de Untitled se basa justamente en la frustración de dicho juego a nivel visual.

En ambas piezas se da la creación de ambientes atravesados por imágenes y sonidos. En Quake estos suponen unos movimientos en los jugadores que en Untitled han sido abstraídos y recreados, en ocasiones, con una gama de colores planos similares a los usados por Malevich y que no existen en Quake. Pues este último se caracteriza por usar una gama de colores oscuros y espacios de poca iluminación. Por esto, en Untitled la información extraída y alterada de Quake (sonidos, colores, formas, etc) ahora es presentada por fuera de contexto. Esto es, aludiendo a la insinuación 3D de Quake, ahora al servicio de una propuesta bidimensional, formalista y de reflexión metalingüística como Untitled.

5.4.2.3.2.2 Ausencia del original

La posibilidad que ofrece Quake de alterar y manipular su código constituye en sí mismo un cuestionamiento a la conservación de una obra original. Entretanto,

Untitled supone un ataque y sabotaje a la idea, pero sobre todo, al culto del carácter original de la obra. En ese sentido, cada modificación va en detrimento de la posibilidad de una versión original. Por lo que Quake resalta lo inacabado y Untitled es la demostración de esto.

Llama la atención que aun cuando Untitled se autorrefiere, a la vez se refiere a Quake, mientras que Quake se refiere a ella misma y a las posibilidades que ofrece. Por ello, se puede decir que la importancia del carácter original de la obra ha sido desplazado por el contexto y el uso, tanto a nivel de juego en Quake como a nivel de propuesta conceptual y experimental de carácter metalingüístico en Untitled.

Entonces, Untitled no se trata de una obra que busque resaltar la originalidad de Quake en cuanto algo novedoso ni mucho menos como algo a imitar, sino, como algo a desfigurar, para así además resaltar el lenguaje como acciones a través de las modificaciones que ha hecho sobre Quake. Esto quiere decir, que en ninguna de las dos piezas se trata de conservar algo. En consecuencia, la discusión acerca de la originalidad de la obra se ha exterminado, así como todo posible debate en torno a los derechos de autor, pues ambas se refieren, cada una a su manera, a la defensa de la reescritura y la circulación. Ello implica referirse al propio autor de manera crítica, por lo que las dos obras en vez de destacar el protagonismo de la autoría la han cuestionado desde un principio.



Quake. (1996). Carmack, Abrash & Reznor.

Fuente: Wikimedia Commons.

5.4.2.3.2.3 Creación colectiva

De la creación colectiva se debe decir comparativamente que Quake se ofrece como un videojuego que, a la vez, se plantea como espacio de creación a partir de su apropiación. En cambio, Untitled se presenta propiamente como una experimentación posible acerca de la experiencia que ofrece Quake. Por esto, se puede reconocer en Quake la metodología bazar de Raymond (2010) que se ha mencionado en el capítulo anterior, no siendo así en Untitled que presentaría mejor un ejercicio crítico al respecto.

Visto así, la participación de los usuarios que supone Quake difiere de la de Untitled, básicamente en cuanto en el videojuego se participa con unas reglas que suponen los comportamientos de los usuarios jugadores. Por el contrario, Untitled se propone el bloqueo de esas reglas a nivel visual, para hacer de ello otra experiencia desde un ejercicio crítico con la red a nivel de comunicación e intersubjetividad efectiva, así como a la creación artística en internet a propósito de Quake. Por eso, en relación con la navegación Quake implica un sentido lúdico diferente al de Untitled, dado que una cosa es el juego como una propuesta de construcción o simulación de comunidad, y otra muy distinta es usar las herramientas lingüísticas de un juego para cuestionarlo desde su descomposición.

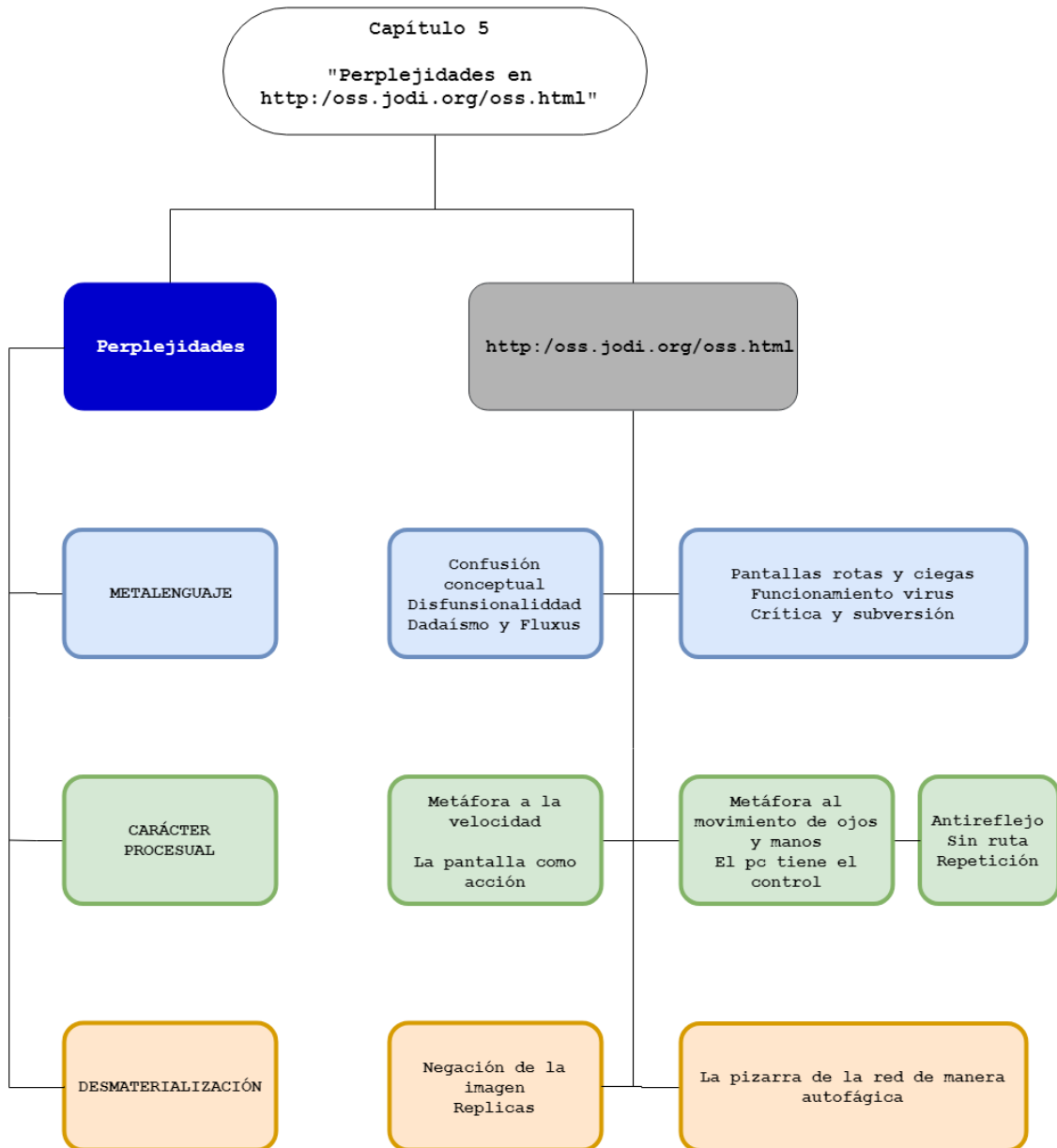


Untitled Game (1999). Jodi.

Fuente: <http://joid.org/doc/>

En ese sentido, habría que señalar que en un videojuego en primera persona como Quake, la noción de jugador y espectador esta mediada por la manera de asumir roles dentro de un guion con una narrativa diseñada en función de ello. Entretanto y contrario a esto, Untitled, al menos visualmente, supone una exploración carente de historia aunque conserve su jugabilidad, por lo cual, también son dos formas diferentes de relación comunitaria. Por tanto, finalmente, vale destacar que la autonomía de los sujetos y sus relaciones son dos puntos importantes en ambas piezas pero en direcciones opuestas. Dado que en Quake los jugadores experimentan control y poder en los comportamientos, mientras en Untitled justamente lo contrario, la pérdida de control en una falsa intersubjetividad.

xii. Esquema perplejidades en OSS



5.4.3 OSS

<http://oss.jodi.org/ss.html>



OSS/**** (1998). Jodi.

Fuente: <http://oss.jodi.org/ss.html>

5.4.3.1 Introducción

Esta obra que en adelante será referenciada como **OSS** es una de las piezas más emblemáticas de net.art basadas en software, que además de ser la preferida del autor de esta tesis se ha querido tomar como caso especial. Entre otras razones, por resultar una obra en la que confluyen de manera muy potente las condiciones básicas del net.art 1.0 que se han tomado por perplejidades. Debido a ello, el tratamiento que se hará a continuación se concentrará en la desmaterialización, el metalenguaje y el carácter procesual.

5.4.3.2 Perplejidades

5.4.3.2.1 Metalenguaje

Al igual que muchas obras de Jodi esta se presenta como un aparente error, como si el ordenador se hubiera infectado de un virus informático. Así, al ingresar a esta página la pantalla del ordenador es invadida por pequeñas ventanas oscuras que simulan fondos de escritorio, los cuales se autorreplican cambiando de lugar y saltando de manera intermitente. Bajo este efecto logrado a través de la estética *glitch*, Jodi lleva a cabo una de sus más reconocidas demostraciones

de deconstrucción del sistema. A través de ella se puede precisar su sentido autorreferencial como una crítica a la rigidez que plantea la alta tecnología.

De esta manera, OSS lleva a pensar en la máquina como interfaz a través de una supuesta amenaza que confronta al usuario de la red internet con el poder y vulnerabilidad de esta, planteando así un típico ejercicio de orden conceptual como los vistos en el tercer capítulo. Para ello, con esta pieza Jodi propone redescubrir el medio desde una experimentación inesperada basada en un juego de manipulación del mismo lenguaje. De tal modo, se ha querido posibilitar otras poéticas a partir de la resignificación de su uso desde sorpresas incomprensibles del orden de las perplejidades.

Visto así, mediante una abstracción formalista presentada como una broma, es como esta obra saca al usuario de la experiencia y expectativa de la significación. De esta forma, pone en cuestión las condiciones de la red y la posibilidad de que la exhibición de sus disfunciones se convierta en un mensaje, en una reflexión que apunta de manera crítica al poder de la tecnología. Por ello, para enfrentar esta experiencia de perplejidad, de desorientación y desconcierto, normalmente el usuario procede como está habituado, tratando de cerrar las ventanas que se abren de manera incesante, consultar la web o apagar el computador, lo que importa en todo caso es que no se puede pasar de ello.

Dicho esto, en esta obra el usuario se enfrenta a una “desnaturalización” en el uso del lenguaje informático y su aparente infalibilidad. Para eso, Jodi ha tomado las propias armas de su lenguaje para traicionarlo y llevar a cabo una denuncia acerca del agotamiento de las posibilidades del uso de la red (Agra, 2009). Este procedimiento resalta con ironía la decepción y la frustración que genera la falsa promesa de perfección y automatismo de la red. Asimismo, confronta la efectividad de sus dispositivos con la imposibilidad de funcionamiento sin ningún fin práctico, que como se ha visto en el tercer capítulo, inspiró a movimientos como Dadá y Fluxus. En ese sentido, esta obra conduce a reflexiones acerca de la red y del sistema del arte como; ¿Por qué la red constituye un espacio para el arte en el sentido de Jodi? ¿Qué es lo que valida y legitima el sistema del arte? Preguntas que siguen siendo importantes en cuanto sobre ellas se erige la propia actividad artística.

Entonces, OSS se trata de una estética de reflexión metalingüística acerca de internet, donde el medio a través de la pantalla se cuestiona por sus posibilidades de expresar un mensaje o de ser un mensaje en sí mismo. Así que, el usuario se encuentra ahora frente a un ejercicio filosófico metalingüístico del orden que le interesa Wittgenstein. Es decir, en el sentido que se trata de un lenguaje (el de la red internet) que se autorrefiere usando estrategias de otro lenguaje como el lenguaje del arte, al cual también se dirige generando confusiones sin aparente explicación precisa. Por eso, en consonancia con Wittgenstein, el camino más loable a seguir para despejar este tipo de perplejidades es el de la descripción y no el de la explicación, pues no vale preguntarse por las causas sino por el sentido de tales nuevas acciones que llevan a la confusión.

Frente a esto, se podría decir que la confusión reside en el autosabotaje propiciado en el sistema, con el cual, se ha llevado a experimentar una aparente pérdida de control tanto en las funciones de la maquina como de los propios comportamientos de los usuarios con relación a su lenguaje, incrementando así la sensación de caos. A la vez, esta invasión de pantallas transmite al usuario la sensación de haber sido asaltado y vulnerado en la privacidad de su computador personal, evocando la famosa consigna hacker tan usada por Jodi “**amamos tu computador**”, que se puede entender también como “estamos dentro de tu ordenador o estamos en tu intimidad”. Por tanto, se ha invertido la capacidad de acceder desde la intimidad del ordenador personal al mundo virtual como un *flaneur* a través de websites, siendo ahora la red quien se ha metido en el propio ordenador tomando decisiones. Es decir, de tener el control el usuario ha pasado a ser controlado y del entretenimiento se ha pasado a la amenaza como bien sostiene Eloi Puig (2006, p.6):

*En su pieza OSS/*** (1988), en cuanto se nos hace entrar en un espacio desconcertante, la ventana del navegador toma vida por sí misma, mientras se fracciona en pequeñas ventanas que saltan salvajemente por el monitor. La pantalla del ordenador simula un ordenador que ha tomado conciencia y poder de decisión por encima de cualquier indicación del usuario. A medida que transcurre el tiempo la pantalla parece desintonizar-se, a la manera como lo hace un televisor, «escupiendo» códigos incomprensibles y gráficos que evocan el gran*

maremágnum de chips, bytes, etc., de la compleja estructura interna de la cual se compone un ordenador. Éste es un proyecto especialmente agresivo, con una afinadísima e inquietante estrategia de funcionamiento, cuya principal habilidad consiste en imitar el sistema operativo de un ordenador enloquecido.

Por otra parte, las características estéticas de esta obra resultan interesantes en cuanto, en principio, se trata de ventanas negras y ciegas que no aluden a ningún contenido más que a ellas mismas. Así, prescindiendo de los iconos habituales que tienen los escritorios como la papelera de reciclaje, el mismo escritorio desde la materialidad de su imagen ha sido concebido como herramienta. Esta vendría a incluirse a nivel lingüístico dentro de esa caja de herramientas a la manera que se ha visto en Wittgenstein, ya que el escritorio de pantalla se suele dar por sentado y no visto como herramienta *sine qua non* es posible acceder a la red. Por eso, se podría decir de la mano de Rocío Agra (2009) que se trata de una especie de clamor desesperado, como si la pantalla estuviera llamando y exigiendo la atención del usuario.

De esta manera, a partir de la deconstrucción de la pantalla en **OSS** se invierten las relaciones entre código e imagen de manera espectacular. Esta podría ser una estrategia con la que Jodi responde de manera crítica al espectáculo de consumo que supone la comunicación en la red, así como al arte en una cultura estetizada a partir de la imagen. De este modo, se puede entender que a la funcionalidad OSS responda entonces con procedimientos como el glitch.

5.4.3.2 Desmaterialización

Asumiendo que la materialidad – inmaterialidad de esta obra como sucede con las obras de net.art se refiere fundamentalmente a la imagen, habría que destacar que con este trabajo Jodi se ha centrado en la imagen de la pantalla y la pantalla como imagen. A esta se refiere como a un cuadro que se ha roto y que se puede seguir rompiendo a través de cada una de sus réplicas incesantes en pequeños tamaños. Esto evocaría la intención vanguardista de romper los límites del lienzo, del marco y la tela misma para desmaterializarlo. Así que, al tratarse de un medio de datos digitales como internet, se reconoce esta intención

en la manera en que estos se presentan y se viven. De esta forma, se puede entender que **OSS** ataque uno de los límites de la red como quien agrade cualquier estructura que haga las veces de comisura del lenguaje visual, del mismo modo que se vio en cada una de las tres vanguardias tratadas en el tercer capítulo.

De acuerdo con esto, también se podría mirar el efecto estético-conceptual de esas pantallas desde el precedente suprematista de Malevich como una evocación de sus cuadrados monocromáticos con fondos del mismo color. Con ellos, no solo pretendía llegar a las estructuras mínimas de la experiencia plástica, sino, además, destruir los límites que se expresan en los bordes sugiriendo la integración desde la materialidad del color.

El hecho que se trate de pantallas de escritorio siempre de fondo negro se puede ver de dos maneras; por un lado, como una referencia o alusión a una pantalla opaca y ciega como el opuesto a un espejo. Visto así, llegaría a ser una suerte de metáfora crítica al consumo que se sirve de la circulación imparable de imágenes en la red, así como del consumo de estas propiamente como significantes, con las cuales el mundo se hace publicidad y se recicla sin límites (Baudrillard, 2007, p.45). Por otro lado, asumiendo que la comunicación en la red siempre se refiere fundamentalmente a imágenes, y que las pequeñas pantallas que hacen las veces de imágenes en esta obra no muestran nada detrás ni a través ni mucho menos delante de ellas, entonces, estas vendrían a insinuar un punto neutro, o si se quiere, un punto muerto a nivel de la comunicación basada en lo visual similar al cuadrado negro de Malevich.

A través de esos pequeños escritorios que se mueven en distintas direcciones, se podría decir que esta pieza recuerda una de las grandes condiciones de la navegación en internet como es la deslocalización del contenido. Por tanto, referirse acá a un arriba o abajo en la red se hace más difícil, pues no se presenta ningún orden ni jerarquías en la distribución espacial. Este era un supuesto de la composición en prácticas como la pintura durante mucho tiempo, por eso, esta pieza pone en evidencia que el lenguaje de la red permite explorar distintas ordenaciones.

Vale la pena tener en cuenta que no se trata de fragmentos de la pantalla, sino de la pantalla misma viralizada que parece haber entrado en el juego de la circulación y profusión de manera sobreexcitada. Esto significa burlar la presencia más básica del medio, la pantalla, la pizarra de la web, como ya lo habían hecho las vanguardias tratadas. Por eso, este tipo de sabotaje que Jodi lleva a cabo genera unas nuevas gramáticas que subvierten la relación entre obra y análisis, es decir, entre autor y crítico, gracias a que la obra se convierte en una herramienta de análisis del propio sistema que la integra.

Lo anterior, se puede ver en esa multiplicación descontrolada de ventanas que parece consumir las funciones del computador, como si se asistiera a una implosión al interior de este. Esto es precisamente lo que se proponen los virus, reventar el sistema desde su interioridad, similar a lo que pensaba Jean Baudrillard acerca de la implosión como única vía para reventar el sistema:

El sistema posee una especie de inteligencia, de genio maligno espontáneo, que lo hace volverse inestable, metaestable, para escapar precisamente de la subversión: entonces no se le puede dar el vuelco desde afuera. La única esperanza es que de el vuelco él mismo, que se desestabilice a sí mismo hasta desmoronarse (Baudrillard, Vicens, & Rovira, 2008, p. 94).

En la misma dirección, más adelante advertirá la pertinencia del comportamiento autofágico de los virus como un modelo de resistencia, pues camuflándose en el mismo sistema se ataca desde dentro:

Hay que darse cuenta que estamos en esa fase viral y que los virus destruyen al propio sistema; en este caso el enemigo está dentro, en pleno corazón del sistema y, aún más, en la propia proliferación del sistema. El sistema se ha vuelto viral y su vitalidad lo destruye (Ibíd., p. 94).

Desde esta mirada, se puede ver la distopía en esta obra de Jodi a partir de la multiplicidad. Reconociendo así, que su funcionamiento se asemeja al de una

epidemia que extermina la red y la máquina de manera autofágica a partir de la imagen de su propia pantalla de escritorio. De todas maneras, esta amenaza material a la que somete esta obra no afecta tanto al ordenador como al usuario y en eso radica parte del éxito de la misma.

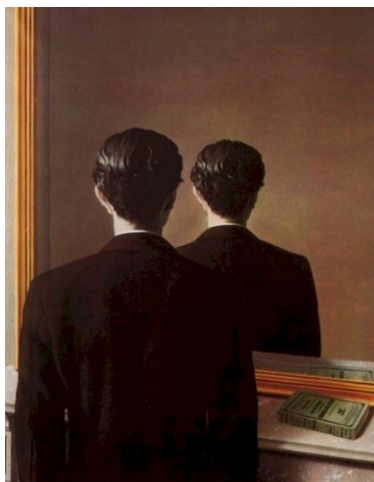
5.4.3.2.3 Procesual

Sobre la base de las ideas expuestas, se puede decir que evocando un error y a la vez recurriendo a constantes repeticiones del mismo, es como en esta obra se extermina la extrañeza y se estimula la práctica de nuevas maneras de vivir las resignificaciones. Por eso, la insistencia de lo temporal en esta obra se descubre a nivel del significado como de la experiencia en la red, lo cual resulta fundamental como terreno para la experimentación con la producción simbólica. Esto implica capacidad de abandonarse a internet, dejando a la vez que la misma red abandone y reivindique el papel de la experiencia, que en esta obra se refiere más a lo vivido y a la memoria que a la capacidad que esta tenga de ser almacenada a manera de archivo localizado.

A nivel narrativo OSS presenta una propuesta interesante, pues lleva al usuario a perseguir visual y manualmente un caos a través de las ventanas con el direccionamiento de los ojos y del cursor, casi que riéndose del usuario mediante esta alusión metafórica a la navegación en la red. De esta forma, Jodi caricaturiza los movimientos de los usuarios a manera de ping pong como quien persigue algo casi con hipnotismo, gracias a que la máquina ahora dirige la atención y los movimientos de los ojos y las manos. Implícitamente, esto supone reconocer una narrativa burlesca del medio en esta pieza.

Visto así, la velocidad de las ventanas parpadeantes también constituye en esta obra una metáfora al ritmo frenético en que se llevan a cabo los procesos de comunicación, de consumo de imágenes y formas en internet. Ya que estas se autorrefieren como significantes que están ahí para ser consumidas rápidamente sin dejar rastro, siempre en medio de la experiencia de saltar de una imagen a la otra. Entonces, se trata de una deconstrucción del espacio y el tiempo, con lo cual Jodi lleva a preguntarse frente a esta obra de manera similar como lo hiciera

Gustavo Romano (2008b) frente a *Reproduction Interdite* de Magritte: “¿Cuál es el comienzo y el fin? ¿Cuál es el límite entre el reflejado y el reflejo?”. (p.65).



Reproduction interdite (Magritte, 1937)

Fuente: Wikimedia Commons.

Esa trasposición de las pequeñas ventanas en OSS las convierte en imágenes que han perdido su función, de tal manera que en sus movimientos azarosos se llegan a superponer como si colisionaran por momentos. De este modo, aumenta la angustia de no saber qué pasará con esa deconstrucción replicante de la pantalla, que parece referirse a su propio movimiento más que a otro tipo de contenido. Así, las pequeñas pantallas negras, además de un antirreflejo, son al mismo tiempo el reflejo del soporte que han venido a recordar que los procesos y comportamientos en la red se llevan a cabo a través de la sucesión de instantes, es decir, de manera procesual. Esto ocurre en un formato bidimensional como la pantalla, que es uno de los límites a explorar de esa estructura a nivel lingüístico del net.art y de internet en el sentido en que se ha visto en Wittgenstein.

Por esto, recurrir al lenguaje de la red para volver a él en lo formal en esta obra permite redescubrir esas estructuras desde las cuales se cimentan sofisticados mecanismos de control, donde todas las acciones e interacciones parecieran estar concebidas con un propósito y utilidad precisa. Es así como OSS muestra ahora justamente lo contrario haciendo fallar el sistema desde su lenguaje para

dejarlo inútil y autorreferencial, que es como mostrarlo desnudo en sus partes y sin articulación a las narrativas habituales. Este tipo de procedimientos permite traer a colación el concepto de seducción en Baudrillard, en cuanto para él, el poder de la seducción consiste justamente en la posibilidad de acercar y distanciar las mismas cosas haciendo que estas sorprendan de nuevo en sus formas en un constante aparecer y desaparecer (Baudrillard, 2011). Esto se puede ver en esta obra a partir de la ironía y el humor, que son herramientas con las que Jodi hace aparecer y desaparecer las mismas formas que emergen de manera intermitente, como burlando su propia presencia y comportamiento habitual.

De igual manera, el movimiento incesante de las pantallas genera un juego entre el tiempo y el espacio donde prima la velocidad e intermitencia por sobre la experiencia espacial, en la cual, además, no hay un recorrido que se pueda seguir con precisión. En este sentido, OSS se plantea como una crítica a esa narrativa que supone la interacción en internet, ya que esta obra no concibe desplazamientos garantizados de un sitio a otro pues Jodi ha bloqueado este tipo de narrativa. Esto se hace evidente a través del comportamiento de OSS, gracias a que no hay un lugar ni un aparente desplazamiento posible por parte del usuario, como si se hubiera sustraído la capacidad de movimiento en la que se basa el éxito de la navegabilidad.

En consecuencia, las pantallas multiplicadas en constante movimiento pierden su disposición pasiva de ser un medio para una acción y ahora son una acción propiamente. Estas dan la impresión de haberse revelado a su rol para reflejar lo que pasa a nivel narrativo, y sobre todo, para recordar que una pantalla de escritorio es una pantalla de escritorio. Evocando así lo que ya hacían las vanguardias al recuperar el medio de elaboración de su práctica, pues consideraban tautológicamente que “un cuadro es un cuadro”. Esto significa regresar el protagonismo a la acción artística y su soporte, con lo cual se rescata, por ejemplo, el valor de la acción de pintar y de la pintura en sí dentro de la pintura como práctica y objeto. Del mismo modo, con OSS Jodi retorna el valor de la pantalla y la acción de navegar a través de ella.

Por otra parte, respecto a lo procesual en esta obra también se podría decir que jugar con el aspecto de una de las formas básicas del ordenador como la

pantalla, implica una reflexión con relación a los límites de una obra de arte desde un modelo de navegación. Similar a lo que Gustavo Romano describe de la obra *Influenza Skin*⁸⁴ de Rafael Marchetty y Raquel Renno:

La acción de salirse del “marco” repite la actitud de las vanguardias en señalar el valor del proceso, de la intencionalidad del artista, por sobre el fetiche del soporte. La consecuente contaminación por otro lado, se da no solo formalmente, en ese revoltijo de iconos propios y ajenos, si no que lo que principalmente se contamina es nuestra idea de navegabilidad y usabilidad y nos empuja hacia un concepto ya no de tránsito hacia un sitio previsto, sino al de deriva. (Romano, 2008a).

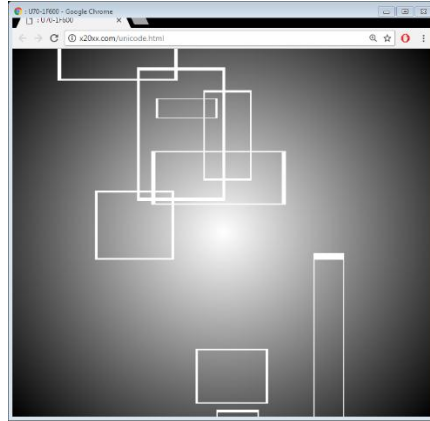
Entonces, desde la perspectiva de Romano, OSS se trataría de un juego con las expectativas frente a una pantalla y los comportamientos que ello exige para desubicar los aprendizajes previos. Por eso, la imposibilidad de interacción a la que se asiste en esta obra cuestiona aquello que era incuestionable, haciendo de la inestabilidad y la disrupción las nuevas condiciones en OSS. Así, se entiende que los parpadeos intermitentes constituyen una típica ruptura que reniega de la identidad en el lenguaje de la red, por lo cual, se busca el error y la frustración ante todo condicionamiento lingüístico. De este modo, OSS se inclina a favor de muchas narrativas posibles con las que se puede acceder a las estructuras herméticas de la red, pero no tanto para transparentarla como para romperla y manipular sus componentes.

Finalmente, habría que decir que obras como esta, basadas en el desconcierto por la exhibición de las disfunciones de la máquina se presentan desde una estética de orden formal que también considera la de la máquina (Agra, 2009, p. 3). Por consiguiente, a través de OSS Jodi invita a una experiencia más reactiva que interactiva, es decir, frustrativa en el sentido en que no se experimenta ninguna continuidad en ningún contenido. En la que el computador, además de exhibirse, pareciera tomar conciencia y decidir por el usuario (Puig, 2006), que es justamente lo contrario a lo que el usuario está acostumbrado a hacer en el uso de la red.

⁸⁴ Para ampliar, véase <http://netescopio.meiac.es/muestras/intrusiones/04.htm>.

5.4.3.3 Descripciones suplementarias

OSS – UNICODE



X20XX (2013). Jodi

Fuente: <http://x20xx.com/unicode.html>

5.4.3.3.1 Perplejidades

5.4.3.3.1.1 Metalenguaje

Unicode es otra obra de Jodi con la cual se llevará a cabo el ejercicio de descripciones suplementarias para OSS, pues recurre de manera general a la misma estrategia de profusión e intermitencia. Al respecto, una primera diferencia a destacar a nivel de metalenguaje es que en Unicode no se acude a nivel visual a la reproducción de ninguna imagen, pero si a formas que harían pensar en la pantalla como una metáfora con la estructura de esta, más no a ella directamente en su imagen como en OSS.

Por lo anterior, se puede decir que Unicode también se trata del uso de formas similares a las vistas en el suprematismo de Malevich, en cuanto se autorrefieren privilegiando los bordes de las mismas sin mostrar nada más que esto. Anulando así todo contenido a manera de representación, pero a diferencia de OSS esto se ha anulado en Unicode a través de la transparencia y no de la oscuridad. Por ello, las formas en Unicode funcionan como ventanas y en OSS como pantallas

ciegas que no refiere a nada a través de ella, por tanto, son dos formas diferentes de metalenguaje.

En ese sentido, en ambas obras la autorreferencia consiste a nivel lingüístico en ser abstracciones formalistas, una atacando y otra recreando los comportamientos de la pantalla y la navegación. Sin embargo, OSS se diferencia de Unicode en cuanto esta última no entra en el sistema sino que se trata de una experiencia con la superficie de la pantalla. Dicho de otro modo, Unicode se autorrefiere por medio de formas sin simular poner en riesgo el dispositivo ni la privacidad, por eso en ella se hace muy sutil cualquier referencia a la estética glitch.

5.4.3.3.1.2 Desmaterialización

En relación con la desmaterialización, comparativamente habría que empezar por decir que los tamaños de las formas cuadradas y rectangulares en Unicode difieren entre sí, contrario a OSS. Lo que significa en esta última un mayor apego o cuanto menos literalidad en referencia a la imagen misma de la pantalla del computador, la cual se **muestra** a manera de ventanas. Por ende, se trata de una abstracción a partir de la identificación precisa y literal de una imagen.

Una diferencia importante a nivel de la imagen, reside en que Unicode se refiere a transparencias sobre un fondo gris sobre el cual se mueven las estructuras como si fueran marcos, a diferencia de OSS donde la repetición de la imagen de la pantalla oscura se presenta en una especie de clonación. Por tanto, pese a que Unicode se trata de formas en movimiento, éstas se pueden apreciar más en su carácter bidimensional que OSS, dado que esta última es una apuesta más decidida acerca de lo temporal.

De esta manera, en Unicode las estructuras se acogen a la pantalla mientras en OSS parecieran renegar de ella y sabotearla. Por lo que la primera, en medio de todo, sigue conservando la ordenación de la pantalla sin constituir una aparente pérdida de control, como si pasa con OSS. Por eso, la imagen en Unicode aunque se presenta sin contenido, es otro tipo de desmaterialización, una experiencia más estética con lo formal que OSS.

5.4.3.3.1.3 Procesual

Aunque en ambas obras se trata de simular movimientos similares, claramente estos difieren en su duración, toda vez que se precisa con mayor facilidad en Unicode que en OSS. Esto se debe a que la Unicode es una repetición de unas frecuencias constantes en apariciones más sutiles de las mismas estructuras, mientras OSS es más inconstante aludiendo al caos explícitamente. Así, la velocidad en que se presentan esas repeticiones difiere en ambas obras, en parte, porque las intermitencias de OSS se presentan como una amenaza que se atenúa gracias a su similitud con la imagen del dispositivo, como si se camuflara en sus formas. Por el contrario, Unicode conserva una distancia con tal experiencia que permite vivirla más a manera de imagen que como acciones amenazantes. Por consiguiente, OSS se presenta más desbordable como experiencia estética que Unicode, pues esta última refleja una experiencia controlada que le podría aproximar más a la abstracción de una representación.

Para terminar, en torno a lo procesual se debe decir que estas obras difieren también si se les mira desde nociones como repetición y diferencia⁸⁵. Dado que OSS supone mayor repetición por tratarse de una misma forma, siendo justamente ahí donde aparece la preocupación del usuario por tratar de reconocer la diferencia de estas replicas con el propio sistema de la máquina que las integra. Muy distinto a lo que sucede en Unicode cuyas repeticiones resultan más lúdicas por tratarse de diferentes formas que se repiten en ritmos más controlados, en lo que se identifica también la intencionalidad de recrear el diseño y funcionamiento de muchas websites.

⁸⁵ Vale aclarar que se han empleado de manera muy general las nociones de repetición y diferencia con el exclusivo propósito de ilustrar diferencialmente el funcionamiento comparativo de estas dos obras. Por tanto, no se asume acá ningún compromiso con el uso que de estas nociones hacen autores como Jacques Derrida.

CONCLUSIONES

A lo largo de la tesis se han podido concluir diferentes puntos que serán tratados a continuación a nivel general y específicamente por cada capítulo:

De manera general, lo más importante que se puede concluir es que se ha logrado cumplir con el propósito fundamental de esta tesis, como es ofrecer un modelo de análisis conceptual para dilucidar problemas de comprensión del net.art 1.0 en función de los juicios estéticos. En ese sentido, se ha podido demostrar que la metodología que se siguió, basada en las razones comparativas y que se ha precisado como e-Wittgenstein, permite resolver problemas del orden de la racionalidad al interior de los juicios estéticos en el net.art.

Esto se puede valorar al menos desde dos aspectos. Un primer aspecto a destacar del modelo ofrecido es que, tal como se propuso desde el primer capítulo, la propuesta de Michaud permite salir de esa falsa dicotomía que supone; por un lado, que la comprensión de las expresiones artísticas solo se debe a viejos criterios como valores estéticos que, además, obedecen a regímenes que ya no funcionan para todas las prácticas artísticas. Por otro lado, que toda racionalidad del arte contemporáneo se debe a una arbitrariedad institucional en favor de un hipersubjetivismo, en el cual, desaparece toda posibilidad de criterio. Este no solo prescinde del generalizado reclamo de racionalidad del público, sino también de la misma historia de las artes. Así, un segundo aspecto a destacar es que regresa la posibilidad del dialogo de una práctica relativamente joven y actual como el net.art con la tradición “inmediata” de las artes plásticas como las vanguardias. A partir ellas se ha logrado advertir la continuidad en problemas y procedimientos que suponen sus procesos creativos y comprensivos, desde donde se erigen los juicios estéticos.

Partiendo de lo tratado en el primer capítulo, se puede concluir que gracias al relativismo objetivo como tercera vía ofrecida por Michaud en el debate entre realistas (objetivistas) y antirrealistas (subjetivistas), se ha podido precisar la importancia que tienen las condiciones de contexto objetivas para las prácticas artísticas. Estas constituyen la configuración lingüística sobre la cual desarrollan la actividad creativa y crítica, que para el caso del net.art se trata de la red

internet. Esto, dado que se trata de una plataforma en la que confluyen el arte y la comunicación, que se entiende desde la relatividad de las maneras en que se viven los procesos que allí se llevan a cabo. Por eso, el relativismo objetivo en el net.art significa que esta práctica no se entiende solo desde la objetividad del medio en que se da, como tampoco desde la mera subjetividad que pueda suponer la interpretación del usuario, sino al carácter intersubjetivo en que sucede la interactividad o los ejercicios en alusión a ella. Es decir, que se trata de una expresión cultural (artística) que se debe a un lenguaje compartido y unas formas de vivir determinados juegos lingüísticos, en este caso, relativos al arte y a la comunicación en internet.

En concordancia con los objetivos trazados, a través del segundo capítulo se ha logrado sistematizar una caracterización desde la estética del pensamiento de Wittgenstein. Dicho ejercicio, pese a obedecer a las exigencias metodológicas propias de este trabajo puede ser un valioso instrumento a futuro, pues el modelo ofrecido permite recurrir a categorías asociadas a Wittgenstein en sentido estético.

Indudablemente, en el segundo capítulo se discute en torno a la noción central de la investigación que es el concepto de perplejidad según Wittgenstein. A través de dicha discusión se lleva a cabo también una adaptación de la teoría del relativismo objetivo de Michaud basada solo en los juegos de lenguaje. Sin embargo, pese a que Michaud en ningún momento desarrolla tal teoría a la manera en que se ha hecho en esta tesis, es decir, en el sentido en que se han asumido las perplejidades, este constituye un modo de informar acerca de los juegos de lenguaje con los que se enfrentan las confusiones conceptuales en las vanguardias y en el net.art.

Una vez establecidas las categorías y procedimientos fundamentales tanto en el primer Wittgenstein como, principalmente, en el segundo Wittgenstein, en el tercer capítulo las mismas han sido identificadas en las vanguardias. En particular las que se han considerado como las más influyentes en el net.art y en la obra de Jodi; el dadaísmo, el suprematismo y Fluxus. En estas se pudieron precisar las seis perplejidades: metalenguaje, desmaterialización, apropiacionismo, ausencia del original, carácter procesual y creación colectiva. Dichas perplejidades fundamentaron el modelo de análisis artístico-conceptual

que sirvió de guía para las caracterizaciones y descripciones de las obras tratadas hasta el final. Por eso, habría que decir que el análisis que se ha hecho del net.art ha consistido en todo momento en considerar esta práctica con relación a las vanguardias artísticas, pese a basarse en un soporte tecnológico relativamente nuevo. De este modo, se ha podido resaltar que el net.art no solo conserva algunas de las técnicas y búsquedas procedimentales que caracterizaron a dichos movimientos, sino que, además, significa un punto bastante avanzado en la consumación de sus principales pretensiones. Algunas de estas eran fusionar arte y vida, la hibridación de disciplinas y especialmente, su interés por el lenguaje de la expresión a partir del lenguaje del medio, es decir, por el metalenguaje.

La identificación, revisión y análisis de las seis perplejidades en las vanguardias a lo largo del tercer capítulo permitió asumir que las confusiones y nudos conceptuales en relación con las prácticas artísticas no tienen una respuesta definitiva desde una técnica precisa. Por el contrario, en los procedimientos vanguardistas prima la noción de uso de manera similar a como Wittgenstein considera los usos contextuales. Por eso, en este capítulo también se pudo destacar ciertas correspondencias entre Wittgenstein y las vanguardias, principalmente a partir del valor otorgado al lenguaje a nivel autorreferencial (metalingüístico) y experimental, toda vez que en ambos se desdice de la complejidad de estructuras lógicas. Por ello, al mismo tiempo se resaltó en las vanguardias la importancia de estrategias ligadas al azar y al error, que además, resultan determinantes en el net.art 1.0.

En ese sentido, con el tercer capítulo se puede concluir que el net.art refleja discusiones que comparecen y se corresponden históricamente a una tradición de lenguajes plásticos ligados a las vanguardias. Así, entendiendo que el net.art se suele precisar al menos cronológicamente dentro del periodo llamado “posmodernidad”, se puede decir que no se trata de algo que está más allá de lo moderno como una manera de superación de esta. Se trataría mejor, de una modernidad extendida y precisada en nuevos contextos, que para el caso del net.art se corresponde con una plataforma tecnológica de la comunicación y la imagen.

Por otra parte, con el tercer capítulo también se puede concluir que el tratamiento ofrecido desde Wittgenstein y las vanguardias en el net.art, nada tiene que ver con una mirada y caracterización tradicional del juicio estético a manera de valores estéticos y/o artísticos, sino, por el contrario, a prácticas planteadas desde la experimentación. Que al ser tratadas desde una mirada cognitivista permitieron resaltar el carácter intersubjetivo que supone el uso de la red, es decir, como sitio de intercambio con el ordenador y con otros usuarios. De este modo, la experiencia del net.art al estar mediada por lenguajes compartidos constituye una práctica intersubjetiva desde donde se pueden emitir juicios. No en el sentido de encasillar desde definiciones a manera de valores o adjetivos, sino del ofrecimiento de posibilidades en la experimentación a partir de nuevas comprensiones de dichas prácticas lingüísticas, tal como ha sucedido a través de las obras con las que se recrearon y ejemplificaron las perplejidades.

En el cuarto capítulo se precisó la aplicación, caracterización y problematización de las perplejidades traídas de las vanguardias en el net.art 1.0. Esta fue la base del modelo para el juicio estético en esta práctica. De manera general, se podría concluir lo siguiente por cada perplejidad:

Para empezar, el apropiacionismo se ha logrado concretar como una de las más grandes herencias vanguardistas en el net.art. Esta se ha tratado y exhibido desde sus características y juegos lingüísticos más relevantes como el *collage* y el *ready made*. Así, por medio de esta perplejidad se ha resaltado y problematizado acerca de la pérdida de especificidad de las obras, de sus formatos y las maneras en que estas se viven en el net.art, destacando que ahora exhiben la apropiación de otras obras incluidas las propias. Esto se ve reforzado a través de espacios híbridos y relacionales como los que ofrece internet a nivel creativo. Asimismo, es reflejo de lo que se ha llamado cultura remix y que se pudo ver en procedimientos como el remake, que además, constituye una de las grandes posibilidades de la red internet como espacio de creación, donde es más importante la resignificación que la propia autoría.

En esa dirección, la ausencia del original es una de las principales características de un medio en el que la información circula a manera de datos, lo que significa que solo hay copias. Al respecto, se examinaron los alcances de importantes reflexiones como la de Benjamín acerca de la pérdida del aura en la obra de arte,

que en gran medida queda desactualizada en función de un medio en el que no hay separación entre lo original y la copia. Por ello, se privilegiaron interpretaciones en ese sentido como la de José Luis Brea.

Igualmente, sobre la ausencia del original se puede concluir que el net.art se exhibe a través de la no univocidad de la obra. Cuestionando así toda posibilidad de carácter único de la misma, pues ya no es producto de una inspiración especial a manera de huella exclusiva e irrepetible del acto creativo de un artista. De esta forma, se constata la necesidad de dar mayor protagonismo a las condiciones de los dispositivos, así como a la calidad de las conexiones que permiten la experiencia en la red, por ende, con las obras de net.art. Por tal razón, su capacidad de reproducción tiene más importancia que su misma producción y autoría. Esto se debe a que no hay más rubrica que una URL que puede desaparecer rápidamente y ser apropiada por cualquiera, por ejemplo, a través de su código fuente. Por tanto, en las obras de net.art además de la desaparición del original, se asiste a una pérdida de importancia de la autoría en función de la experiencia.

Acerca de la desmaterialización en el net.art 1.0, a manera de conclusión, se podría decir que se refiere fundamentalmente a su dependencia de un soporte que suele presentarse desde una "inmaterialidad", toda vez que se trata de una red de datos. Como se pudo ver, esto lleva consigo la "consumación" de una de las principales pretensiones de las vanguardias que, a su vez, supone también uno de los mayores ataques a la institucionalidad del arte como es la actitud anti-museo. Cabe recordar que para las vanguardias el museo hacía las veces de cementerio y sitio de culto del arte. Frente a ello, el net.art 1.0 plantea el reto contrario, es decir, la dificultad de establecer un archivo con relación a una práctica efímera (on-line), pese a que también se plantean alternativas del orden de los museos virtuales.

Por otra parte, la desmaterialización en el net.art también se refiere a la deslocalización de los dispositivos móviles como los teléfonos celulares. También en ellos se viven las obras de net.art y otros comportamientos de la vida cotidiana en la red, como realizar pagos, enviar y recibir mensajes. De modo que, en parte, dan cuenta igualmente de la consumación de ese ideal vanguardista de fusionar el arte y la vida. Esto no quiere decir que internet y los

fenómenos que allí se viven como el net.art sea totalmente inmaterial, pues depende de los dispositivos materiales que lo posibilitan por más deslocalizados que ellos se presenten. Igualmente, no se puede olvidar que la posibilidad de la existencia de internet depende de una extensísima red de cableado submarino que permea los mares, los cuales se administran a manera de nodos desde centrales en capitales importantes a nivel geopolítico, y que, por tanto, no se trata de figuras retóricas como la nube.

Como otra etapa del proceso de desmaterialización iniciado por las vanguardias, en este capítulo también se destacó la prevalencia del carácter procesual en las obras de net.art por sobre las cualidades estéticas de las imágenes en el espacio de la pantalla. En virtud de ello, se pudo entender que en estas obras se dé mayor relevancia a la creación de narrativas, las cuales suelen aludir de manera crítica y lúdica a los desplazamientos sobre la pantalla que exige el funcionamiento de la red.

De acuerdo con esto, el net.art implica fundamentalmente referirse al carácter inacabado de estas obras, no solo porque carece de un significado preciso y la interpretación la termina el usuario, sino porque las posibilidades narrativas muchas veces se han dado al usuario para que haga las veces de un compositor. Esto se evidenció a través de enlaces que suponen un abanico de posibles rutas y recorridos en la experiencia con las obras, que por demás, se han caracterizado por resaltar el azar, desorganización y desjerarquización compositiva.

De igual modo, el carácter procesual se pudo destacar en el net.art a través del necesario funcionamiento a base de interacciones. Que además de subrayar el carácter temporal de la navegación en la red, insisten en la instantaneidad de la intersubjetividad como otra expresión de esa fusión entre arte y vida. Una de las maneras en que se pudo reflejar esto fue a través de secuencias como la repetición de comportamientos y constantes metáforas a la velocidad, en las cuales las interfaces no solo son medios para acciones, sino que constituyen propiamente acciones.

De la creación colectiva se puede concluir que se trata de una de las perplejidades más importantes de origen vanguardista que se han analizado en

el net.art, toda vez que constituye un cambio de paradigma relacionado fundamentalmente con el movimiento Fluxus. A partir del mismo se cuestiona que el protagonismo recaiga exclusivamente en el artista, cediendo el centro a los espectadores o usuarios. Estos, además de perder su papel pasivo, pasan a ser parte de la obra y funcionan como creadores con los otros usuarios. Así, desde el reconocimiento que los usuarios participan de una forma de vida compartida se destacó su capacidad de intervención como creadores y no solo como meros intérpretes. En consecuencia, la creación colectiva constituye una revolución en los procesos creativos gracias a que se trata de una metodología ética y estética, que como se ha podido ver siguiendo a Eric Raymond, se asemeja al funcionamiento de un bazar.

De la misma manera, referirse a la creación colectiva en el net.art significa destacar el carácter cognitivo que conlleva la experiencia con esta práctica, ya que la intersubjetividad e interactividad de los usuarios como creadores abre enormes posibilidades de intercambios con la máquina y con los demás usuarios. De esta forma, se pudo ver que se ha pasado del estudio de creación del artista a un laboratorio on-line, en el que la hibridación de disciplinas es una constante propia del carácter abierto y activo en que se plantean muchas obras como las de Jodi.

Por otro lado, partiendo de la orientación metalingüística de esta tesis desde las prácticas artísticas tratadas y sus procedimientos, se puede concluir que al igual que las vanguardias el net.art se sirve de constantes ejercicios conceptuales que se autorrefieren para cuestionar el arte. De este modo, se evidencia que se trata de una actividad cada vez más filosófica que utiliza el metalenguaje para encarnar y expresar un discurso de resistencia. Por eso, se entiende que el net.art se sirve del enfoque antiartístico en las vanguardias, de la misma manera en que esta tesis se ha servido a nivel metodológico del carácter "antifilosófico" de Wittgenstein para comprender esta práctica. Así, se pudo indagar en procedimientos autocríticos a través de los cuales las obras de net.art exhiben su carácter formal y llevan a cabo experiencias con ello, gracias a la constante preocupación metalingüística a la que obedece la propuesta artística del net.art 1.0.

Dicho esto, se puede concluir que el metalenguaje ha sido la perplejidad base del trabajo, puesto que, además de definir al net.art 1.0, ha permitido explorar procedimientos de suma importancia en esta práctica como el glitch y otras técnicas deconstructivas. Estas, en general, buscan experiencias conceptuales similares a las vanguardias mediante la autocrítica y subversión del sistema. Precisamente, la exploración de los límites y disfunciones de su propio lenguaje lleva a las obras de net.art 1.0 a servirse de tautologías y paradojas para reflejar contradicciones. En ello fue de gran utilidad el análisis efectuado en torno a categorías de Wittgenstein como el mostrar, con el que se transparenta el lenguaje de la práctica que en este caso es el de una red de comunicación como internet.

De esta manera, también se pudo ver una concepción política de la comunicación y de la tecnología a través del funcionamiento de tales estructuras lingüísticas que se han deconstruido. Así, se ha dejado ver que el lenguaje también participa del mensaje a la manera en que se trató en las vanguardias mediante técnicas como el ready made. Por tanto, el metalenguaje en el net.art 1.0 constituye en sí una propuesta crítica a nivel político, en la medida en que el lenguaje establece una configuración problemática de la realidad y la comunicación. En consecuencia, esto vendría a cuestionar la clasificación entre net.art 1.0 y 2.0, que suele atribuir exclusivamente a este último el interés político desde el activismo.

En el quinto y último capítulo se pudo aplicar el modelo propuesto en el colectivo de net.artistas Jodi, pese a que, en general, ellos se proponen ejercicios cercanos a la confusión. En ese sentido, se llevó a cabo lo que el autor de esta tesis entiende como la labor de la filosofía del arte, esto es, la comprensión de las prácticas artísticas a partir de las obras de los artistas del presente como es Jodi dentro del net.art. En virtud de ello, dicho acercamiento siempre se hizo apuntando al problema filosófico del juicio estético.

Atendiendo a estas consideraciones, se pudo ver que las obras de Jodi resignifican constantemente la experiencia con internet a través de diversas experimentaciones. Por medio de estas se ponen a la vista la pérdida de sentido de la comunicación y las falsas promesas de la interacción y comunidad virtual. Por eso, a través de sus obras se enfatizó en el cuestionamiento a los límites de

la creación colectiva mediante la deconstrucción crítica de websites alusivas a redes sociales y a video juegos. De modo que, resaltando su valor lingüístico mediante la frustración del mismo se conduce a una experiencia conceptual con su formalismo.

Por consiguiente, con Jodi se lleva a cabo una reconfiguración del sentido de internet a partir de los ejercicios críticos y experimentales de sus obras. Por eso, de manera similar a Wittgenstein, Jodi hace una invitación auténticamente filosófica al trasladar el centro de atención a las preguntas que apuntan a los límites lingüísticos de su práctica. Es así como tratan de llevar al lector o al usuario de la red internet a ejercicios de reflexión de carácter metalingüístico. Ambos, tanto Wittgenstein con el ejercicio de la filosofía como Jodi con los usos de internet, cuestionan paradigmas abriendo un amplio espectro de posibles usos lingüísticos. Así pues, visto desde la tradición de cada práctica se puede concluir que el sentido antifilosófico que se acusa en Wittgenstein se asemeja al sentido antiartístico que se acusa en Jodi.

En virtud de lo anterior, se puede decir que Jodi constituye uno de los esfuerzos artísticos más contundentes en el cuestionamiento de internet, tanto a nivel ético como por la democraticidad del medio. Es así como se advierte que un claro propósito en sus obras es descubrir las estructuras de poder que están detrás de internet, las mismas que se benefician con las navegaciones y los comportamientos prediseñados en esta red, incluidos los que pretenden efectivos condicionamientos como la publicidad. A la par, las obras de Jodi dan cuenta de la ambigüedad en la relación entre la vida on-line y off-line, reflejando de manera crítica los hábitos que suponen estar frente a los ordenadores y los comportamientos que estos implican en la cotidianidad.

Por otra parte, a través de las obras de Jodi también se pudo tratar el cuestionamiento que ellos hacen al aparente mundo "virtual" que supone internet, en cuanto suele presentarse como una desmaterialización del mundo o un mundo alternativo. Esta perplejidad se logró constatar a través de la constante resistencia desde la low tech a la high tech a nivel estético y conceptual. Lo que explicaría los constantes ataques a la imagen como parte de su carácter material por medio de descomposiciones, que no solo las dejan afuncionales, sino que además aluden a la estética de la primera etapa de la red. Esto también se ha

podido recrear mediante los ataques a los dispositivos materiales de conexión a la red, exhibiendo por medio de ellos el poder y el control que ejercen las corporaciones, así como las presiones que generan con relación al consumo de tecnologías. Es a través de ellas como limitan la creatividad, gracias a diseños de funciones inmodificables sobre las cuales han decidido tanto como su obsolescencia.

Entonces, también se puede concluir que la importancia de Jodi reside en las maneras como a nivel metalingüístico desorganiza el discurso de la red y la red como un discurso. La actividad de Jodi es capaz de desarticular dicho orden desde sus límites, que a la manera de Wittgenstein significa erosionar el pensamiento y el mundo al que se corresponde como lenguaje. Esto lo consiguen revelando las inconsistencias e inestabilidades de la red como plataforma de la comunicación y la creatividad. Así, al mismo tiempo generan nuevas experiencias desde lo narrativo y lo simbólico, con las que además, se cuestiona el sentido y el poder de la estructura lingüística de la red.

A partir del análisis de las obras de Jodi, se hizo evidente su capacidad de combinar comunicación y arte, dando cuenta de la condición híbrida de la red desde su puesta en funcionamiento mediante el humor. De este modo, destacan una de las estrategias más usadas en el arte y la filosofía como la ironía, para señalar las fisuras de internet y hacerlas grandes, como si se tratara de una caricatura que devela ese sistema a través de su mismo lenguaje y desde su propia plataforma. Es así como Jodi genera un extrañamiento con la cotidianidad del funcionamiento y sentido de internet, del mismo modo que con su carácter de medio imprescindible para la actualidad.

Para finalizar, hay que decir también que la desjerarquización en la experiencia de las obra de net.art y particularmente la de del colectivo Jodi, a través de sus técnicas evocan claramente los movimientos de vanguardias a través de estructuras narrativas como las vistas en el dadaísmo, el suprematismo y el movimiento Fluxus. Por medio de estas se destaca, además, su carácter procesual e inacabado por medio de distintos juegos con la estructura de la máquina, las interfaces y la red. Esto lo hacen la mayoría de las veces mediante la exhibición de una especie de conciencia y memoria del medio en cuanto medio y posibilidad estético artística.

Respecto al apropiacionismo en la obra de Jodi, se puede concluir que sus obras muestran la posibilidad de apropiación y convivencia con otras obras de diversas épocas y formatos a través de procedimientos de la comunicación y el arte. Esto, como se pudo ver, demuestra que el net.art en tanto que práctica artística contemporánea no está ceñida a la coherencia de un relato único y original. Al contrario, exhibe el uso de recursos como el remake y el fotomontaje. Por eso, se constató en las obras de Jodi un ataque al carácter original en favor de las copias y la profusión, apropiándose de otras obras y favoreciendo la apropiación y copia de las suyas. Por lo que también se entiende el sabotaje constante a la privacidad y hermetismo de la red, en ocasiones emulando procedimientos hacker para cuestionar no solo el carácter original de lo que circula en la red, sino además, los derechos de autor en internet.

En ese sentido, en la aplicación del método de esta tesis basado en las perplejidades como criterios para el juicio estético resultó bastante útil la noción de diferencia de Wittgenstein, pues permitió especificar en los juegos lingüísticos de las obras puestas en relación. Así, al recurrir a las descripciones suplementarias al final del quinto capítulo, se pudo poner en relación comparativa varias obras de Jodi para corroborar por aspectos su especificidad, es decir, a partir de los juegos de lenguaje con los que en cada una se enfrentan a las mismas perplejidades. De este modo se llevaron a cabo las descripciones suplementarias para resaltar sus diferencias. Asimismo, se precisó en el sentido del funcionamiento de cada perplejidad y juegos lingüísticos en cada una, como bien se entendió es el propósito de este procedimiento wittgensteniano.

Finalmente, uno de los mayores logros con esta tesis es la apertura de una gran puerta para la investigación de esos problemas trabajados como perplejidades en el net.art, que incluirían una amplísima amalgama de categorías conceptuales vigentes y problemáticas por explorar. Dado que constituyen algunas de las principales necesidades no solo para al arte de internet, sino también para el tratamiento filosófico de internet como un gran reto a nivel de la comunicación y la cognición en esta época. Por ello, el autor de esta tesis intentará profundizar en adelante con relación a dichos problemas, sus alcances y desafíos en otras modalidades de investigación y ejercicio profesional.

ENTREVISTA A DIRK PAESMANS DE JODI

La siguiente entrevista a Dirk Paesmans, miembro del colectivo de net.artistas Jodi, se llevó a cabo durante su estancia de investigación en las instalaciones del Hangar en Barcelona el día 28 de junio de 2017.

LED: ¿Estás de acuerdo con la influencia que se aprecia de movimientos de vanguardia como el dadaísmo, suprematismo y Fluxus en la obra de Jodi?

DP: Sí, pero también podría incluirse el movimiento *Punk* porque mi esposa y yo venimos de esa corriente, de la cual tomamos especialmente el ***do it yourself***. No importa que lo que se haga quede bien hecho sino hacerlo, experimentar como en la cultura *Punk*, aunque se puede entender también desde dadaísmo y Fluxus como crítica al arte oficial y como una autocrítica, no como *friendly* sino como agresividad. Por eso, nos interesa la vía contraria del *like* que suponen las redes sociales y optamos por el *dislike*, es nuestra personalidad, no una imposición artificial en nuestra obra.

LED: ¿Qué piensas de la clasificación y oposición en el net.art entre metalenguaje y activismo?

DP: Es verdad que no somos muy del gusto de los net.artistas denominados activistas, pero tampoco es que existan muchos tipos de activismo. Por ejemplo Heath Bunting, que es un amigo nuestro, refleja un tipo de vida porque no solo es activista con el arte, sino que lo es en su cotidianidad como se puede ver en sus expediciones a las montañas para vivir los conflictos fronterizos. Este podría ser un activismo poético, como una forma de vida que no tiene nada que ver grandes *mitines*. También está por ejemplo Vuc Cosic que prefiere concentrar su activismo en hablar o Alexei Schulguin que lo expresa desde el humor con el que muestra lo extremo, estúpido y cómico. Al mismo tiempo está Olia Lialina que se vuelve al final muy teórica y analítica, y nosotros que experimentamos con cosas visuales como gráficos dentro del browser del navegador, porque al final todo aparece dentro de la ventana del navegador. Por eso, nosotros jugamos

con muchos tipos de código según su evolución, por lo mismo hay tipos de activismo que no nos interesa.

LED: ¿Piensa que la muerte autoproclamada del net.art es una metáfora de protección?

DP: Creo que así lo comprenden Cosik y Schulguin, pero también creo que este último por ser un ruso que vive en Moscú y no en Nueva York o Barcelona, que no quiere emigrar de su cultura pese a los problemas que ello representa, hace de él quizá lo más cínico y cómico de manera conjunta como se refleja en proclamas como esa de la muerte del net.art. Lo que lleva a esa declaración es que ven que se repiten las acciones del net.art en las galerías y por eso la experimentación vanguardista *underground* del net.art ha muerto. Sin embargo, hay vida después del *underground* en otras comisiones como se ha seguido haciendo.

LED: ¿Qué piensas de las categorías usadas en esta investigación, como las perplejidades con relación a la obra de ustedes?

DP: Estoy de acuerdo con lo que llamas perplejidades y las categorías que usas para analizar el net.art. Con relación a nuestra obra creo que funcionan de manera general y recogen gran parte de lo que nos interesa a nosotros. Hay algo que me interesa mucho y que encuentro muy apropiado, es la consideración de desconcierto como el sentimiento de no recibir lo que se quiere o espera, como una frustración a partir de las expectativas con la interacción.

Creación colectiva

LED: Estás de acuerdo con que el net.art se trata de un arte de creación colectiva y de una posible influencia en ello de movimientos como el dadaísmo y Fluxus?

DP: Sí, pero el net.art se trata también de un modelo de arte donde puede participar la gente de todas partes e intereses, no es necesario ser artista para

hacer cosas relativas al arte de la red o web cultura. Esto también conecta con el dadaísmo y Fluxus en cuanto les gusta mucho los amateurs, que no solo se comportan como profesionales serios que necesitan de un diploma en artes para participar o para hacer cosas.

En los primeros años del net.art hay mucha gente que ha hecho cosas muy bien e interesantes, que también trabajaban de manera conjunta y lo hacían por su entusiasmo y sin el *background* de una escuela de arte. Con relación al trabajo nuestro por ejemplo, yo me encargo más de la parte conceptual y mi mujer de la parte más técnica y analítica, esto quizá por ser de una región diferente, yo soy del sur de Bélgica y ella del norte de Holanda (risas).

Ausencia del original

LED: ¿Crees que hay original en el net.art?

DP: No, creo que en vez de original en internet hay dominios, la URL. Por ellos paga el artista o dueño de la página donde se aloja la obra, es decir, si el dominio desaparece, desaparece la obra. Por eso no depende de él por más barato que sea pagar por un dominio anual, que es relativamente barato pero frágil a la vez. También otra fragilidad en este aspecto es el código fuente que se puede apropiar.

LED: ¿Esto quiere decir que desde el principio la obra de net.art no le pertenece al artista?

DP: En eso se parece al alquiler de un coche, que si no tienes los papeles del seguro no se puede usar en la calle porque cada año debes pagar una contribución por la circulación, sino, corres el riesgo que te quiten el coche. Tener un servidor propio tampoco cambiaría nada, porque no tendría la autoridad para venderme a mí mismo un nombre de dominio que está regulado por otras instituciones.

Desmaterialización

LED: ¿Te parece que se puede hablar de desmaterialización con relación al net.art y la obra de ustedes?

DP: Quizá mejor inmaterialidad de la red que es lo que nos interesa en sentido crítico, como se puede ver en *Webcrash* donde probamos como hacer una exposición de net.art. En el momento donde todos tenemos ordenadores y móviles, entonces no hace falta entrar a un cibercafé o una galería llena de ordenadores porque todos tenemos eso en casa. Por eso, decidimos poner en *banners* el diseño gráfico y salir a la calle con ellos como demostración simbólica, porque la gente lee una URL en todas partes, en la leche y en los empaques de todos los productos del supermercado y tiendas. Lo que se quería era hacer una demostración crítica, simbólica, silenciosa y callejera para después poner los *banners* en un espacio de exposición, así como un video de la demostración callejera. Se trataba de como presentar el net.art en el espacio, muestra en la que hemos hecho de curadores.

Esto fue mejor que la copia del ambiente de una oficina que el diseñador del espacio de una parte del documenta del 96 o 97 nos asignó. Lo que mostró que no tenían referencias para esto, porque los ordenadores para ese momento eran cubos grandes blancos con enormes monitores y pantallas pequeñas a diferencia de ahora. En parte funcionaba pero no dejaba de ser una oficina.

LED: ¿Crees que con este tipo de acciones se puede hablar de desmaterialización, no solo por atacar la realidad material de la red sino a las limitaciones que ello representa tanto para la creatividad como para el archivo?

DP: Si, hay una actitud antiarchivo frente al problema de cómo organizar la información que usualmente se ha copiado del ambiente oficina como folios, folder y carpetas. Nos parece que esto es un poco abandonar las formas que la red puede ofrecer a nivel de documentación como lo hemos hecho con <http://joid.org/archive/>, que son archivos con un autodiseño y que ahora tenemos en una especie de Jodi. academy con <http://joid.org/doc/>.

Metalinguaje

LED: Se puede ver en la obra de ustedes una descomposición del lenguaje de la red, privilegiando la vivencia sobre el significado a través de referencias significantes que no lleva a ningún sitio. ¿Se podría decir entonces, que la obra de ustedes se trata de metáforas críticas con el lenguaje de la red y sus límites?

DP: Si, se trata de un cuestionar y preguntarse por la red y el usuario, que también hacen otros artistas aunque ellos se cuestionan por la calidad de su propia obra. En nosotros se trata de una imparable autocrítica que refleja una insatisfacción constante, como un no me gusta todo el tiempo con cada cosa que hacemos decenas de veces con cada una de ellas. Aun así, existen momentos en que nos gusta lo que hemos hecho pero no porque lo hayamos hecho nosotros.

Un ejemplo de eso sucede en obras como <http://newmaterialwant.com/r/>, que se ha hecho más como un ejercicio de experimentación visual y no tanto a partir de cuestionamientos de códigos. Aunque se pueda criticar porque le faltan cosas, sigue siendo un trabajo de colaboración no terminado. Por eso, una característica es que a cada momento cambiamos lo que hacemos, bien sea el color, la organización para navegar y otra semana otro cambio etc. Esto es fácil de hacer porque no son obras hechas en madera ni en metal, solo cambias en los códigos.

El metalinguaje en nosotros es un autocuestionamiento crítico que cambia constantemente nuestras obras, esto no parece muy artístico porque nunca están acabadas. Igualmente en algún momento debes decir *no touch*, por ejemplo de las obras de los años 90 ya no se toca nada. Lo que hacemos es trabajar desde la desconfianza con la manera de usar los códigos que es la base del lenguaje de internet.

Otro ejemplo es <http://you-talking-to-me.com/>, en la que se toma el diálogo contra el espejo en *Taxi Driver* cuando el protagonista se habla de manera agresiva a sí mismo frente a un espejo, a su propio reflejo. Este diálogo imaginario sucede justo antes de salir a hacer un ataque con su revólver pero hablando consigo mismo en el espejo, como simulando un enfrentamiento con el futuro enemigo.

Esta obra tiene la palabra *hablar* todo el tiempo: <http://who-the-fuck-do-you-think-you-are-talking-to.com/>, <http://you-talking-to-me-you-talking-to-me-you-talking-to-me.com/>, <http://then-who-the-hell-else-are-you-talking-to.com/>. Es un tipo de bla bla bla, como si hablar se regresara en cada sentencia porque está la palabra, por eso se ha apropiado aquí de esa situación del cine. Es otro juego de lo que se dice con la manera en que se dice, es una forma autorreferencial al máximo porque hay espejo por todo lado allí.

LED: ¿Usan el Glitch como sabotaje?

DP: Este sale del código, lo hemos empleado sin ser profesionales en ello como se puede ver en www.jodi.org que ha sido la página de Jodi durante años, acudiendo a un error del HTML que en principio nunca se puede hacer porque es tan básico como estúpido. Lo interesante es que el error se basa en el código, por lo que permite a la página continuar pero afuncional, como un coche averiado que puede seguir andando aunque se dañe después por completo.

Por eso, el diseño figurativo de la bomba que se ve en esta página muestra intacto en el código que tiene el contenido "secreto". Lo que quiere decir, que el elemento grafico hace las veces de figura que se quiere mostrar en la superficie donde normalmente es la figura la que se muestra. Sabes igualmente que los códigos que se muestran en la superficie de manera elástica pueden decir algo aunque sea en ASCII.

Este tipo de ejercicios se han hecho desde el *browser* o navegador a través del *open source* con el que se puede ver el código y los comandos, ahora esto es más difícil y se puede hacer desde otros caminos dentro del *browser*. Es decir, hay contenido en el código que hace que muchos tengan el sentimiento de descubrir que el código es el protagonista y no la superficie. Por eso, el código es creativo, porque el contenido está en el código, a lo que se debe en gran medida la fama de este sitio web. Mucha gente nos ha escrito para decirnos que no sabemos usar el lenguaje de programación y que necesitamos aprender a usarlo porque tenemos problemas.

Un caso importante es **OSS** entre los años 98 y 99. En esta obra lo que ha sucedido es que el sitio se abre en múltiples pantallas, de las cuales, la primera pantalla se quita mientras las otras pequeñas se mueven. Asimismo, se descarga automáticamente el software OSS que simula un tipo de virus *behavior* que no es un virus sino un trabajo artístico. Esto primero se ha hecho en un *CD room* porque teníamos el propósito con Mediamatic de juntar un *CD room* con su *magazine* y después se hizo en otro ejercicio similar con el juego Untitled, el juego sin título, con la revista Mute.

OSS se ha envejecido con el software, porque ahora cuando se intenta abrir pide autorización y se genera una alerta. De hecho, en un principio escribieron desde el sitio donde se alojaba para informar que subíamos cosas maliciosas en el servidor y que debían cancelar el servicio por vulnerar el contrato. Por eso, luego lo hemos pasado a un servidor en Viena, a un servidor de Europa y no de estados unidos.

Carácter procesual

LED: ¿Se podría decir entonces que OSS evidencia el carácter procesual de manera crítica desde la disfuncionalidad?

DP: OSS es una apropiación del diseño gráfico del mundo del virus y el comportamiento del miedo en la red. El virus es código, es un diseño que se pasa dentro. Los virus gustan de manifestarse a través de ruido, alarma en gráficos ridículos y absurdos para demostrar su propia existencia, para decir yo estoy aquí, porque son invisibles. En algún momento necesitan hacer cosas y amenazarte pero necesitan gráficos para eso. OSS como pantalla se mezcla con lo que tiene el usuario en su propio escritorio y se parecen en la medida en se muevan rápido para mezclarse sin ninguna ruta aparente.

La razón del diseño de pequeñas pantallas en OSS es que nos gustaba mostrar detrás de las ventanas del browser, del navegador, que es un espacio público que si la cierras entras en el espacio privado. Son muy próximas, solo hay un micro milímetro digital que es la ventana en frente de tu mundo privado, que al ser tan frágil es capaz de terminar con tu mundo privado. Eso te pone muy

ansioso y ¡oh, shit!, las otras pequeñas pantallas se mezclan con mis contenidos y descargan cosas.

LED: ¿Estarías de acuerdo con que el funcionamiento de OSS se asemeja a un señuelo que seduce, similar al sentido en que Jean Baudrillard usa este concepto como algo que aparece y desaparece jugando con la ilusión?

DP: Si, de hecho es uno de los autores que yo he acostumbrado a leer aunque no leo nada de Deleuze o Derrida ni Wittgenstein ni nada de eso. Me ha gustado porque habla de los mass media como su amigo Paul Virilio, sus lecturas me servían también cuando iba elaborando muchas obras en los 90, todas esas cosas me interesaban mucho sobre los sistemas y sus ejemplos hacen más fácil la comprensión.

Apropiacionismo

LED: Finalmente, ¿crees que existe una herencia, una fuerte tendencia apropiacionista en sus trabajos a través del uso de procedimientos vanguardistas como el collage dadaísta y la hibridación a lo Fluxus? Lo digo, porque en muchas de sus obras se puede inferir cierto carácter relacional, remix y remake, pienso por ejemplo en obras como Untitled.

DP: Untitled es un buen trabajo que mostraría esto del apropiacionismo muy bien, pero como sitio web no es un gran suceso, además tiende a no funcionar muy pronto, principalmente los *mods* hechos para Mac. Al final es un trabajo sobre el videojuego *Quake*, en el que hay variaciones de apariencia como el arena o la versión blanca que también es correcta porque sigue siendo el primer nivel del juego que no ha cambiado nada en los modelos, pero todo el gráfico se cambia por blanco puro, no hay sombras, no hay sangre.

Se puede constatar que el juego se puede jugar y si no haces nada te mueres, aunque la experiencia sea a base de sonido se puede jugar, por eso mucha gente lo puede hacer como si lo hicieran en su versión original con los ojos cerrados porque lo ha hecho centenares de veces. Por ejemplo, sabiendo que a la izquierda hay un monstruo que te ataca en 5 segundos y que a la derecha

necesitas avanzar 10 segundos por el elevador. Se trata de una apropiación como nos interesa de manera mínima o *minimal*, por eso, aunque sea borrado sigue siendo funcional. Hemos hecho otras formas de apropiación, por ejemplo, las diferentes versiones de un proyecto como *Wolfenstein*, *wrong browser* y haciendo variaciones de otros *mods* y obras.

BIBLIOGRAFÍA

: (s. f.-a). Recuperado 14 de Julio de 2018, a partir de <http://you-talking-to-me-you-talking-to-me-you-talking-to-me.com/>

: (s. f.-b). Recuperado 10 de Mayo de 2018, a partir de <http://then-who-the-hell-else-are-you-talking-to.com/>

| BITNIKS |. (s. f.). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <http://www.bitniks.es/>

%20Apply. (s. f.). Recuperado 14 de Febrero de 2018, a partir de <http://wwwwww.jodi.org/goodtimes/alpha/file01006.html>

%20Cancel. (s. f.). Recuperado 18 de noviembre de 2017, a partir de <http://wwwwww.jodi.org/goodtimes/alpha/file01012.html>

%20Charset. (s. f.). Recuperado 24 de Mayo de 2018, a partir de <http://wwwwww.jodi.org/goodtimes/alpha/file01008.html>

%20Check. (s. f.-a). Recuperado 24 de Mayo de 2018, a partir de <http://wwwwww.jodi.org/100/cache/index2.html>

%20Check. (s. f.-b). Recuperado 24 de Mayo de 2018, a partir de <http://wwwwww.jodi.org/100/cache/index2.html>

%20Edit. (s. f.). Recuperado 3 de Junio de 2018, a partir de <http://wwwwww.jodi.org/goodtimes/alpha/file01007.html>

%20ISO-8859-1. (s. f.-a). Recuperado 3 de Junio de 2018, a partir de <http://wwwwww.jodi.org/goodtimes/alpha/index.html>

%20ISO-8859-1. (s. f.-b). Recuperado 3 de Junio de 2018, a partir de <http://wwwwww.jodi.org/goodtimes/alpha/index.html>

%20ISO-8859-1. (s. f.-c). Recuperado 3 de Junio de 2018, a partir de <http://wwwwww.jodi.org/goodtimes/alpha/index.html>

%20ISO-8859-1. (s. f.-d). Recuperado 3 de Junio de 2018, a partir de <http://wwwwww.jodi.org/goodtimes/alpha/index.html>

%20jodi. (s. f.). Recuperado 3 de Junio de 2018, a partir de <http://joid.org/archive/>

113 TEXT. (s. f.). Recuperado 3 de Junio de 2018, a partir de <http://text.jodi.org/113.html>

Absolut Net.Art. (s. f.). Recuperado 3 de Junio de 2018, a partir de <http://rhizome.org/art/artbase/artwork/absolut-netart/>

- Äda 'web | IDIS. (s. f.). Recuperado 30 de Diciembre de 2017, a partir de <http://proyectoidis.org/ada-web/>
- Adang, L. (2013). Untitled Project: A cross-disciplinary investigation of jodi's Untitled game. *New York: Rhizome*.
- Adorno, T. W., Tiedemann, R., Adorno, G., Buck-Morss, S., Schulz, K., & Navarro-Pérez, J. (2015). *Teoría estética*. Recuperado a partir de <http://www.digitaliapublishing.com/a/37587/>
- Agra, R. (2009). net.art: Jodi. Estética y cibernética | Maestría en Diseño Comunicacional | diCom. Recuperado 30 de Marzo de 2018, a partir de <http://maestriadicom.org/articulos/net-art-jodi-estetica-y-cibernetica/>
- Albritton, R. (1959). On Wittgenstein's use of the term «criterion» : [being photo-offpr. of pp. 845-857, *Journal of philosophy*, vol. LVI, no. 22, Oct. 22, 1959]. (Libro, 1959) [WorldCat.org]. Recuperado 5 de noviembre de 2017, a partir de https://www.worldcat.org/title/on-wittgensteins-use-of-the-term-criterion-being-photo-offpr-of-pp-845-857-journal-of-philosophy-vol-lvi-no-22-oct-22-1959/oclc/810989815&referer=brief_results
- Alcalá, J. R. (2005). net.art. Recuperado 30 de Enero de 2018, a partir de <https://netart.blogia.com>
- Alcaraz León, M. J. (2001). Síntomas postmodernos y artistas desenfadados. *Daimon : Revista de Filosofía (Murcia)*, (022), 173-181.
- Aleph >>> net.art + net.critique >>>. (2006, enero 9). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <http://web.archive.org/web/20060109052239/http://aleph-arts.org/>
- Alonso, A. (2002). *El arte de lo indecible: Wittgenstein y las vanguardias*. Cáceres: Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones.
- AO On Site – Philadelphia: Marcel Duchamp “Étant donnés” at Philadelphia Museum of Art, through November 29, 2009. (2009). Recuperado 13 de Febrero de 2018, a partir de <http://artobserved.com/2009/09/go-see-philadelphia-marcel-duchamp-etant-donnes-at-philadelphia-museum-of-art-through-november-29-2009/>
- ALSINA, Pau (2014). «Desmontando el mito de la inmaterialidad del arte digital: hacia un enfoque neomaterialista en las artes». *Artnodes*. N°. 14, pág. 78-86. UOC [Fecha de consulta: 12/06/2017]. <file:///C:/Users/MI-PC/Downloads/Pau->

[Alsina-Dialnet-DesmontandoElMitoDeLaInmaterialidadDelArteDigital-5580555%20\(3\).pdf](#)

Archev, K., & Peckham, R. (2014). Art Post-Internet. *Ullens Center for Contemporary Art*. Retrieved from. Recuperado a partir de http://ucca.org.cn/wp-content/uploads/2014/07/PAI_booklet_en.pdf

Aristóteles, Berti, E., & Aristóteles. (2017). *Metafísica*.

Arriaga, O. (2015). Thaumazein: asombrarse hasta sacarse los ojos. Recuperado 7 de noviembre de 2017, a partir de <http://revesonline.com/2015/05/18/thaumazein-asombrarse-hasta-sacarse-los-ojos/>

Ars Electronica Archiv. (s. f.). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <http://archive.aec.at/>

Artnodes. (s. f.). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <https://artnodes.uoc.edu/>

Artvideotv. (s. f.). *George Brecht Incidental Music excerpt*. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=0n9818oCbJo>

ASALE, R.-. (s. f.-a). Kitsch. Recuperado 8 de noviembre de 2017, a partir de <http://dle.rae.es/?id=Ml02rbg>

ASALE, R.-. (s. f.-b). Metalenguaje. Recuperado 2 de noviembre de 2017, a partir de <http://dle.rae.es/?id=P5BE9Pe>

ASALE, R.-. (s. f.-c). Pastiche. Recuperado 8 de noviembre de 2017, a partir de <http://dle.rae.es/?id=S69Pcfr>

Ascott, R., & Giannetti, C. (1998). *Ars telemática: telecomunicación, Internet y ciberespacio*. Barcelona: L'Angelot.

audioswap5. (s. f.-a). *Re: Computer Nerd*. Recuperado a partir de https://www.youtube.com/watch?v=0dk_9iC0CHI&feature=youtu_gdata

audioswap5. (s. f.-b). *Re: HTML*. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=lqnbTHDr6YI>

b1mod. (2013, abril 13). Introducción al arte de apropiación y obra de Sherrie Levine. Recuperado 16 de noviembre de 2017, a partir de <https://b1mod.wordpress.com/2013/04/13/inicios-del-arte-de-apropiacion-y-obra-de-sherrie-levine/>

Baigorri, L., & Cilleruelo, L. (2006). *Net Art: prácticas estéticas y políticas en la Red*. Madrid: Brumaria.

- Baigorri, L., & Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo. (2010). *Netart latino database*. Badajoz: Consejería de Cultura.
- Barthes, R. (2008). *El sistema de la moda y otros escritos*. Buenos aires, Argentina: Paidós.
- Bartley, W. W., & Sádaba, J. (1982). *Wittgenstein*. Madrid: Cátedra.
- Baudrillard, J. (1998). *La ilusión y la desilusión estéticas*. Caracas: Monte Avila.
- Baudrillard, J. (2007). *El complot del arte: ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Baudrillard, J., & Benarroch, E. (2011). *De la seducción*. Madrid: Cátedra.
- Baudrillard, J., Bixio, A., & Alonso, L. E. (2012). *La sociedad de consumo: sus mitos, sus estructuras*. Madrid: Siglo Veintiuno de España.
- Baudrillard, J., & Jordá, J. (2001). *El otro por sí mismo*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J., & Jordá, J. (2009). *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J., & Martorell, A. (2000). *El Intercambio imposible*. Madrid: Cátedra.
- Baudrillard, J., Vicens, A., & Rovira, P. (2008). *Cultura y simulacro: La precesión de los simulacros ; El efecto Beaubourg ; A la sombra de las mayorías silenciosas ; El fin de lo social*. Barcelona: Kairós.
- Baudrillard, J., & González, F. (1981). *El sistema de los objetos*; México: Editorial Siglo XXI Editores, 5ª. Ed.
- Bauman, Z., & Ochoa de Michelena, F. (2007). *Arte, ¿líquido?* Madrid [etc.]: Sequitur.
- Baumgärtel, T. (1997). Interview with Jodi. Recuperado 11 de Febrero de 2018, a partir de <https://www.heise.de/tp/features/Interview-with-Jodi-3446080.html>
- Beardsley, M. (2007). *Estética : historia y fundamentos* (1;2a ed.). España: Cátedra.
- Bender, J. W. (1996). Realism, Supervenience, and Irresolvable Aesthetic Disputes. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism.*, 54(4), 371.
- Benjamin, W., & Erger, W. (2015). *El autor como productor*. Madrid: Casimiro.
- Benjamin, W., & Isava, L. M. (2015). *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*.
- Benjamin, W., & Pons, H. (2013). *La obra de arte en la era de su reproducción mecánica*. Buenos Aires: Amorrortu.

- Benjamin, W., Tiedemann, R., & Barja, J. (2013). *Obras V,1, V,1,*. Madrid: Abada.
- Beuys, J., & Bodenmann-Ritter, C. (2005). *Joseph Beuys: cada hombre, un artista : conversaciones en «Documenta 5-1972»*. Boadilla del Monte (Madrid: A. Machado Libros.
- Birnbaum, D., & Graw, I. (2010). *The power of judgment: a debate on aesthetic critique*. Berlin: Sternberg Press.
- Bookchin, & Schulguin. (2015, septiembre 28). Introduction to net.art (1994-1999) [Text]. Recuperado 30 de Enero de 2018, a partir de <https://bookchin.net/projects/introduction-to-net-art/>
- Bourdieu, P. (2016). *La distinción: criterio y bases sociales del gusto*. Recuperado a partir de <https://www.overdrive.com/search?q=5E1D9E2D-CAD4-4E2B-84FC-9D8FFCA765D3>
- Bourriaud, N. (2013a). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Bourriaud, N. (2013b). *Estética relacional* (Libro, 2013) [WorldCat.org]. Recuperado 29 de octubre de 2017, a partir de https://www.worldcat.org/title/estetica-relacional/oclc/913118925&referer=brief_results
- Bouveresse, J. (1993). *Wittgenstein y la estética*. València: Univ.
- Bozal, V. (1996). Immanuel Kant. *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*.
- Bozal, V. (2002). *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas: Volumen II*. España: A. Machado Libros S.A.
- Brea, J. L. (1999). Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia. *Acción paralela: ensayo, teoría y crítica de la cultura y el arte contemporáneo*, (5), 2.
- Brea, J. L. (2002). *La era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomedioambientales*. Centro de Arte de Salamanca.
- Brea, J. L. (2009). *El net.art y la cultura que viene: tres ensayos*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Ediciones Akal.
- Brea, J. L. (s. f.). Jose Luis Brea. Netart, no-arte, en una zona temporalmente autónoma. Recuperado 30 de Enero de 2018, a partir de

<https://es.scribd.com/document/204780638/Jose-Luis-Brea-Netart-no-arte-en-una-zona-temporalmente-autonoma>

Broch, H. (1979). *Kitsch, vanguardia y el arte por el arte*. Barcelona: Tusquets.

Broeckmann, A. (1997). nettime: Net.Art, Machines, and Parasites. Recuperado 30 de Enero de 2018, a partir de <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00038.html>

Brunette, P. (1994). The spatial arts: an interview with Jacques Derrida. *Deconstruction and the Visual Arts / Ed. by Peter Brunette, David Wills.*, 9-32.

Buchloh, B. (2004). *Formalismo e historicidad: modelos y métodos en el arte del siglo XX*. Madrid: Akal.

Burello, M. G. (2012). *Autonomía del arte y autonomía estética: una genealogía*. Recuperado a partir de <http://site.ebrary.com/id/10832039>

Carmona, C. (2015). *Wittgenstein: la consciencia del límite*. Barcelona: Batiscafo.

Carrasco, M. (2007). La naturalesa de les propietats estètiques i el seu paper en una nova estètica del gust. *Enrahonar. An international journal of theoretical and practical reason*, 38(0), 203-220.

Carrasco, M. (s. f.). investigación [MATILDE CARRASCO BARRANCO]. Recuperado 23 de noviembre de 2017, a partir de <http://webs.um.es/matildec/miwiki/doku.php?id=investigacion>

Carrillo, J. (2004). *Arte en la red*. Madrid: Cátedra.

Casacuberta, D. (2003). *Creación colectiva: en Internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa.

Casacuberta, D. (2006). Glitch and destroy. L'estètica de l'error informàtic. | Imarte. Recuperado 30 de Enero de 2018, a partir de <http://www.ub.edu/imarte/es/investigaciones/estudios-teoricos/david-casacuberta/glitch-and-destroy-lestetica-de-lerror-informatic/>

Casacuberta, D. (2007). Menos imperio y más Wittgestein | Imarte. Recuperado 28 de Marzo de 2018, a partir de <http://www.ub.edu/imarte/investigacions/estudis-teorics/david-casacuberta/menos-imperio-y-mas-wittgestein/>

Casacuberta, D. (2012). *Mostrar y Decir en Wittgenstein*. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=vkoQvY-Dk5g>

- Cassel, D. (2000, mayo 29). Hacktivism in the Cyberstreets. *AlterNet*. Recuperado a partir de https://www.alternet.org/story/9223/hacktivism_in_the_cyberstreets
- Castells, M. (2001). La galaxia Internet.
- Cavell, S. (2003). *Reivindicaciones de la razón: Wittgenstein, escepticismo, moralidad y tragedia*. Madrid: Síntesis.
- cDc (Cult of the Dead cow). (2001). The Hacktivism FAQ v1.0. Recuperado 30 de Mayo de 2018, a partir de http://www.cultdeadcow.com/cDc_files/HacktivismFAQ.html
- Celant, G. (1989). *Arte povera*. Basel: S.n.
- Center for History and New Media. (s. f.). Guía rápida. Recuperado a partir de http://zotero.org/support/quick_start_guide
- Cerveira Pinto, A., & Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (Badajoz, E. (2005). *Meta.morfosis: el museo y el arte en la era digital*. Badajoz: MEIAC - Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo.
- Cirlot, L. (1991). *Las claves de las vanguardias artísticas en el siglo XX: como identificarlo*. Barcelona: Arin.
- Cirlot, L. (1995). *Primeras vanguardias artísticas: textos y documentos*. Barcelona: Labor.
- Clarke, A., & Mitchell, G. (2013). *Videogames and art*.
- Combalia, V. (2005). *La Poética de lo neutro: análisis y crítica del arte conceptual*. Barcelona: Debolsillo.
- Danto, A. C. (. (2014). *Qué es el arte*. Barcelona: Paidós.
- Danto, Arthur C. (2005). *Estética después del fin del arte: ensayos sobre Arthur Danto*. Boadilla del Monte: A. Machado libros.
- Danto, Arthur C. (2008). *La distancia entre el arte y la vida*. Madrid: Fundación ICO.
- Danto, Arthur Coleman. (2014). *La transfiguración del lugar común: una filosofía del arte*. Barcelona: Paidós.
- David Casacuberta. (2012a). *Lenguaje Pensamiento y mente en el Tractatus 2*. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=FUemedGTZ00&t=34s>

David Casacuberta. (2012b). *Lenguaje, Pensamiento y Mundo en el Tractatus de Wittgenstein 1*. Recuperado a partir de

<https://www.youtube.com/watch?v=1ochqtkYODo>

De Micheli, M., Sánchez Gijón, Á., & Linares, P. (2008). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Madrid: Alianza Editorial.

De objeto convencional a obra de arte. (s. f.). Recuperado 14 de noviembre de 2017, a partir de <http://www.cajaabiertafepep.com/conectate/port-arte/244>

De Ventós, X. R. (1980). *De la modernidad: ensayo de filosofía crítica*.

Barcelona: Península.

Derrida, J. (2012). *De la gramatología*. México: Siglo Veintiuno.

Dery, M. (1998). *Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo*.

Madrid: Eds. Siruela.

Di Paola, M. (s. f.). El espacio NET ART de Interartive. La apropiación como medio que convierte al arte en híbrido | MODESTA DI PAOLA | Interartive | Contemporary Art + Thought. Recuperado 11 de Febrero de 2018, a partir de

<https://interartive.org/2011/01/net-art-apropiacion-hibrido/>

Dis-routing: Enrutamiento y deriva. Exploraciones visuales, tiempo real y tráfico de datos - Medialab-Prado Madrid. (2016). Recuperado 31 de octubre de 2017, a partir de <http://medialab-prado.es/article/dis-routing-enrutamiento-y-deriva>

Dreher, T. (1998). *Pervasive Games: Interfaces, Strategies and Moves*.

Recuperado 30 de Junio de 2018, a partir de [http://iasl.uni-](http://iasl.uni-muenchen.de/links/NAPGe.html)

[muenchen.de/links/NAPGe.html](http://iasl.uni-muenchen.de/links/NAPGe.html)

Droitcour, B. (2014, marzo 31). Why I Hate Post-Internet Art. Recuperado 30 de Junio de 2018, a partir de [https://culturetwo.wordpress.com/2014/03/31/why-i-](https://culturetwo.wordpress.com/2014/03/31/why-i-hate-post-internet-art/)

[hate-post-internet-art/](https://culturetwo.wordpress.com/2014/03/31/why-i-hate-post-internet-art/)

Druckrey, T., Weibel, P., & Ars Electronica. (2001). *Net_condition: art and global media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Duchamp, M. (1989). *Notas*. Madrid: Tecnos.

Eco, U., & Pons, M. (2014). *Historia de la belleza*. Barcelona: Debolsillo.

Elger, D., Grosenick, U., & Alvarez Ellacuría, P. (2009). *Dadaísmo*. Hong Kong: Taschen.

-Empire- soft_skinned_space. (s. f.). Recuperado 30 de Julio de 2018, a partir de <http://www.subtle.net/empyre/>

Estella, I. (2012). *Fluxus*. Donostia: Nerea.

EXIT 35 - Cortar y pegar / Cut & Paste. (s. f.). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <http://exitmedia.net/EXIT/exit/35-exit-35-cortar-y-pegar.html>

FICCIONES ETÉREAS. (2016, noviembre 29). Recuperado 11 de noviembre de 2017, a partir de <http://done2.fotocolectania.org/think/visibilidad/>

FOLKSOMY.NET. (s. f.). Recuperado 14 de Abril de 2018, a partir de <http://folksomy.net/ytct/>

Foster, H. (2001). *El retorno de lo real: la vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal Ediciones.

Franco, A., Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, & Instituto Cervantes de Pekín. (2007). *Sintopía(s): de la relación entre arte, ciencia y tecnología : colección y artistas invitados del MEIAC : palabras corrientes : Instituto Cervantes de Pekín, 17 de Abril- 10 de Junio de 2007 = art, science, and technology interrelations*. Badajoz: Junta de Extremadura, Consejería de Cultura : Instituto Cervantes.

Gache, B. (2010). *Pequeña enciclopedia de máquinas disfuncionales en el arte y la poesía del siglo XX*. Badajoz: MEIAC.

Galloway, A. R. (2006). *Gaming: essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Giannetti, C. (2002). *Estética digital: sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: Associació de Cultura Contemporàmoa LpAngelot.

Giannetti, C. (2007). WWWART. 02.

Giannetti, C. (2008). *El discreto encanto de la tecnología: artes en España : [exposición] MEIAC, Badajoz, 12.06.2008-24.08.2008, ZKM, Karlsruhe, 27.09.2008-15.02.2009*. Badajoz; [Madrid: MEIAC ; Sociedad estatal para la acción cultural exterior.

Goldman, A. H. (2005). Beardsley's legacy: the theory of aesthetic value. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism / American Society for Aesthetics*. Ed. Thomas Munro., 185-189.

Gombrich, E. H. J., & Ferrater, G. (2014). *Arte e ilusión estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Nueva York (Estados Unidos: Phaidon Press Limited.

González García, Á., Calvo Serraller, F., & Marchán Fiz, S. (2009). *Escritos de arte de vanguardia, 1900/1945*. Madrid: Ediciones Akal.

- Goodman, N. (1976). *Los lenguajes del arte: aproximación a la teoría de los símbolos*. Barcelona: Editorial Seix Barral.
- Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor.
- Greenberg, C. (1979). *Arte y cultura: ensayos críticos*. Barcelona: G. Gili.
- Greene, R. (2004). *Internet art*. London: Thames & Hudson.
- Ground, I. (2008). *Arte o chorrada?* Valencia, España: Universitat de Valencia.
- Groys, B., & Cortés-Rocca, P. (2016). *Arte en flujo: ensayos sobre la evanescencia del presente*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Guasch, A. M. (2001). Ex(hi)bir el fluxus: (1995-1962). *Simposio «Happening, fluxus y otros comportamientos artísticos de la segunda mitad del siglo XX»*.
- Guasch, A. M. (2007). *El arte último del siglo XX: del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid: Alianza Editorial.
- Guasch, A. M., & Bonito Oliva, A. (2000). *Los manifiestos del arte posmoderno: textos de exposiciones, 1980-1995*. Torrejón Ardoz: Akal.
- Hawkins, R., Wiemann, J. M., & Pingree, S. (1988). *Advancing communication science: merging mass and interpersonal processes*. Newbury Park, Calif.: Sage Publications. Recuperado a partir de <http://books.google.com/books?id=-89hAAAAMAAJ>
- Hernández-Navarro, M. Á. (2008). El cero de las formas. El Cuadrado negro y la reducción de lo visible. *Imafronte, 0*(19-20), 119-140.
- Higgins, D. (1987). *Fluxus: theory and reception*. Place of publication not identified: Higgins.
- Home | Imarte. (s. f.). Recuperado 30 de marzo de 2018, a partir de <http://www.ub.edu/imarte/es/>
- Hume, D., & Beguiristain, M. T. (1989). *La Norma del gusto y otros ensayos*. Barcelona: Península.
- Ilich, F., Pinto, A. C., JODI (Grupo artístico), RetroYou (Firma), Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, & Arco'01. (2001). *Des-juego-de-game: ARCO-Madrid-2001, [pabellón n. 5-A002*. Badajoz? Consejería de Cultura y Patrimonio.
- Instituto Cervantes de Pekín. (2007). *Sintopía(s): de la relación entre arte, ciencia y tecnología : Instituto Cervantes de Pekín, 17 de abril-10 de junio de 2007 = art, science and technology interrelations : Cervantes Institute in Peking, 17th of April-10th of June 2007*. Madrid: Instituto Cervantes.

- Internet Archive: Digital Library of Free Books, Movies, Music & Wayback Machine. (s. f.). Recuperado 14 de noviembre de 2017, a partir de <https://archive.org/>
- irational.org. (s. f.). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <http://www.irational.org/>
- Isenberg, A. (1949). Critical Communication. *Philrevi The Philosophical Review*, 58(4), 330-344.
- Jastrow, J., & Welby, V. (1901). *Fact and fable in psychology*. London: Macmillan.
- Jauß, H. R. (2002). *Pequeña apología de la experiencia estética*. Barcelona; Buenos Aires; México: Paidós.
- Jay, M. (1994). *Downcast eyes: the denigration of vision in twentieth-century French thought*. Berkeley: University of California Press.
- Jet Set Willy Room Images. (s. f.). Recuperado 14 de noviembre de 2017, a partir de <http://jetsetwilly.jodi.org/jswmap/copycardmap.htm>
- JODI. (s. f.-a). Recuperado 28 de octubre de 2017, a partir de <http://joid.org/doc/>
- JODI. (s. f.-b). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <http://joid.org/doc/>
- JODI. (s. f.-c). Recuperado 14 de noviembre de 2017, a partir de <http://joid.org/doc/>
- JODI. (s. f.-d). Recuperado 14 de noviembre de 2017, a partir de <http://joid.org/doc/>
- JODI, -. (2009). *WEBCRA.SH* [Photo]. Recuperado a partir de <https://www.flickr.com/photos/webcrash/3573207138/>
- JODI-folksomy-mix-2011-VJTubedaddy.jpg (960×600). (s. f.). Recuperado 14 de noviembre de 2017, a partir de <http://www.artnews.lt/wp-content/uploads/2011/11/JODI-folksomy-mix-2011-VJTubedaddy.jpg>
- jodi_talk.pdf. (s. f.). Recuperado a partir de http://www.lipparosa.org/essays/jodi_talk.pdf
- Kant, I. (1990). *Crítica del juicio*. Madrid: Espasa Calpe.
- Kant, I., & García Morente, M. (2007). *Crítica del juicio*. Madrid: Espasa Calpe.
- Krauss, R. E. (2009). *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza Editorial.

- Laddaga, R. (2010). *Estética de laboratorio: estrategias de las artes del presente*. Buenos Aires: A. Hidalgo.
- Lessig, L. (2012). *Remix: cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital*. Barcelona: Icaria.
- Levinson, J., & Campillo, F. (2015). *Contemplant el arte: ensayos de estética*. Boadilla del Monte (Madrid): Antonio Machado libros.
- Lévy, P., & Medina, M. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Rubí (Barcelona): Anthropos.
- Lippard, L. R. (2004). *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Madrid: Akal.
- Liotard, J.-F. (2008). *La condición postmoderna: informe sobre el saber*. Madrid: Cátedra.
- Malcolm, N. (2001). *Ludwig Wittgenstein: a memoir*. New York; Oxford: Oxford University Press.
- Malevich, K. S., & Larreta Zulategui, J. P. (2013). *El mundo no objetivo*. Aracena: Gegner ;
- Malevich, K. S., Nakov, A. B., & Robel, A. (2010). *Escritos*. Madrid: Síntesis.
- Manovich, L. (1996). On Totalitarian Interactivity. Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <http://www.manovich.net>
- Manovich, L. (2002). La vanguardia como software. *Artnodes*. <https://doi.org/10.7238/a.v0i2.681>
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Manovich, L. (2013). *El software toma el mando*. Barcelona: UOC Press.
- Marchán Fiz, S. (2006). *Real/ virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona: Paidós.
- Marchán Fiz, S. (2010). *Del arte objetual al arte de concepto (1960-1974)*. Tres Cantos (Madrid): Akal.
- Marín, T. (2007). "Estrategias de creación colectiva e el arte contemporáneo" en Marín García, T. y Krakowski, Anja (coord) (2007). *Tecnologías y estrategias para la creación artística*. Universidad Miguel Hernández-Alfa ediciones gráficas. Elche. (págs. 209 a 230). ISBN: 978-84-95614-76-6. Recuperado a partir de https://www.academia.edu/2150905/MAR%C3%8DN_GARC%C3%8DA_T_Estr

[ategias de creaci%3%B3n colectiva e el arte contempor%3%A1neo en
_Mar%3%ADn Garc%3%ADa T. y Krakowski Anja coord 2007 . Tecnol
og%3%ADas y estrategias para la creaci%3%B3n art%3%ADstica. Un
iversidad MiguelHern%3%A1ndez-
Alfa ediciones gr%3%A1ficas. Elche. p%3%A1gs. 209 a 230 . ISBN 9
78-84-95614-76-6](#)

Marrades, J. (2013). *Wittgenstein, arte y filosofía*. Pozuelo de Alarcón: Plaza y Valdés.

Material Want - M Plummer-Fernandez. (s. f.). Recuperado 13 de Mayo de 2018, a partir de <http://www.plummerfernandez.com/Material-Want>

McLuhan, M., & Ducher, P. (2009). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona [etc: Paidós.

Mellado, J. R. A. (2014). La condición de la imagen digital: De la iconoclastia del net.art al nuevo régimen visual del artista-semionauta. *Icono14*, 12(2), 113-140.

Menos Imperio y más Wittgenstein. Ediciones Universidad de Salamanca (España). Recuperado a partir de <http://hdl.handle.net/10366/68908>

Michaud, Y. (2002). *El Juicio estético*. Barcelona: Idea Books.

Michaud, Y. (2007). *El arte en estado gaseoso: ensayo sobre el triunfo de la estética*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Monk, R. (2013). *Ludwig Wittgenstein: el deber de un genio*. Barcelona: Anagrama.

MY-KEYWORDS-ARE.COM. (s. f.). Recuperado 14 de noviembre de 2017, a partir de <http://my-keywords-are.com/>

Nam June Paik. (s. f.). Recuperado 14 de noviembre de 2017, a partir de <http://karinalavings.tumblr.com/?og=1>

Negrete, F. (2003). El arte como ejercicio cognitivo: Arthur C. Danto, La transfiguración del lugar común. *El arte como ejercicio cognitivo : Arthur C. Danto, La transfiguración del lugar común*.

Néret, G. (2003). *Kasimir Malevich: 1878-1935*. Köln; Madrid: Taschen.

Net art projects | net-art.org. (s. f.). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <https://www.net-art.org/>

Net.art. (s. f.). Recuperado 30 de Marzo de 2018, a partir de <http://investigandoelnetart.blogspot.com/>

- NetArt. (s. f.). Recuperado 30 de Marzo de 2018, a partir de <https://www.webbyawards.com/winners/2017/websites/general-website/netart/>
- NETescopio [visor de arte en red del MEIAC]. (s. f.). Recuperado 4 de mayo de 2018, a partir de <http://netescopio.meiac.es/obra.php?id=131>
- Netplasticism Search for Jodi. (s. f.). Recuperado 14 de Febrero de 2018, a partir de <https://netplasticism.com/search?q=jodi>
- Nettime mailing list. (s. f.). Recuperado 30 de Abril de 2018, a partir de <http://www.nettime.org/>
- News & Updates. (s. f.). Recuperado 30 de Abril de 2018, a partir de <https://www.media.mit.edu/>
- Nogales Basarrate, T., & Museo Vostell. (2014). *Fluxpost, would you like to recive strange things from strangers in the mail? Museo Vostell Malpartida, julio-noviembre 2014*. Mérida; [Malpartida, Cáceres: Editora Regional de Extremadura, Gobierno de Extremadura ; Consorcio Museo Vostell Malpartida.
- Pagès, R. (2004). El entorno del net art y su recepción: el proceso de apreciación de la obra de JODI. *Artnodes*. <https://doi.org/10.7238/a.v0i4.726>
- Panofsky, E. (2005). *Vida y arte de Alberto Durero*. Madrid: Alianza.
- Pasajes: Describiendo el describir: Las lecciones sobre estética de Wittgenstein*. (2011). Universidad de Sevilla: Departamento de Estética e Historia de la Filosofía. Recuperado a partir de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=3710152>
- Perloff, M., Espina, E., & Villela Mascaró, P. (2011). *La escalera de Wittgenstein: el lenguaje poético y el extrañamiento de lo ordinario*.
- Pinterest. (s. f.). Recuperado 14 de Noviembre de 2017, a partir de <https://www.pinterest.es/pin/492159065509028161/>
- Pioneros del arte de la red. (s. f.-a). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de https://www.hamacaonline.net/upload/recursos_teoricos/periodoheroico.html
- Pioneros del arte de la red. (s. f.-b). Recuperado 4 de diciembre de 2017, a partir de http://www.hamacaonline.net/upload/recursos_teoricos/periodoheroico.html
- Prada, J. M. (2001). *La apropiación posmoderna arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Prada, J. M. (2009). Sampling-collage. Recuperado a partir de http://www.juanmartinprada.net/textos/martin_prada_juan_sampling-collage.pdf

- Prada, J. M. (2010). La Condición Digital de La Imagen. Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <https://es.scribd.com/document/126472550/La-Condicion-Digital-de-La-Imagen>
- Prada, J. M. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*.
- Prada, J. M. (2016). Nuevas egologías mediáticas. *Re-visiones*, 0(6). Recuperado a partir de <http://www.re-visiones.net/ojs/index.php/RE-VISIONES/article/view/59>
- Prada, J. M. (2017). David Hume y el juicio estético. *Revista de Filosofía*, 73, 259-279.
- Puig, E. Vela A. (2006). ALEAR: Arte procesual-arte aleatorio: la aleatoriedad en el "computer art". Universidad de Barcelona.
- Puig, E. (2006). La autorreferencialidad en el arte. Metalenguaje en el medio digital. Artnodes. Universidad Oberta de Catalunya. Barcelona; Espanya.
- Quéau, P. (1995). *Lo virtual: virtudes y vértigos*. Barcelona; Buenos Aires; México: Paidós.
- Ramírez, J. A. (2000). *Duchamp: el amor y la muerte, incluso*. Madrid: Siruela.
- Raymond, E. S. (2010). *Cathedral and the bazaar*. La Vergne, TN: SnowBall Publishing.
- Reguera, I. (2002). *Ludwig Wittgenstein: un ensayo a su costa*. Madrid: Edaf.
- res.com. (s. f.). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <https://res.com/>
- Rhizome. (s. f.). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <http://rhizome.org/>
- Roca, J. M. (2012). *Biblia de pobres (Biblia pauperum*)*.
- Romano, G. (2008a). Desmontajes. Net Art 0.1 / NETescopio. Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <http://netescopio.meiac.es/muestras/reapropiaciones/01.htm>
- Romano, G. (2008b). *Sabotaje en la máquina abstracta Sabotage in the abstract machine: MEIAC, Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo*. Badajoz: Consejería de Cultura y Turismo, Junta de Extremadura.
- Romano, G., Baumgärtel, T., Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, Extremadura, & Consejería de Cultura y Turismo. (2009). *Net*

- art 0.1: desmontajes*: [exposición. Badajoz: Consejería de Cultura y Turismo, Junta de Extremadura.
- Romano, G., & Gache, B. (2008). *Ip poetry*. Badajoz: MEIAC.
- Ross, D. (1999). 21 Distinctive Qualities of Net Art. Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <http://www.usask.ca/art/digital/ross.html>
- Rubio, S. (1995). *Comprender en arte: (para una estética desde Wittgenstein)*. Valencia: Cimal Arte Internacional.
- Sanabria, C. (2009). El desnudo y el voyeur en la plástica: La movilización del deseo. *ESCENA. Revista de las artes*, 65(2).
- Sarriguarte, I. (2009). *El inefable sendero del budismo zen electrónico: Nam June Paik*. Universitat de València: Departament d'Història de l'Art. Recuperado a partir de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=3314565>
- Schaeffer, J.-M. (2005). *Adiós a la estética*. Madrid: A. Machado Libros.
- SCHIRN KUNSTHALLE FRANKFURT. (s. f.). *YOKO ONO - SKY PIECE TO JESUS CHRIST - FRANKFURT 2013*. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=WeKv1sB7pw8>
- ScholzVolkmer. (s. f.). *Piano Interactivities - Trailer*. Recuperado a partir de https://www.youtube.com/watch?time_continue=29&v=WwIP8xaeuLc
- Shaw, J. (1999). ZKM | Works | The Net.Art Browser. Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <http://on1.zkm.de/zkm/e/werke/NetArtBrowser>
- Shulgin, A. (1996). Art, Power, and Communication [Page]. Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <http://v2.nl/archive/articles/art-power-and-communication>
- Sibley, F. (2001). Originality and Value.
- Startseite | ZKM. (s. f.). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <http://zkm.de/>
- %Statistic | HQX. (s. f.). Recuperado 14 de julio de 2018, a partir de <http://wwwwwwwww.jodi.org/100cc/hqx/i900.html>
- Sureda, J., & Guasch, A. M. (1987). *La trama de lo moderno*. Madrid: Ediciones Akal.
- Taine, H. (1944). *Filosofía del arte: naturaleza y producción de la obra de arte, la pintura en el Renacimiento italiano, la pintura de los Países Bajos, la escultura en Grecia, del ideal en el arte*. México: Nueva España.

The Influencers festival. (s. f.). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <http://theinfluencers.org/>

Tilghman, B. R. (2007). *Reflections on aesthetic judgment and other essays*. Aldershot: Ashgate.

Tilghman, B. R., Rubio Marco, S., Universitat de València, & Fundació General. (2005). *Pero, ¿es esto arte?: el valor del arte y la tentación de la teoría*. València: Universitat de València, Fundació General.

Tzara, T., & Picabia, F. (2015). *Siete manifiestos Dada*. Barcelona: Austral.

Uninorte Colombia. (2016). *El método Wittgenstein, otra mirada con Magdalena Holguín*. Recuperado a partir de

<https://www.youtube.com/watch?v=Pjz8EY69DZI&t=10s>

Vattimo, G. (1998). El museo y la experiencia del arte en la postmodernidad. *Estética y crítica : los signos del arte*.

Vattimo, G., & Oñate, T. (2010). *La sociedad transparente*. Barcelona: Paidós.

Vierkant, A. (2010). The Image Object Post-Internet. Recuperado 30 de Enero de 2018, a partir de <http://jstchillin.org/artie/vierkant.html>

Vilar, G. (2000). *El desorden estético*. Barcelona: Labor.

Vilar, G. (2005). *Las razones del arte*. Madrid: A. Machado Libros.

Vilar, G. (2010). *Desartización: paradojas del arte sin fin*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Vuk Cosic. (2005). Recuperado 15 de diciembre de 2018, a partir de <http://www.ljudmila.org/~vuk/>

Wesley, R. (2006). Socrates and Wittgenstein. Recuperado 28 de octubre de 2017, a partir de <https://www.roangelo.net/logwitt/logwit39.html>

WIRED. (s. f.). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <https://www.wired.com/>

Wittgenstein, L. (1986). *Diario filosófico (1914-1916)*. Barcelona: Planeta-De Agostini.

Wittgenstein, L. (1992). *Lecciones y conversaciones sobre estética, psicología y creencia religiosa*. Barcelona: Paidós I.C.E./U.A.B.

Wittgenstein, L. (2008). *Investigaciones filosóficas*. Barcelona; México, D.F.: Crítica ; Instituto de Investigaciones Filosóficas, Universidad Nacional Autónoma de México.

- Wittgenstein, L., Anscombe, G. E. M., Klemke, E. D., & Von Wright, G. H. (1979). *Notebooks 1914-1916*. Oxford: Blackwell.
- Wittgenstein, L., Baum, W., Sánchez Pascual, A., & Reguera, I. (2008). *Diarios secretos*. Madrid: Alianza.
- Wittgenstein, L., Engelmann, P., Somavilla, I., & Reguera, I. (2009). *Cartas, encuentros, recuerdos: Wittgenstein-Engelmann*. Valencia: Pre-textos.
- Wittgenstein, L., Moore, G. E., Stern, D. G., Rogers, B. W., & Citron, G. (2016). *Wittgenstein: lectures, Cambridge, 1930-1933: from the notes of G. E. Moore*.
- Wittgenstein, L., Muñoz, J., & Reguera, I. (1987). *Tractatus logico-philosophicus*. Madrid: Alianza.
- Wittgenstein, L., & Rhees, R. (1989). *Los cuadernos azul y marrón*. Madrid: Tecnos.
- Wittgenstein, L., Sábada, J., & Velázquez, J. L. (1992). *Observaciones a la rama dorada de Frazer*. Madrid: Tecnos.
- Wittgenstein, L., Wright, G. H. von, Anscombe, G. E. M., Lluís Prades, J., & Raga, V. (2000). *Sobre certeza*. Madrid: Gedisa.
- Wittgenstein, L., Wright, G. H. von, & Nyman, H. (2013). *Aforismos*. Barcelona: Espasa.
- Wollheim, R., & Trías, C. (1972). *El arte y sus objetos introducción a la estética*. Barcelona: Seix Barral.
- www.thing.net. (s. f.). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <https://www.thing.net/>
- www.телепортация.org. (s. f.). Recuperado 30 de octubre de 2017, a partir de <http://www.teleportacia.org/>
- Yuill, S. (2002). *Cross-wired: communication, interface, locality*. Dundee; Manchester: School of Fine Art, Duncan of Jordanstone College of Art and Design ; Manchester University Press.
- Zemach, E. M. (1997). *Real beauty*. University Park, Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press.
- ZYX _____/n8 on Vimeo. (s. f.). Recuperado 14 de Mayo de 2018, a partir de <https://vimeo.com/38011227>
- ZYX on the App Store. (s. f.). Recuperado 14 de noviembre de 2017, a partir de <https://itunes.apple.com/us/app/zyx/id505193110?mt=8>

ZYX-app. (s. f.). Recuperado 14 de noviembre de 2017, a partir de <http://zyx-app.com/>

(S. f.-c).

(S. f.-d).