

MENOS *IMPERIO* Y MÁS WITTGENSTEIN

Less Empire and more Wittgenstein

David CASACUBERTA SEVILLA
Universidad Autónoma de Barcelona

BIBLID [(0213-356)9,2007,133-143]

Fecha de aceptación definitiva: 13 de enero de 2007

RESUMEN

El objetivo de este artículo es argumentar cómo una progresiva teorización hacia las implicaciones sociales y políticas del net-art ha limitado excesivamente este término, convirtiéndolo en un sinónimo de arte comunitario implicado políticamente; y no sólo en un nivel de análisis y crítica, sino incluso desde la práctica diaria. Una de las razones de esta deriva es la progresiva politización y los guiños a la «acción directa» en las relecturas del pensamiento de Foucault y Deleuze desde obras como *Imperio* de Hardt y Negri. Para contrarrestar esta tendencia, se presenta el pensamiento en relación a la estética del segundo Wittgenstein, especialmente sus ideas de descripción suplementaria y cómo establecer diferencias, como una forma de reabrir el término «net-art» a una pluralidad de significados.

Palabras clave: Wittgenstein, Foucault, Deleuze, Hardt, Negri, net-art, activismo, acción directa.

ABSTRACT

The main aim of this article is to argue how the now extended tendency towards stating the social and political implications of net-art has excessively limited the term, turning it into an equivalent for politically based communitarian art. This happens not only from an analytic point of view, but in everyday practice as well. One of the reasons for such a drift is the more political and «direct action» re-reading of Foucault and Deleuze from works like *Empire* by Hardt and Negri. To neutralize such a tendency, the text presents the second Wittgenstein's thoughts about aesthetics,

especially his ideas about supplementary description and how to establish differences, as a means to re-open the term «net-art» to a plurality of meanings.

Key words: Wittgenstein, Foucault, Deleuze, Hardt, Negri, net-art, activism, direct action.

INTRODUCCIÓN

El fantasma de la acción directa recorre el mundo del arte contemporáneo. De repente, galerías, museos, congresos y críticos están obsesionados por un arte dirigido a la comunidad que esté implicado social y políticamente. En círculos cada vez más amplios incluso se critica a los artistas que siguen viviendo en su torre de marfil estética y no bajan a la arena de la política. Un rapapolvo especial merecen aquellos artistas asociados al arte comunitario y que se dejan llevar más por ideas de corte estético en lugar de crear obras comunitarias pensadas por y para la acción directa.

Esta tendencia general, que muchos reconocerán, es especialmente visible en el arte digital, y sobre todo en el net-art. Desde los postulados sentados inicialmente por la lectura foucaultiana y deleuziana de la teoría y crítica de los nuevos medios se postula recientemente una equivalencia entre net-art y arte comunitario digital con objetivos de movilización política.

Este texto no tiene por objetivo atacar ninguna tendencia, ya sea el arte social, el comunitario, etc. Después de todo, la construcción del arte va emparejada con el desarrollo de tendencias. Tampoco es otro texto más contra la idea de que el arte social sea realmente arte. El autor de este texto cree que realmente el arte social es arte, y de hecho ha publicado algunos textos a su favor, como *Creación colectiva*¹.

El objetivo es más simple y también, creo, más urgente: acabar con la equivalencia entre el concepto de net-art y el de arte comunitario políticamente orientado, tanto por razones teóricas como por razones prácticas.

EL PROBLEMA

¿Por qué es problemática esta identificación entre net-art y arte comunitario? Una primera razón sería que el autor de este texto cree que es una identificación errónea, aunque no voy a insistir mucho en ella, sabiendo el desprestigio que el pobre concepto de verdad tiene últimamente tras tantos años de posmodernidad. Así pues, intentaré ofrecer argumentos de corte más contextual y pragmático para establecer así también la situación actual.

¹ CASACUBERTA, D., *Creación colectiva: en Internet el creador es el público*, Barcelona, Gedisa, 2003.

La acción directa y el arte digital

Pienso que la identificación entre la idea de arte como acción directa en una comunidad y el net-art es problemática por las siguientes razones:

La principal razón, la razón teórica, es que tal identificación convierte al net-art y al arte activista en prácticamente equivalentes. Si ontológicamente este hecho no le parece muy significativo, me gustaría indicar algunas implicaciones pragmáticas negativas de esta identificación:

– Se cierran las posibilidades a otras visiones del net-art no suficientemente exploradas. Es un lugar común afirmar que el net-art de los tiempos heroicos –en expresión de Olia Lialina– murió hacia el año 2000, pero con sólo un visionado rápido de la obra de aquellos tiempos ha de resultar claro para cualquiera las muchas posibilidades que ese contexto ofrecía. El juego de lenguaje/metalinguaje que iniciaron la ya mencionada Lialina, Jodi, Vuk Cosic y tantos otros permite seguir construyendo obras desde muchos niveles, no cubiertos desde el acercamiento restrictivo de net-art *igual a* activismo. Lo mismo podría decirse del ciberfeminismo no construido desde una perspectiva comunitaria como el de VNS Matrix –y que también tenía mensaje político y social– o los experimentos japoneses como *Sensorium* investigando las conexiones ecológicas detrás de la idea de net-art.

– La obsesión por establecer esa identificación entre el net-art y conceptos como la deleuziana «máquina de guerra»² o aparecer como resistencia al Imperio³ convierte muchas veces a los textos de análisis de net-art, e incluso los ensayos de crítica de obra, en ejercicios de establecer similitudes en los que las obras son desmontadas, trituradas y liofilizadas para establecer una tesis política en relación al sentido del net-art, de manera que otros aspectos de la obra se olvidan en aras a esta uniformidad conceptual y teórica. Un fotomontaje que combina elementos de ser humano y animal se convierte automáticamente en una crítica a la ingeniería genética. Cualquier revisión en clave artística de un video-juego es inevitablemente una crítica oculta (a veces muy muy oculta) a nuestra posfordista sociedad de consumo.

– Desestima la obra de arte digital no activista. Desde estas posiciones maximalistas, sólo está legitimado el arte en red que defiende un acercamiento comunitario, políticamente comprometido y no institucional, ya se llame TAZ⁴ o la ya mencionada máquina de guerra, es decir, sólo están legitimadas las piezas artísticas imbricadas en este tipo de planteamiento. O bien se las deslegitima ontológicamente (esa pieza no es realmente net-art porque sigue los esquemas de una Zona Temporalmente Autónoma) o incluso se las critica por «colaboracionistas» (ese supuesto autor de arte comunitario no es un auténtico netartista, en realidad le está haciendo el juego al «Imperio»).

² DELEUZE, G. y GUATARI, F., *Nomadology: The War Machine*, Semiotext(e), 1986.

³ HARDT, M. y NEGRI, A., *Imperio*, Barcelona, Paidós, 2002.

⁴ BEI, H., *T.A.Z. Temporary Autonomous Zone*, Autonomedia, 2003 (2.ª ed.).

La identificación arte=acción directa y el activismo

Si entendemos como objetivo final del activismo la acción directa, e incluimos el artivismo como una línea de activismo, entonces esta obsesión por identificar el net-art con un arte comunitario políticamente comprometido resulta también problemática para el activismo. Otra cosa sería que adoptáramos una postura más cínica y pensáramos en el artivismo como solamente una moda, una forma de jugar con los eslóganes políticos como una peculiar forma de producir eventos estéticos.

Dicho de otra forma, un proyecto como Telegarden (<http://www.usc.edu/dept/garden/>) es un experimento artístico para establecer relaciones entre lo real y lo virtual con la metáfora del jardín como base, pero cometeríamos un error si imaginamos que Telegarden ha de ser un proyecto viable de jardinería. Con mucho arte activista sucede en la práctica algo parecido: la supuesta acción directa que establecemos sobre la comunidad es más bien una metáfora sobre ciertos conceptos estéticos en relación a otras cuestiones del tipo qué es el arte, cómo entender el arte en estos tiempos de multiculturalismo, etc., y la comunidad sobre la que supuestamente se actúa es sólo una metáfora.

Personalmente, no me fascina mucho este acercamiento, y sobre todo me parece muy problemático si estamos interactuando con comunidades reales, que no son conscientes de su participación como mera nota a pie de página del currículum de un artista supuestamente «artista». Y en este sentido, coincidimos en principio con el acercamiento de «acción directa» que estamos revisando aquí.

Ello nos lleva a una contradicción performativa en el sentido de Habermas⁵: potenciar el net-art como una rama de la acción directa hace que muchos artistas interesados en el medio desarrollen arte activista sin plantearse si realmente es lo suyo, sin analizar la comunidad a la que va dirigida su proyecto, incorporando supuestos que esa comunidad no comparte, etc. El resultado final es un proyecto de tesis que no tiene ninguna función social clara. No tiene por qué ser problemático para la comunidad, pero tampoco le aporta nada en concreto.

Por el contrario, un acercamiento mucho menos maximalista permitiría que los artistas realmente interesados en acción directa la hagan bien, consiguiendo así un efecto social y político en la comunidad, y los que están por otra cosa la hagan de forma tranquila y sin complejos, sin necesidad de disfrazarse de activistas pro acción directa.

LAS CAUSAS DEL PROBLEMA

De fondo, o *Zeitgeist*, creo sentir una admiración excesiva por la acción directa. Piense el lector en el momento en que le quisieron interesar (o quizás desinteresar) en la lectura del ya mencionado *Imperio*. Probablemente uno de los

⁵ HABERMAS, J., *Teoría de la acción comunicativa*, Madrid, Cátedra, 1989.

argumentos, con sonrisa de complicidad y admiración (o repulsa), fuera el pasado *terrorista* de uno de sus autores: Toni Negri. Sin duda una de las razones por las que *Imperio* ejerce mucha más fascinación entre los teóricos radicales del siglo XXI que sus fuentes (Foucault, Deleuze, Guattari, Baudrillard, etc.) es ese aura de ser realmente una persona de «acción directa». Volviendo al proceso de péndulo de las modas filosóficas no es difícil ver un paralelismo entre esa fascinación por Negri y la recuperación de la figura de Lenin –otro hombre de acción– por neo-marxistas como Althusser o Gramsci.

Esta fascinación explicaría su atractivo externo, y nada tenemos que decir a favor o en contra. Cada época tiene su *Zeitgeist* y la nuestra ronda por esas coordenadas. Simplemente quiero tenerla en cuenta a la hora de entender un poco mejor la fascinación por la acción directa en el análisis actual del net-art.

Un problema teórico de más calado es la búsqueda de instrumentos de análisis estéticos desontologizados y especialmente, desesencializados. Muy lejos están los tiempos de fundamentación estética, que buscaban establecer las raíces de lo bello o en qué consiste el arte. Tenemos claro que un análisis así, aunque sigue siendo posible, se da de bruces con la práctica artística actual, con lo que necesitamos instrumentos de análisis ontológicamente mucho más neutros. Es aquí donde autores como Foucault, Deleuze, Guattari, Derrida, etc., parecen ofrecernos una alternativa. Sin embargo, sus textos son moderadamente ambiguos en relación a ese ejercicio desesencializador, y muchas veces crean nuevas esencias camufladas. No son estas páginas ni este autor los indicados para analizar hasta qué punto Deleuze o Guattari no hacen en el fondo metafísica, aunque afirmen criticarla. Pero sí creo que puede observarse en la teoría del net-art actual que hemos entrado en una clara metafisización y esencialización. Tomando *Imperio* y conceptos asociados como biopoder, posfordismo, máquina de guerra, aparato de estado, etc., hemos creado una nueva ontología desde la que entender todo el fenómeno del net-art. Y no sólo entenderlo sino también enjuiciarlo. De la misma forma en que Platón creía que la función verdadera del arte era apuntar hacia la idea de lo bueno, y mostrar su equivalencia con la de bello, y de ahí se seguía echar de la República cualquier forma de arte que no ayudara a esa identificación, cada vez más críticos de la onda «Imperialista» defienden la falta de significación del net-art que no nos ayude a entender y subvertir procesos como el «mal uso» del biopoder o el aparato de estado.

Como caldo de cultivo potenciador de esta situación tenemos la falta de modelos teóricos claros sobre qué es el net-art. Después de unos años nominalistas de catalogar obras y de un optimismo exagerado que nos llevaba a admirarnos por cualquier cosa y buscar subcategorías cada vez más especializadas (llegando a extremos de entender el «Palm Art» –arte hecho dibujando con el lápiz de la agenda electrónica– como una nueva corriente artística) vimos claramente que no todo el monte era orégano y que en principio necesitábamos un modelo teórico claro desde el que entender esa mirada de proyectos y tratar de darles sentido. Debido al éxito anterior de los modelos de corte derridiano o deleuziano para entender

otras manifestaciones artísticas como el cine o los video-juegos –ninguneados por la Academia– se tomaron esos presupuestos teóricos para el análisis de los nuevos medios. Estos convivieron algunos años con otros acercamientos más «analíticos» basados en el análisis de estructuras y la caracterización formal de los materiales. Seguramente el más conocido es el desarrollado por Manovich⁶, pero actualmente, un simple análisis estadístico de citas al final de un artículo sobre net-art nos convencerá fácilmente de lo extendido que está el modelo, digamos, «posmoderno» cuando se trata de entender esta corriente artística.

La tendencia, de todas formas, es más que comprensible: frente a la vacuidad de listados cada vez más y más grandes de obras sin ningún criterio organizador, era más que razonable la búsqueda de nuevos paradigmas que nos permitieran comprender este arte, sobre todo frente al por entonces masivo desinterés de la Academia por todo lo que tuviera el adjetivo «digital» detrás.

Resumiendo, considero que haberse inclinado excesivamente hacia ciertos modelos de analizar el net-art nos ha llevado a un tipo de discurso excesivamente homogeneizador, en el que esta, en principio positiva, intención de entender el net-art desde criterios globales lo ha encasillado excesivamente, cerrando otras posibilidades de trabajo e investigación que son tan negativas para el net-art en sí como para el activismo que busca realmente efectos reales en la comunidad.

Como antídoto a esta homogeneización defiendo al segundo Wittgenstein para repensar el contexto estético del net-art desde la diferencia. De esto vamos a tratar en la segunda parte del artículo.

BOSQUEJO DE UNA ESTÉTICA WITTGENSTEINIANA

Vaya por delante que no intento vender la estética wittgensteiniana como un paquete completo. Yo mismo estoy en desacuerdo con una parte importante de las ideas de Wittgenstein sobre la estética. Tampoco pretendo decir que Wittgenstein fuera el primero en decirlas, ni siquiera que las dijera mejor que nadie. Simplemente, me gusta la forma en que Wittgenstein las dijo y las conozco mejor que en boca de otros autores, y por ello lo sigo, pero no hay ninguna intención de divinizar ni de crear una nueva «estética wittgensteiniana» para el net-art. Simplemente dar unas pistas y pautas que espero sean de ayuda.

Juegos de lenguaje, formas de vida y parecidos de familia

Wittgenstein acabó con su propio *Tractatus* y la idea de que el lenguaje tendría una esencia. En lugar de existir un lenguaje había muchos. Como los juegos:

⁶ MANOVICH, L., *The Language of the New Media*, Boston, MIT Press, 2001.

hay muchos diferentes y nadie es capaz de encontrar una esencia común a todos ellos. De ahí su celebrada expresión de «juego del lenguaje».

Cada juego de lenguaje tiene asociada una «forma de vida» que es la que permite que haya acuerdos en la comunidad de hablantes sobre lo que significa un término y nos entendamos. Que de niños aprendamos términos como «amarillo» o «Dios» y signifiquen lo mismo para todos los miembros de nuestra comunidad se explica por compartir una forma de vida. «Si un león hablara no lo entenderíamos» nos dice Wittgenstein⁷, indicándonos que dos hablantes pertenecientes a dos formas de vida diferentes nunca podrán estar seguros de entenderse, ya que los términos que usan van asociados a costumbres y prácticas sociales diferentes.

El arte, para Wittgenstein, tiene sus propios juegos de lenguaje. Cada comunidad, en tanto que desarrolla una forma de vida específica, tendrá su propio juego del lenguaje, y por tanto, su propia forma de desarrollar el arte. Entender ese arte significa reconstruir su juego de lenguaje y por tanto, su propia forma de vida. Entenderemos esa práctica artística en tanto en cuanto nos hagamos propia esa forma de vida y podamos analizarla.

Ligado a este proceso, encontramos también en el Wittgenstein de *Investigaciones filosóficas* el concepto de parecido de familia. No existe una idea unificada del lenguaje, ni del arte, ni de la ciencia. Sólo hay juegos de lenguaje asociados a diversas prácticas. Por tanto, no hay esencias asociadas a esos conceptos: no existe la esencia del arte, sólo parecidos de familia. De la misma forma en que somos capaces de decir que dos personas se parecen mucho, y que claramente son hermanos, no podremos decir en qué consiste la esencia de ser «de la familia tal». Podremos dar indicaciones como «la hermana se parece más al padre, y el hermano más a la madre» o «tiene los ojos de su abuela» pero nunca podremos dar una definición estricta y precisa de las características que definen a la familia tal. En el momento en que planteáramos una definición así, automáticamente tendríamos miembros de la familia que no se adaptarían a la definición y personas ajenas a la familia que sí se adaptarían.

Enseñar diferencias con descripciones suplementarias

Según se indica en los apuntes recopilados por sus alumnos y publicados en *Lecciones y conversaciones sobre estética, psicología y creencia religiosa*⁸, el método pedagógico favorito de Wittgenstein para enseñar o mostrar esos principios básicos de trabajo recogidos en el apartado anterior era un *motto* del *Rey Lear* de Shakespeare: «Os voy a enseñar diferencias». Para Wittgenstein, enseñar filosofía consistía en sacar a relucir una diferencia en el momento en que alguien pretende establecer

⁷ WITTGENSTEIN, L., *Investigaciones filosóficas*, Barcelona, Crítica, 1988.

⁸ WITTGENSTEIN, L., *Lecciones y conversaciones sobre estética, psicología y creencia religiosa*, Barcelona, Paidós, 1992.

una esencia rectora. Por ejemplo, alguien que quisiera ofrecer un criterio para mostrar lo estúpido de las religiones a partir de lo que nos muestra la ciencia actual o cómo ha de ser el verdadero net-art desde la definición de la situación social y política actual que plantea *Imperio*, recibiría de Wittgenstein una serie de ejemplos concretos que mostraran lo diferentes que son los textos religiosos de los científicos o de cómo hay mucho net-art que no tiene nada que ver con el activismo.

Una de las mejores formas de establecer esas diferencias es a través de lo que Wittgenstein llama «descripciones suplementarias». La función del experto en estética –ya sea crítico de arte, filósofo, comisario, etc.– no es hallar la esencia de lo bello –en ese caso, se burlaba Wittgenstein, la estética sería una ciencia que nos diría qué café es el que realmente sabe bien– sino aclarar un problema, dilema o perplejidad estéticas. ¿Ese violín realmente ha entrado a tiempo? ¿Por qué el autor de la novela decidió poner a sus personajes en la España de los años cincuenta en lugar de la época actual? ¿Aporta algo nuevo la visualización de la información al activismo actual? Una vez establecido un juego del lenguaje, una forma de vida y unos parecidos de familia, podemos establecer si un autor determinado sabe jugar con las reglas del sistema de forma brillante y revolucionaria, si es un mero mediocre que las aplica sin intentar ir más allá o si simplemente las aplica mal. También podemos hacer análisis fronterizos y ver cómo un autor se mueve entre dos territorios estéticos, y qué tipo de propuestas nos ofrece.

El mecanismo para conseguir esto es, como ya hemos dicho, una descripción suplementaria. El concepto es básicamente ése: describir algún elemento extra que nos permite entender la intención del autor o, aún mejor, la posible intención del autor en relación a una serie de normas que ha definido el juego del lenguaje del espacio estético en el que nos movemos. A veces una descripción suplementaria puede ser un simple gesto, como el famoso señalar de Wittgenstein al cielo gris para indicar la forma correcta de interpretar el segundo movimiento de la Séptima Sinfonía de Beethoven⁹. A veces puede ser un análisis matemático de regularidades en una obra, como el fascinante ejemplo de McCloud¹⁰, donde el autor, para mostrar una diferencia clave entre el cómic anglosajón y el japonés, clasifica los tipos de viñeta posibles en un cómic (momento a momento, acción a acción, tema a tema, escena a escena, aspecto a aspecto y non-sequitur), cuenta el número de tipos de viñeta de diferentes cómics de una tradición y otra y muestra una distribución similar entre los cómics de cada tradición y la disparidad entre cómo es esa distribución en el cómic anglosajón y en el cómic japonés.

En net-art mostrar el código fuente de la famosa página de Jodi (en www.jodi.org) y ver cómo esos signos en fósforo verde sobre fondo negro sin sentido aparente son en realidad una rendición en ASCII de los planos de

⁹ Cfr. BOUVERESSE, J., *Wittgenstein y la estética*, Valencia, Universidad de Valencia, 1993.

¹⁰ Cfr. McCLOUD, S., *Understanding Comics*, New York, Harper, 1994.

una bomba atómica es otro ejemplo de descripción suplementaria, que nos permite entender un poco mejor la obsesión de los JODI por jugar con metalenguajes.

En honor a la verdad histórica, ha de mencionarse que Wittgenstein también defendía una visión del arte implicado a nivel ético¹¹. Seguramente no le agrada- ría el artivismo actual, de hecho tampoco le gustaría casi nada el net-art ni la mayo- ría de las cosas de las que estamos hablando. Por ello hay que ver mis referencias a Wittgenstein como la presentación de una herramienta conceptual que espero sea útil, y no un intento de actualizar el pensamiento wittgensteiniano aplicado al net- art desde la ortodoxia wittgensteiniana.

LAS DIFERENCIAS DEL NET-ART

¿En qué sentido estas ideas de Wittgenstein nos pueden ayudar a entender el problema referido anteriormente? Lo mejor es ponerlas en acción, mostrando una diferencia.

Bajo la búsqueda de regularidades, de esencias al iniciarse el net-art, tuvo cierta fama el término «prank art» para referirse a una serie de autores bajo una eti- queta común. «Prank» o «broma pesada» en inglés parecía adaptarse bien a experi- mentos de transformación del propio escritorio como OSS de JODI (oss.jodi.org), las performances en listas de correo 7-11 o American Express de Heath Bunting o Alexei Shulgin inventándose net-artistas falsos como Keiko Suzuki o los primeros proyectos de E-Toy como «digital Hijacking». Y lo cierto es que superficialmente todos ellos parecían lo mismo, pero a medida que el tiempo ha pasado, las dife- rencias han ganado a las similitudes.

Así, hemos podido ver cómo detrás de OSS de JODI no hay simplemente una broma pesada sino la fascinación de cómo algo abstracto como un escritorio se convertía en «tu escritorio» y cómo podía crearse una obra de arte que trabajaba sobre tu propio escritorio, individualizándose así el acto de crear net-art. Igual- mente, aunque proyectos de Heath Bunting alojados en Irational como la supuesta emisora pirata que captaba la frecuencia de la policía eran bromas pesadas, Bun- ting tenía en mente un modelo artista del net-art, de convertir la web en un medio en que fuera la propia comunidad la que construyera obra y se replanteara ciertos modelos políticos y sociales. Y finalmente, E-Toy tomó una peculiar trayectoria artística que combinaba una fascinación por las finanzas con la acción directa y la estética ciberpunk, resultando proyectos de gran resonancia activista como las Toy- Wars y otros de planteamiento más estético/metalingüístico como el ya citado digi- tal hijacking.

Actualmente, cuando se habla de esta época, se tiende de nuevo al criterio unificador, aunque esta vez desde los presupuestos teóricos mucho más potentes

¹¹ Véase, por ejemplo, WITTGENSTEIN, L., *Culture and Value*, Oxford, Basil Blackwell, 1970.

y generadores de conceptualizaciones de *Imperio* y otras obras afines a los planteamientos Foucault/Deleuze. Así, algunos autores prefieren limar asperezas y ofrecer un modelo artista muy general en el que es suficiente mostrar las contradicciones en el proceso de navegar por Internet para hacer arte social y comunitario, de forma que tanto JODI como E-Toy o Bunting son artistas, lo cual hace un flaco favor tanto a los no-artistas como a los verdaderamente artistas. O bien se toma una línea muy maximalista y se niega el «net-artismo» a JODI o E-Toy por perderse en frivolidades estéticas y no hacer un arte verdaderamente activista que adapte las ideas de la «máquina de guerra» deleuziana al contexto del arte digital. Y esta visión es claramente miope al eliminar autores clave del periodo inicial del net-art a la hora de analizarlo.

Y éste es, en el fondo, el problema que realmente encuentro preocupante y que me ha movido a redactar este ensayo. En un momento en que el net-art todavía está por definir, en un momento en que todavía no disponemos –por mera cuestión temporal, el net-art es todavía demasiado reciente– de un, digamos, «canon» de arte digital, no hay nada más peligroso que hacer grandes distinciones conceptuales y crear un embudo por el que todos los artistas han de pasar para ser considerados realmente net-artistas. Y sobre todo porque perdemos una gran diversidad de artes, tendencias, obras y propuestas que saldrían a flote si sustituimos nuestra obsesión por las semejanzas por una sana búsqueda de las diferencias.

Así pues, mi propuesta es básicamente operativa, instrumental. El péndulo nos ha llevado demasiado lejos a la hora de generalizar un modelo teórico de lo que es el net-art y de lo que éste implica. Si queremos solventar ese error tenemos que darle al péndulo desde el otro lado y potenciar las diferencias y singularidades. El modelo estético de Wittgenstein me parece una herramienta especialmente interesante para llevar a cabo esta acción.

A MODO DE CONCLUSIÓN

Qué no busca este artículo

– Atacar el activismo o el arte comunitario, ni siquiera cuestionar su capacidad de copar buena parte de la atención del mundo del arte actual. De hecho el autor considera altamente positiva esta tendencia, pero no es su objetivo argumentar a favor o en contra de ello en este texto.

– Mostrar la inadecuación de los presupuestos de Deleuze, Foucault, Hardt o Negri a la hora de analizar el arte digital. De hecho, el autor sospecha que lo son, pero no conoce en profundidad el pensamiento de esos autores como para argumentar en favor de ello.

– Un ejercicio a lo Sokal atacando la relevancia teórica del pensamiento posmoderno. Creo que la metáfora y la comparación son recursos completamente aceptables en filosofía y nadie tiene la obligación de utilizar «teoría de la relatividad», «nanotecnología» o «fractal» exactamente igual a como se usa en física o matemática.

Cuáles son los objetivos de este artículo

– Admitir una mayor promiscuidad a la hora de aceptar proyectos artísticos, especialmente en la temática digital, permitiendo la «coexistencia pacífica» del modelo artista con otros más formalistas, estéticos, sin establecer una necesidad ni de incluir esos proyectos en el activismo –aunque todo el proceso rechine– ni de negar su relevancia artística –lo cual resulta claramente injusto–.

– Defender una pluralidad de herramientas teóricas: la posibilidad de usar modelos no surgidos de la corriente posmoderna, especialmente si se muestra –como creo haber hecho– que puede limitar excesivamente nuestro paradigma de análisis y crítica.

– Retirarle cierto fetichismo a términos como «posfordismo», «biopoder», «glocal» o «máquina de guerra» mostrando cómo su utilidad no es tan extensa como podría pensarse y que hay muchos fenómenos artísticos –y probablemente también sociales, políticos y culturales– que no se adaptan para nada al juego de lenguaje específico que estos términos plantean y que ya va siendo hora de buscar otros modelos, conceptos y paradigmas.