

**La obra de arte en la era del NFT desde la óptica de la teoría de los indiscernibles de
Arthur C. Danto**

Jaime Fuya Fajardo

Asesor

Arturo Alberto Cardozo Beltrán

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades ECSAH

Filosofía

2025

Dedicatoria

A mis hijos, Santiago y Salvador

A mi esposa, Angélica

Las buenas preguntas siempre nos abrirán mundo

Agradecimientos

Agradezco profundamente a todo el equipo docente de la UNAD, quienes me enseñaron que se puede empezar de nuevo, incluso en un campo diferente.

A Angélica Bejarano, mi esposa, quien creyó que mis preguntas podían tener otra forma y otro campo para su abordaje.

A los profesores Yuri Emilio Jaaman y Arturo Alberto Cardozo, quienes ayudaron a dar forma a este trabajo.

Presentación y descripción de la línea y sublínea de investigación

El presente documento da cuenta del desarrollo de mi monografía como opción de grado.

De cara a mi formación profesional previa (como músico concertista y músico de cámara) siento una fuerte inclinación por las preguntas en torno al arte y al papel del arte en la sociedad contemporánea, estas inclinaciones/inquietudes me comprometen a abordar, desde la filosofía, mi ejercicio profesional y artístico, así como las diferentes preguntas filosóficas desde el arte y la contemporaneidad.

Me he inclinado por la Línea de investigación **“Perspectivas y desafíos para el pensar y la praxis en la actualidad”** y más específicamente en la sublínea: **“Problemas filosóficos en la era digital”**. Esta elección parte de las inquietudes personales y profesionales que tengo en torno al arte contemporáneo, su definición, su desarrollo y las dinámicas culturales y de socialización dentro de ambientes mediados por tecnología (arte digital y/o arte virtual). Este trabajo busca entonces dar una mirada a la naturaleza ontológica del arte digital, a la luz de las teorías de diversos filósofos pero especialmente de las teorías de Arthur C. Danto.

Resumen

El arte del siglo XX representó un desafío para abordar sus definiciones tradicionales, especialmente al cuestionar qué constituye una obra de arte. Este trabajo analizó dicho problema a partir de ejemplos como *La fuente* de Marcel Duchamp, que convirtió un objeto cotidiano en obra de arte, y las propuestas del pop art, donde Andy Warhol elevó lo banal a la categoría artística.

El objetivo de este trabajo fue evaluar, cómo se constituye ontológicamente la obra de arte digital en el marco de la teoría de los indiscernibles de Arthur C. Danto, así como examinar las nociones de singularidad, autenticidad y autoría en el contexto del arte digital y del arte generado por inteligencia artificial. Para ello, se utilizó una metodología de carácter hermenéutico y crítico, basada en la revisión de literatura filosófica y artística, así como en el análisis conceptual de autores como Danto y Heidegger.

Los resultados mostraron que, en el siglo XXI, la aparición de tecnologías como el blockchain y los NFT abrieron nuevos campos de reflexión filosófica: ahora objetos digitales cotidianos pueden ser considerados arte debido a su respaldo tecnológico y a la interpretación cultural que los sostiene. Además, las creaciones producidas por inteligencia artificial replantearon el valor de la autoría, pues evidencian que la obra de arte puede entenderse más allá de la mano humana y en relación con su capacidad de generar significado en el contexto cultural que la acoge. Como cierre y gran logro de este recorrido monográfico, esta investigación demostró que el problema de los indiscernibles de Danto sigue vigente en la era digital y que el arte contemporáneo requiere actualizar sus postulados para responder a las necesidades simbólicas de nuestro tiempo, una actualización que espero poder seguir abordando en futuros trabajos académicos.

Palabras clave: Filosofía del Arte, Teoría de los indiscernibles de Arthur Danto, Arte digital, Indiscernibles digitales, Ontología del arte digital.

Abstract

Twentieth-century art represented a challenge to traditional definitions, especially when questioning what constitutes a work of art. This study analyzed that problem through examples such as *La fuente* by Marcel Duchamp, which transformed an everyday object into a work of art, and the proposals of pop art, where Andy Warhol elevated the banal to the artistic category.

The objective of this research was to evaluate how digital artworks are ontologically constituted within the framework of Arthur C. Danto's theory of indiscernibles, as well as to examine the notions of uniqueness, authenticity, and authorship in the context of digital art and art generated by artificial intelligence. To this end, a hermeneutical and critical methodology was used, based on the review of philosophical and artistic literature, as well as the conceptual analysis of authors such as Danto and Heidegger.

The results showed that, in the twenty-first century, the emergence of technologies such as blockchain and NFTs opened new fields of philosophical reflection: everyday digital objects can now be considered art thanks to their technological backing and the cultural interpretation that sustains them. Furthermore, creations produced by artificial intelligence redefined the value of authorship, as they demonstrated that a work of art can be understood beyond the human hand and in relation to its capacity to generate meaning within the cultural context that receives it. As a closing and major achievement of this monographic journey, this research demonstrated that Danto's problem of indiscernibles remains valid in the digital age and that contemporary art requires an update of its postulates to respond to the symbolic needs of our time, an update that I hope to continue addressing in future academic work.

Keywords: Philosophy of Art, Arthur Danto's Theory of Indiscernibles, Digital Art, Digital Indiscernibles, Ontology of Digital Art

Tabla de Contenido

Introducción.....	11
Planteamiento del problema	13
Justificación	16
Pregunta de investigación.....	18
Objetivos.....	19
Metodología.....	20
Antecedentes de la investigación.....	21
Bases teóricas	24
El Acontecimiento del arte: Evolución histórica y nuevas fronteras.....	29
Autenticidad y autoría en el horizonte digital	51
Más allá de la comprensión	70
Referencias Bibliográficas.....	84

Lista de Figuras

Figura 1: <i>Everydays: The first 5000 days (ejemplo de obra NFT)</i>	49
Figura 2: <i>Foto del encuentro entre Warhol, Sean Lennon y Steve Jobs</i>	76
Figura 3: <i>Foto del encuentro entre Warhol, Sean Lennon y Steve Jobs</i>	76
Figura 4: <i>Foto del encuentro entre Warhol, Sean Lennon y Steve Jobs</i>	77
Figura 5: <i>Foto del encuentro entre Warhol, Sean Lennon y Steve Jobs</i>	77
Figura 6: <i>Foto del encuentro entre Warhol, Sean Lennon y Steve Jobs</i>	78

Introducción

La presente monografía, busca recorrer los caminos que permitan abarcar el objetivo general: “Analizar la evolución de la naturaleza ontológica del arte en el contexto de las nuevas tecnologías (Arte digital, NFT y arte generado por IA) desde la óptica de la teoría de los indiscernibles de Arthur C. Danto y cómo estas manifestaciones (digitales) desafían y redefinen las definiciones tradicionales del arte y su relación con el lenguaje simbólico contemporáneo”

Estos caminos nos llevan a una construcción de 3 capítulos. El primero, “El acontecimiento del arte: Evolución histórica y nuevas fronteras”, explora la evolución histórica del arte, su progresión desde manifestaciones culturales tempranas hasta el arte contemporáneo, abordando el concepto de "acontecimiento" en el arte según Heidegger y la teoría de los indiscernibles de Arthur C. Danto. Se analiza cómo el arte contemporáneo ya no depende sólo de su técnica o medio, sino de su capacidad para generar experiencias significativas en el espectador.

El capítulo dos, “Autenticidad y autoría en el horizonte digital”, examina cómo las nociones de autenticidad y autoría se ven desafiadas en el arte digital, especialmente en las obras respaldadas por NFT y generadas por inteligencia artificial. A través de la idea del "fin del arte" de Arthur Danto, considero cómo el concepto de autoría se transforma en una colaboración entre humanos y algoritmos, y analizo la autenticidad en términos de interacción y de significado cultural.

En el capítulo tres: “Más allá de la comprensión”, se introducen ejemplos y reflexiones desde mi experiencia personal como artista. A través de lenguajes como el serialismo y el dodecafonismo, planteo cómo los desafíos sociales y de recepción pueden

cuestionar y repensar la naturaleza del arte y la percepción de la autenticidad en el proceso creativo, especialmente en un contexto donde lo abstracto a menudo es incomprendido.

Planteamiento del problema

El arte del Siglo XX planteó desafíos en la definición y comprensión de su ejercicio. Desafíos entre los que se encuentran, la ruptura con los cánones clásicos de belleza, la pérdida de centralidad en la técnica como criterio de valor, la emergencia de nuevas formas de expresión (no figurativas y/o conceptuales), pero sobre todo, la imposibilidad de establecer límites claros entre lo que es arte y lo que no lo es. Anteriormente, se consideraba que una obra de arte requería de una teoría y técnica específicas, enmarcadas dentro de un contexto estilístico. Sin embargo, surgió el problema de que cualquier objeto podía ser considerado arte, sin necesidad de una técnica de elaboración, sino basándose en la interpretación y la intencionalidad.

Ejemplo de esto es la obra "La fuente" de Marcel Duchamp, un urinario común que planteó interrogantes sobre qué lo convertía en arte mientras que otros urinarios no lo eran. Esta obra, desestabilizó los fundamentos de la estética tradicional, haciendo visible que no era el objeto en sí lo que hacía que "algo" fuera arte, sino su contexto y el discurso que lo acompañaba. Aunque Duchamp sentó las bases de una revolución artística, fue en el movimiento pop art de los años 50 cuando se destacó el valor de objetos cotidianos como obras de arte. Andy Warhol por ejemplo, elevó una simple lata de sopa a la categoría de "arte", consolidando una aceptación popular y académica, de la que no gozó Duchamp.

Arthur Danto aborda este problema en su obra "Después del fin del arte" (1997), argumentando que, tomando como referencia el urinario de Duchamp, un objeto o una actividad podían considerarse arte si eran presentados en un contexto artístico o institucional, como una galería o un museo. El planteamiento de Danto nos deja ver que, al perder su dirección histórica y su "evolución lineal", el arte entra en una etapa

“posthistórica” en la que todo es posible, pero nada es obligatorio, un escenario que nos permitiría definir al arte desde la interpretación filosófica y no desde su forma ni desde su técnica. Antes de este problema y de este planteamiento, el arte buscaba imitar la realidad a través de materiales y técnicas, basándose en la imitación como lenguaje cultural. Sin embargo, desde la visión de Platón, esta imitación era sólo apariencia y carecía de valor de verdad al no ser la realidad misma. El artista, imitador de la naturaleza, se esforzaba por hacer cada vez más precisa su imitación. Sin embargo, esta forma de hacer arte tenía limitaciones y sólo se aplicaba a objetos reales ¿Qué sucedía cuando el artista quería plasmar en su obra experiencias personales y subjetivas? En este escenario, no hay una realidad que imitar, sino intangibles que expresar.

En el siglo XXI, el problema de los indiscernibles se enfrenta a nuevos desafíos con la aparición de la tecnología blockchain. Esta tecnología, originalmente creada para respaldar criptomonedas, permite que los activos digitales adquieran valor al tener testigos que verifican las transacciones y la propiedad del activo. El blockchain descentraliza el proceso brindando transparencia y seguridad.

El blockchain ha encontrado aplicaciones en el arte a través de los NFT (Tokens no fungibles). Estos permiten garantizar la autenticidad y la propiedad de objetos virtuales, como ilustraciones, animaciones o música digital, sin embargo, esto plantea preguntas sobre la identidad de objetos cotidianos en el ámbito digital, planteando nuevamente el dilema indiscernible.

Si bien el arte del siglo XX cuestiona definiciones establecidas, el planteamiento de los indiscernibles abre nuevas posibilidades en el arte digital. En este escenario nos encontramos con que objetos digitales cotidianos, como emojis o avatares, pueden ser considerados arte debido a su singularidad y su respaldo en el blockchain, además, nos

encontramos con que obras generadas por IA abren interrogantes en torno a su naturaleza y el valor de su autoría. Surge así una nueva mirada al problema de los indiscernibles en un contexto virtual, una mirada que nos abre interrogantes, no sólo en torno a la naturaleza estética del arte, sino también respecto a la figura del autor, la intención artística y el “estatuto” ontológico de las obras.

Justificación

La monografía propuesta busca abordar cuestiones filosóficas fundamentales en relación con la naturaleza ontológica del arte en la era contemporánea, en la cual las nuevas tecnologías, la teoría de los indiscernibles de Arthur C. Danto y la creación de obras de arte digitales y generadas por inteligencia artificial están desafiando las definiciones tradicionales del arte. La relevancia de esta investigación se justifica por las siguientes razones:

Relevancia Filosófica: La cuestión de qué constituye una obra de arte y cómo se relaciona con la realidad y el lenguaje simbólico ha sido un tema central en la filosofía del arte. Esta monografía aborda este tema desde una perspectiva contemporánea y presenta un terreno fértil para la reflexión filosófica.

Impacto en el Arte Contemporáneo: En un mundo cada vez más digital, las prácticas artísticas han evolucionado significativamente. Comprender cómo las nuevas tecnologías y las obras de arte digitales están transformando el arte, es esencial para artistas, críticos y amantes del arte.

Relevancia Cultural y Social: El arte es un reflejo de la sociedad y la cultura en la que se crea. Esta investigación examina cómo las transformaciones en el arte afectan y son afectadas por la cultura contemporánea, incluyendo el impacto de las redes sociales, la economía digital y la tecnología.

Desarrollo de la Filosofía del Arte: La monografía contribuirá al desarrollo de la filosofía del arte al explorar temas contemporáneos y presentar nuevas perspectivas sobre la ontología del arte. Ofrece una oportunidad para ampliar el conocimiento en este campo.

Relevancia Interdisciplinaria: Esta investigación no solo interesa a filósofos del arte, sino también a profesionales y académicos de disciplinas como la informática, la sociología, la historia del arte y la crítica cultural, ya que aborda cuestiones que se entrelazan con diversas áreas del conocimiento.

Potencial de Innovación: La monografía podría inspirar nuevas discusiones y enfoques en la creación artística y en la filosofía del arte, y podría influir en prácticas artísticas futuras, especialmente en el ámbito de la creación de obras de arte generadas por inteligencia artificial.

Pregunta de investigación

Teniendo en cuenta la teoría de los indiscernibles en el arte, planteada por Arthur C. Danto, y en el marco de las nuevas tecnologías ¿Cómo se constituye ontológicamente una obra de arte digital y cuál es su naturaleza en relación con el lenguaje simbólico de su tiempo?

Objetivos

Objetivo General

Analizar la evolución de la naturaleza ontológica del arte en el contexto de las nuevas tecnologías (Arte digital, NFT y arte generado por IA) desde la óptica de la teoría de los indiscernibles de Arthur C. Danto y cómo estas manifestaciones (digitales) desafían y redefinen las definiciones tradicionales del arte y su relación con el lenguaje simbólico contemporáneo.

Objetivos específicos

Revisar la vigencia de las teorías filosóficas de Arthur C. Danto relacionadas con la teoría de los indiscernibles y su aplicación en el arte contemporáneo (Incluyendo el arte digital y el arte generado por IA).

Evaluar las nociones de singularidad, autenticidad y autoría en el contexto del arte digital y generado por IA.

Abordar los lenguajes simbólicos contemporáneos que permiten la comprensión y apreciación de obras de arte digitales y generadas por inteligencia artificial.

Metodología

El desarrollo de esta monografía tiene un enfoque cualitativo, dado que involucra el análisis de textos, discursos, obras de arte y reflexiones filosóficas; el diseño específico de la investigación se centrará en una revisión bibliográfica exhaustiva así como de la comparación y el análisis del contenido simbólico de obras de arte.

Para la consolidación del producto final se indentificaron unas fuentes primarias y secundarias. Esta identificación se apoyó en plataformas digitales (gestores de búsqueda académicos), lecturas previas que motivaron versiones premilinares de la preguntas de investigación, y palabras (términos) clave que permitieron iniciar y ampliar una bibliografía, así como determinar el estado del arte de cara a la pregunta de investigación y la hipótesis inicial.

La naturaleza filosofía de la investigación implica un tratamiento especial de las fuentes recolectadas, este tratamiento puede implicar el análisis hermenéutico de los textos, la identificación de patrones y/o dinámicas específicas en obras de arte, el análisis crítico de argumentos, entre otros métodos que puedan surgir en el desarrollo del producto final.

Antecedentes de la investigación

Desde las primeras fases del proceso investigativo (Seminario I), se llevó a cabo una búsqueda de las fuentes, autores y corrientes teóricas que pudieran dar sustento conceptual y filosófico al análisis del arte en la era digital. La intención del primer abordaje, no sólo buscaba dar respuesta a la pregunta de investigación, sino también poner a prueba los aprendizajes previos (tanto en el campo musical como en el campo filosófico), aprendizajes que podían estar llenos de vacíos y sesgos, producto de los prejuicios y, por qué no decirlo, también de los dogmas con los que he cargado o precargado mi ejercicio como artista. Esta exploración (en parte confrontación interna, en parte viaje de búsqueda) permitió identificar que históricamente ha existido un interés persistente por definir la naturaleza del arte, su función social y su relación con la cultura. Dicho interés no se desarrolló en una única vía, sino que se ha expresado (a lo largo de la historia) desde múltiples enfoques que han “evolucionado” a lo largo del tiempo, pasando por las visiones “clásicas” (muy normativas) hasta propuestas contemporáneas que desafían las estructuras tradicionales y la misma naturaleza del ejercicio artístico.

Buena parte de la bibliografía consultada ha empleado una perspectiva histórico crítica, haciendo un recorrido por las principales definiciones de arte en distintos periodos históricos: desde la mimesis aristotélica, pasando por el ideal kantiano de la “belleza desinteresada”, hasta llegar a los manifiestos vanguardistas del siglo XX, que comenzaron a cuestionar el estatus normativo del arte. Si bien, las primeras fuentes resultaron abrumadoras debido a la cantidad de enfoques y abordajes, los filtros y la afinidad de las preguntas (las preguntas que surgían de la bibliografía) con mis inquietudes personales y la misma pregunta de investigación como eje, permitieron asumir una postura que se mueve

entre la hermenéutica y la fenomenología. De forma que, desde Arthur Danto hasta Heidegger (siendo Danto el centro del presente trabajo, y Heidegger un puente sobre el cual definir el arte como “cosa”) identifico la necesidad de una aproximación que reconozca la dimensión interpretativa de la experiencia estética, así como el papel del espectador en la configuración de sentido de la obra. La hermenéutica de Gadamer y la fenomenología de Merleau-Ponty también han sido referentes para pensar la obra como un acontecimiento y no como un objeto estático, aunque sobre estos dos últimos aspiro a escribir un nuevo trabajo, por lo que no se abordarán en el presente.

Una de las posturas más “radicales”, y que dio centralidad a la presente monografía, es la de Arthur Danto y su planteamiento del *Fin del arte*. Según Danto, hemos llegado a un punto donde las categorías tradicionales para definir el arte (forma, técnica, belleza) resultan obsoletas frente a la complejidad del arte contemporáneo. Su propuesta no plantea de ninguna manera la desaparición del arte, sino la necesidad de interpretarlo en términos filosóficos, ya no puramente estéticos. En este marco, el arte se convierte en discurso, en pensamiento encarnado, y su definición ya no depende de su forma sino de su contexto y de su capacidad de generar interpretación.

La bibliografía consultada da cuenta de una filosofía del arte en constante transformación, capaz de abordar los desafíos del ejercicio artístico en múltiples ámbitos. Danto, por ejemplo, ofrece una teoría lo suficientemente amplia como para dialogar con el arte digital y sus nuevas condiciones de producción, circulación y legitimación. Su enfoque permite analizar la obra de arte no sólo como objeto, sino como portadora de ideas, como fenómeno cultural y como forma de pensamiento. Danto aporta, no sólo una teoría para el mundo “1.0”, sino también una capaz de internarse en el mundo digital y de definir la naturaleza del arte, tanto el generado por usuarios humanos como por usuarios máquinas, lo

cual puede servir como punto de partida (e incluso brújula) para el artista digital que tiene que enfrentarse a la construcción identitaria de su “producto cultural” y la forma en la que esa identidad puede ser promocionada, divulgada y tranzada. El NFT, la inteligencia artificial, la realidad aumentada y la realidad virtual, se muestran cada vez más como herramientas y escenario reales, en donde la gente se expresa pero también vive, ya no se trata sólo de un escenario alternativo que complementa las relaciones interpersonales sino que se configura como un ámbito más de la vida, de allí la importancia de definir y problematizar la cultura digital y el arte. Y es que, el arte digital no es un “género”, es una forma plenamente vigente de creación simbólica que demanda ser pensada desde una nueva ontología, de allí la necesidad de esta investigación: construir un marco teórico y filosófico que permita comprender el arte en su dimensión digital, y que dé cuenta de cómo los conceptos de singularidad, autenticidad y autoría son desafiados, redibujados y reapropiados en este nuevo entorno que llamamos, la digitalidad.

Bases teóricas

Hipótesis

En el contexto de las nuevas tecnologías y la teoría de los indiscernibles planteada por Arthur C. Danto, hipotetizo que las obras de arte digitales, respaldadas por tecnologías como el blockchain y los NFT, junto con las obras de arte generadas por inteligencia artificial, desafían y obligan a replantear las definiciones tradicionales del arte. (Estas formas de arte cuestionan las nociones de singularidad, autenticidad, autoría y la relación del arte con el lenguaje simbólico del presente, lo que sugiere una evolución profunda en la naturaleza del arte y su papel en la sociedad contemporánea).

Marco teórico conceptual

Para el desarrollo del marco teórico se propone un abordaje temático, de forma que puedan abordarse por temas separados (y de forma organizada) las teorías y conceptos que previamente se han utilizado para el abordaje de la naturaleza ontológica del arte del S. XX, para nuestro caso particular, estas mismas teorías nos brindan las herramientas para abordar tanto el arte digital como el arte producido por Inteligencia Artificial. De esta forma se presentan las bases teóricas y conceptuales que resultan fundamentales para comprender y abordar el problema planteado en esta monografía sobre el arte contemporáneo, el impacto de la tecnología en la creación artística y la redefinición de las nociones tradicionales del arte, en un primer momento se enumeran las teorías (con su respectivo autor) y posteriormente se presentan las bases conceptuales que sustentan a las mismas:

- Teoría de los Indiscernibles de Arthur C. Danto, expuesta en su libro "Qué es el arte" y complementada en la publicación de "Después del fin del arte".
- El fin del arte de Arthur C. Danto, expuesta en su libro "Después del fin del arte".

- El origen de la obra de arte de Martin Heidegger, expuesta en su ensayo "El origen de la obra de arte", incluido en su libro "Caminos de Bosque".

A continuación se presentan los conceptos clave que sustentan estas 3 teorías y que para la actual monografía se identifican como bases conceptuales:

Indiscernibilidad en el Arte

Este concepto refiere a la idea de que dos objetos aparentemente idénticos, pueden tener significados diferentes según el contexto en el que se presentan, cuestionando así la definición tradicional de arte basada en características intrínsecas de la obra.

Danto inicia su definición de arte remitiéndose y refutando a Platón, quien veía al arte como una forma de "imitación", esta visión se desmorona si nos remitimos a obras que evidencian un carácter no imitativo, sería el caso de la música, la danza, algunas formas de teatro, e incluso piezas pictóricas que no se corresponden con escenarios, situaciones u objetos de la realidad sino que parte de la experiencia subjetiva del creador ¿Cómo abordarlas?

Danto plantea que si existe arte no imitativo, la imitación no debería ser parte de la definición de arte:

Yo sostengo que si algunas obras de arte son mera imitación y otras no, entonces dicho término no pertenece a la definición de lo que se entiende filosóficamente como arte. Una propiedad forma parte de la definición sólo si es común a todas las obras de arte (Danto, 2013, p. 17).

Es importante tener en cuenta que el hecho de mencionar el "Si algunas obras... y otras no" implica la necesidad de encontrar una propiedad que sea común a todas las obras de arte, una condición que se cumpla en todos los casos, lo que nos lleva a pensar en una ontología, una nueva ontología.

En ese sentido, la teoría de los indiscernibles plantea que no son las propiedades físicas o materiales las que definen una obra de arte, sino el contexto interpretativo en el que esta misma se inscribe. Dos objetos pueden ser “perceptivamente” iguales, pero si uno de ellos ha sido creado o presentado bajo una intención artística y dentro de un “mundo del arte” que le atribuya sentido, entonces ese objeto puede ser considerado arte pues es validado por el contexto interpretativo. De ahí que el juicio estético no se reduzca únicamente al apartado visual y/o estético sino que implica una dimensión hermenéutica, el arte necesita ser interpretado para poder ser considerado arte.

Tenemos entonces a un arte que se aparta de esa visión imitativa planteada por Platón, y este apartarse abre las puertas a un elemento común en todas las obras de arte, la imitación, pero esta interpretación dantiana va mucho más allá de la lectura que el “público” pueda dar del producto artístico, esta lectura (interpretación) aparece ya con el artista mismo: “El artista no pinta como se vería si fuera fotografía (la realidad), sino más bien como era, proporcionando una interpretación de lo que está sucediendo en la pintura” (Danto, 2013, p. 28).

Pero no es únicamente la distancia con la imitación la que inicia el germen de la indiscernibilidad en el arte, el mismo Danto, también en “Qué es el arte”, plantea una nueva variable, el problema de los materiales:

Muchos artistas empezaron a rechazar los tradicionales “materiales para artistas”, y empezaron a usar cualquier cosa en sus obras, sobre todo objetos y sustancias de lo que los fenomenólogos denominaban *Lebenswelt*: materiales comunes de la vida cotidiana y del mundo en que vivimos. Esto plantea una cuestión central de la filosofía contemporánea del arte: la de cómo distinguir entre el arte y las cosas

reales que no son arte, pero que muy bien podrían haber sido utilizadas como obras de arte (Danto, 2013, p. 36).

Teniendo como punto de partida el rechazo de la imitación y abrazando este nuevo enfoque de los materiales y su relevancia, Danto presta atención especial a la naturaleza del arte, declarando entonces que el arte es arte si puede tener un significado, si puede hacerse una lectura de la obra, independientemente de la técnica, la motivación (del artista) o los materiales.

Danto entonces nos muestra al arte como una encarnación del significado.

El Fin del Arte

Este concepto se relaciona con la idea de que el arte contemporáneo ya no sigue una evolución progresiva y lineal o un desarrollo histórico que esté determinado por inquietudes únicamente estéticas. Danto plantea que el arte se ha vuelto filosófico al alcanzar una conciencia histórica y al ser capaz de pensar y pensarse desde toda la tradición artística previa, ya no hablamos de un estilo o un periodo específico (barroco, manierismo, neoclasicismo, impresionismo) sino que el arte con conciencia de sí mismo es capaz de tomar elementos de cualquier periodo e incluso “mezclarlos” para mostrarse como una entidad abarcadora del “todo” artístico, de esta forma entramos en un “todo se vale” en el arte, y conectamos con la idea del concepto anterior (Indiscernibilidad en el arte) de que cualquier cosa puede ser considerada arte dependiendo del contexto y la interpretación.

Si damos una mirada por la historia del arte, nos encontraremos con que en cada periodo histórico, los movimientos artísticos se han sostenido ideológica y estilísticamente tras manifiestos, es decir, declaraciones públicas que expresan los motivos y los puntos de vista que han de tenerse en cuenta (dentro de un círculo de artistas) para producir obras dentro de ese mismo movimiento. Generalmente, los miembros de estos movimientos se

encargan, a la luz de su manifiesto, de aprobar o desaprobar obras, de forma que incluso llegan a declarar que lo que está por fuera del manifiesto no es arte. El manifiesto se muestra entonces como una guía o relato para sostener una visión estética.

Si tenemos en cuenta que la posmodernidad se presenta a nosotros como el desmoronamiento de los relatos/metarrelatos de la modernidad, nos encontraremos con un ejercicio artístico que busca desmarcarse de los manifiestos (relatos) y abrirse paso como un relato de la relatividad y las subjetividades, Danto lo plantea como: “En nuestro relato, al principio sólo la mimesis era arte, después varias cosas fueron arte pero cada una trató de aniquilar a sus competidoras y finalmente se hizo evidente que no hay restricciones filosóficas o estilísticas”. (Danto, 1997, p. 69) y también como: “Hoy el arte es producido en un mundo artístico no estructurado por ningún relato legitimador, aunque por supuesto, en la conciencia artística queda el conocimiento de los relatos que no tienen más aplicación” (Danto, 1997, p.70).

Obra de Arte como Revelación de la Verdad según Heidegger

Este concepto enfatiza que la obra de arte no es solo una representación, sino una revelación que permite acceder a la verdad y ofrece una visión única del mundo que va más allá de la mera representación: “El desocultamiento de lo ente no es nunca un estado simplemente dado, sino un acontecimiento” (Heidegger, 1995, p.39).

Para Heidegger la obra de arte es un acontecimiento, y en ese acontecer del arte hay un ser que se muestra (el ser del arte) y se muestra con independencia, casi como si el artista no fuera el que ejecutara la obra sino que la misma obra manipulara al artista para abrirse paso entre la realidad y mostrarse: “El único ámbito de la obra, en tanto que obra, es aquel que se abre gracias a ella misma, porque el ser-obra de la obra se hace presente en dicha apertura y sólo allí” (Heidegger, 1995, p.29).

El Acontecimiento del arte: Evolución histórica y nuevas fronteras

Introducción

Intentar responder preguntas es a veces un camino para aventurarse en lo desconocido, nunca sabes a dónde vas a llegar. Lo que hoy puede parecer una certeza y un piso seguro, mañana podría pender de un sólo hilo y parecer enteramente falso. En el caso específico de este trabajo, puede suceder así. Y no es que pretenda cambiar mi opinión en cada capítulo para negar o reafirmar cosas dispares, sino porque el ejercicio de escritura, de esta escritura, baila sobre la cuerda de la subjetividad, del gusto, de la apreciación artística; de la academia, sí, pero también del consumo, lo que puede hacer que el panorama y la vigencia de este trabajo deba replantearse una y otra vez, mientras exista el arte y la tierra siga dándole vueltas al calendario.

Leer este trabajo podría parecer un biblioteca de afirmaciones de cara a la academia, no puedo negar que estoy atado a ella en dos vías: La academia filosófica (mi presente) y el mundo de la música académica, esa que llaman culta y que representa la primera parte de mi vida, mi primera formación profesional. Estar atado a ellas (las academias) es tanto ventaja como desventaja, primero por conocer parte del territorio, aunque no la ruta ni el mapa que hay que trazar en él, y segundo porque no hago parte del consumo cultural promedio y no podría ser totalmente imparcial a la hora de asumir lo que otros consumen, pero puedo hacer el intento. Escribir, es sobre todo una manera de explorar, y en el mundo del arte la exploración resulta fundamental, tanto para la producción como para el consumo, explorar debería ser el punto de inicio para las preguntas, y de cara a la academia filosófica (mi segunda vida) las preguntas (fruto de la exploración) no deberían limitarse. Y así se empieza el recorrido, desde las preguntas: ¿Qué sentido tiene el arte contemporáneo? ¿Es

arte lo digital? ¿Cuál es su naturaleza? ¿Se ajusta el consumo del arte a antiguos rituales o refleja la esencia de nuestra época? Y el arte nuevo... La novedad representaba una aventura y un reto intelectual para esos que pensaban la modernidad, pero el consumo y los “lugares seguros” hoy nos proveen sólo unas cuantas fórmulas comerciales ¿Tiene entonces sentido el arte nuevo? Y en cuanto al artista ¿Tiene sentido ser artista en la contemporaneidad o simplemente es un ejercicio para unos pocos privilegiados que viven ajenos al vulgo?

Todas estas preguntas no son más que miembros de un sólo cuerpo, partes de un mismo interrogante: ¿Cómo se constituye ontológicamente una obra de arte digital y cuál es su naturaleza en relación con el lenguaje simbólico de su tiempo?

El camino es largo, y aunque no espero trazarlo y pavimentarlo, sí aspiro a poner algunas marcas visibles en el territorio que puedan servir como puntos de referencia para otros caminantes, quienes, podrán seguir mis pasos o trazar sus propios caminos desde la mirada atenta de mis humildes banderas.

Esta empresa, como lo mencionaba en el apartado anterior, surgió desde preguntas, aunque cada pregunta tuvo que habitar primero el mundo de la experiencia, para este caso la experiencia artística, y más específicamente, la experiencia artística dentro del mundo académico, un espacio que desde la distancia pareciera gozar de ciertas libertades, pero que en su seno oculta las fuertes cadenas de los manifiestos. Y es que, pretender moverse fuera de ellos (de los manifiestos) no implica únicamente una actitud de contracultura sino el deshonorar y socavar los cimientos que elevaron los monumentos sagrados de la técnica y la tradición (eso dirían las “vacas sagradas” de la academia).

Espero entonces desde allí contextualizar y presentar el problema, desde la tradición y los manifiestos. Sé que podré centrarme en algunos momentos en la música por ser mi

referente y el insumo personal más directo, pero el desarrollo del presente busca abordar el ejercicio artístico de forma integral, sin limitarse a una sola línea y con la intención de abordar tanto al arte musical, como a las artes plásticas, visuales, literarias, etc.

Pero... he empezado este texto hablando de caminos, trazados, pavimentos, referentes, tradiciones, incluso esboqué algunas preguntas sin mencionar nunca un destino ¿A dónde vamos?

En un primer momento podría decir que pretendo analizar el arte contemporáneo, especialmente el que se desarrolla en los entornos digitales e incluso los productos culturales (no los llamaría aún obras de arte ¿O tal vez sí?) generados por inteligencias artificiales. Pero este texto tiene algo más de ambición, este texto busca analizar la evolución de la naturaleza ontológica del arte en el contexto de las nuevas tecnologías (Arte digital, NFT y arte generado por IA) desde la óptica de la teoría de los indiscernibles de Arthur C. Danto y cómo estas manifestaciones (digitales) desafían y redefinen las definiciones tradicionales del arte y su relación con lenguaje simbólico contemporáneo. Para decirlo en “cristiano”: ¿Lo digital puede ser arte? De ser así... ¿Qué hace que el arte digital sea arte? ¿La IA puede hacer arte? Y por último ¿Cómo esa producción responde al lenguaje simbólico de nuestro tiempo?

Para adentrarnos en el cuerpo que dará forma a este trabajo, es importante conocer los “nombres” y “apellidos” de nuestro objeto, ya que no pretendo asumir el arte sin un contexto, como si de un huérfano se tratara, sino como un individuo “hecho y derecho” capaz de contarnos sus nombres completos, sus apellidos y ofrecernos sus credenciales, sus cargas y la forma en que lo han recorrido esos que se hacen llamar académicos. Vamos entonces a asumir un trocito de su historia para poder entender por qué sus definiciones en la contemporaneidad resultan “incómodas” y problemáticas a la luz de la tradición y los

manifiestos. Asumido este resumen histórico, nos plantearemos, ahí sí, la contemporaneidad, y nos echaremos una mano con Arthur Danto (aunque no será nuestro único bastón) para abordar el arte digital y todo el entramado que pretendo arañar.

Manifiestos

En líneas generales, la filosofía se presenta dentro una división histórica: antigua, medieval, moderna, etc., todo el pensamiento que se ubica antes de esta división histórica (prefilosófico) se encuentra enmarcado principalmente en el mito. Hablamos entonces de filosofía cuando identificamos la necesidad de explicar la realidad desde la razón, tomando distancia de la explicación mítica y/o religiosa. Cada una de estas divisiones lleva consigo unos enfoques de pensamiento, que vendrían siendo unas líneas generales que mantienen la “cohesión ideológica” de cada periodo, aunque en cada uno de estos periodos encontramos subdivisiones y/o movimientos que responden a estos lineamientos tanto de forma positiva como negativa.

En el caso del arte la situación no es muy diferente, el arte se presenta ante nosotros también desde una división histórica: prehistórico, antiguo, medieval, renacentista, barroco, clásico, etc., divisiones que cargan consigo declaraciones internas que definen el quehacer y el rumbo tanto estético como técnico en el ejercicio artístico.

En el caso del arte ubicado algo antes del renacimiento, hay algunas discusiones en torno a su naturaleza debido a que no en todos los casos hay artistas; es decir, nos encontramos con productos culturales (musicales, pictóricos, escultóricos, etc...) cuya producción, aún en su propio tiempo se consideró anónima y “de uso público”, Arthur Danto y Hans Belting coinciden en llamar a este periodo como “anterior al arte”, incluso el mismo Belting en “Likeness and presence” (1990), trabaja el concepto de “La imagen antes de la era del arte”. Esto no significa que la creación de productos culturales, en el marco de

este periodo, no fuera arte en un sentido estricto, sino que su condición artística no hacía parte de la concepción y creación del producto, en parte porque la idea de arte no se había desarrollado tal y como la concebimos nosotros, pero también porque el rol de estos productos de cara a los individuos que interactuaban con ellos era completamente diferente, ya que no primaba un abordaje estético y tampoco se consideraba que estos productos fueran producidos por artistas, entendiendo como artista a un ser humano que se vale de unos insumos (materiales) para dejar huellas, marcas, símbolos, formas, en una superficie o en el mismo material. Se entendía entonces que estos productos eran fruto de una realidad y/o inspiración ajena a la humana, y que la producción implicaba una “suspensión” de la individualidad del productor para obedecer a un control de otro índole, esto explica de alguna manera, la veneración de imágenes religiosas en la Edad Media y la sombra en torno al creador del producto cultural.

Surge entonces la pregunta: ¿Puede haber obras de arte sin artistas?

Heidegger, desde las primeras líneas de su ensayo “El origen de la obra de arte”, nos da luces al respecto presentando una relación recíproca y ontológica entre obra y creador, una relación influenciada por un tercero (el arte) que es quien les brinda identidad y actividad:

Origen significa aquí aquello a partir de donde y por lo que una cosa es lo que es y tal como es. Qué es algo y cómo es, es lo que llamamos su esencia. El origen de algo es la fuente de su esencia. La pregunta por el origen de la obra de arte pregunta por la fuente de su esencia. Según la representación habitual, la obra surge a partir y por medio de la actividad del artista. Pero ¿por medio de qué y a partir de dónde es el artista aquello que es? Gracias a la obra; en efecto, decir que una obra hace al artista significa que si el artista destaca como maestro en su arte es únicamente

gracias a la obra. El artista es el origen de la obra. La obra es el origen del artista. Ninguno puede ser sin el otro. Pero ninguno de los dos soporta tampoco al otro por separado. El artista y la obra son en sí mismos y recíprocamente por medio de un tercero que viene a ser lo primero, aquello de donde el artista y la obra de arte reciben sus nombres: el arte (Heidegger, 1995, p.11).

Una “escueta” y rápida mirada a Danto y Belting desde las gafas de Heidegger puede aclararnos entonces el asunto del periodo “antes de la era del arte”: Si el “productor” era controlado por una inspiración externa (dueña del producto) ese control lo ejercería el arte. Sí existiría entonces un “proto” artista y una “proto” obra de arte, muy a pesar de que la idea de arte no estuviera aún entre nosotros, y es que, hablar de arte implica hablar de la forma en que lo consumimos, interpretamos y vivimos, una idea que trabajaremos más adelante.

A partir del Renacimiento (aunque como todo proceso histórico este no es un límite fijo y se dio de forma gradual) el productor se ubica en el centro, se empiezan a firmar las obras y a visibilizar los artistas, lo que permite ahora sí un abordaje estético y un distanciamiento del utilitarismo icónico de los productos, caso que se veía en las imágenes religiosas, dando paso a un “mundo del arte” propiamente dicho, es decir, un conjunto de prácticas, instituciones y discursos que rodean la producción y recepción del arte en una determinada época y cultura. Este mundo del arte está en constante evolución y se ve influenciado por una variedad de factores, como los cambios sociales, políticos, económicos y tecnológicos.

El asunto del discurso es de una importancia capital en el mundo del arte, los discursos se configuran como declaraciones en torno al qué hacer y cómo hacer para que un producto (ya podríamos llamarlo obra de arte) sea parte de un estilo o corriente, el discurso

es el delimitador de la corriente que va a agrupar a un movimiento o agrupación de artistas. A este discurso podríamos también llamarlo manifiesto. Un manifiesto artístico vendría siendo entonces, una declaración pública que transmite las intenciones de un grupo de artistas, sus puntos de vista y los motivos que inspiran sus obras. Puede ser un escrito publicado o una obra de arte que simboliza y resume lo que ese movimiento propone. El manifiesto no sólo plantea las motivaciones ideológicas sino que también puede plantear un apartado técnico que incluiría los materiales, instrumentos y técnicas a utilizarse para moverse dentro del movimiento.

Desde mi posición de artista contemporáneo debo hacer un enorme esfuerzo para no ver los manifiestos como una cárcel, y para eso, tendría que hacer unas aclaraciones previas: En mi ejercicio profesional me desempeño como compositor de música contemporánea, algunos la llaman “música clásica moderna”, que como nombre es más bien una cadena de contradicciones, porque la música clásica corresponde a un periodo específico que no es el siglo XXI, ni tampoco se corresponde al periodo clásico. He de decir que la música clásica se corresponde (en cuanto a su temporalidad) con lo que es el neoclasicismo en el resto de las artes (pintura, escultura, etc) y que carga consigo unos manifiestos en torno a la simetría, el uso de la tonalidad, la emoción controlada, etc... hablar entonces de música académica contemporánea es hablar de movimientos como el atonalismo, dodecafonismo, serialismo, etc... movimientos que son completamente ajenos a los manifiestos de la música clásica y que implican una división o contraposición en cuanto a su forma, no sólo de ejecutarse sino de interpretar la realidad desde el arte y desde estos movimientos estéticos.

Cuando utilizo la palabra “cárcel” para referirme a los manifiestos, estoy reconociendo que estoy siendo influenciado por el discurso que profeso como músico

contemporáneo, una situación que quiero poner en evidencia desde un principio para poder abordar otros discursos y evitar que el lector vaya a asumir como propios los sesgos que yo mismo cargo en mis propios manifiestos, manifiestos que en la contemporaneidad quieren mostrarse como la superación de todos los manifiestos, pero debo reconocer que declararlo es plantear también un manifiesto. Sé que como artista un manifiesto contra los manifiestos, puede ser más fácil de vivir que de explicar, la explicación podría ser bastante abstracta, pero intentaré hacer una aproximación a la explicación de eso que para mí es una vivencia.

Si trato de objetivar los manifiestos y llevarlos a un escenario que no dependa sólo de lo musical (o de lo artístico en general) y llevarlo a un plano de conocimiento general, los manifiestos podrían tener sus pares en los metarrelatos. El concepto de "metarrelatos" se refiere a las grandes narrativas o ideologías que intentan explicar y organizar la realidad de manera totalizadora, especialmente desde la modernidad. Estos metarrelatos suelen ofrecer una visión coherente y unificada del mundo, que permea todas las esferas de la sociedad, es decir, la cultura, la filosofía, la ciencia, la política, la vida social, etc. Se considera que las sociedades occidentales, desde la modernidad, depositaron su confianza en relatos como el progreso científico, el liberalismo político, el marxismo, la religión, etc., para proporcionar una comprensión unificada del mundo y un fundamento para la legitimidad de las instituciones y prácticas sociales.

Sin embargo, el fenómeno de la posmodernidad significó la pérdida de la confianza en estos discursos totalizadores, en lugar de aceptarse una única narrativa totalizadora, la posmodernidad se caracteriza entonces por la fragmentación, la diversidad y la multiplicidad de perspectivas. Los metarrelatos son vistos como construcciones discursivas que excluyen y reprimen otras voces y experiencias, y que no pueden capturar la

complejidad y la diversidad del mundo contemporáneo. Si esto pasó así en todas las esferas de la sociedad occidental, el arte no fue ajeno al desmoronamiento de los metarrelatos de la modernidad, aunque con unas dinámicas un poco diferentes.

El fin del arte

Si bien anteriormente hablábamos de un “comienzo del arte” al referirnos a la existencia de un periodo previo a la “era del arte” (independientemente de si los productos culturales creados antes de esto son o no considerados arte en nuestra concepción actual), con el agotamiento de los manifiestos nos enfrentamos a un nuevo periodo que Danto denomina como “el fin del arte”.

Danto argumenta que, con el “fin del arte”, el arte contemporáneo ha alcanzado un estado en el cual ya no puede definirse por características estéticas o técnicas, sino que su significado depende de su contexto y de su relación con la historia del arte.

Para Danto, el "fin del arte" no implica que el arte haya dejado de existir o que ya no se produzcan obras artísticas. Más bien, señala que el arte ha llegado a un punto en el que ha perdido su función tradicional como medio de expresión estética, y se ha transformado en una forma de filosofía o reflexión conceptual, al margen de los manifiestos. Esta reflexión (que lo vincula con la filosofía) implica que el arte se ha vuelto consciente de sí mismo y de su evolución histórica, lo que le ha permitido superar los manifiestos y desarrollarse con libertad. Así, una misma obra puede tomar o rechazar elementos de uno o varios manifiestos a la vez. No se trata de un “todo vale” ni de un collage de ideas tomadas de cualquier lugar y tiempo, sino de una amalgama conceptual capaz de expresar su identidad a través de elementos provenientes de diferentes tradiciones. En otras palabras, sigue habiendo un discurso: esta forma de arte puede dar cuenta de sí

misma, lo hace desde la declaración de una identidad propia que es consciente tanto de sí misma como de los elementos que la constituyen.

Danto sugiere que este cambio ocurrió en la década de 1960, con el surgimiento del arte conceptual y otras formas de arte contemporáneo que desafiaban las concepciones tradicionales de lo que constituía el arte. A partir de ese momento, el arte ya no podía definirse por sus cualidades visuales o formales, sino que su significado residía en su contexto conceptual y en su relación con la historia del arte.

En lugar de buscar la belleza o la expresión individual, el arte contemporáneo se convierte en una exploración de ideas, teorías y conceptos, y su valor reside en su capacidad para provocar reflexión y debate. En este sentido, el "fin del arte" marca el fin de una era en la que el arte se definía por criterios estéticos, y el comienzo de una nueva era en la que el arte se transforma en una forma de pensamiento. Danto añade que el "fin del arte" es, en realidad, el verdadero comienzo del arte, un comienzo sin las ataduras de los manifiestos tradicionales, declarando que: "cualquier nuevo arte no podría sustentar ningún tipo de relato en el que pudiera ser considerado como su etapa siguiente" (Danto, 1997, p. 27).

Este nuevo comienzo, para quienes se interesan en el arte contemporáneo, representa una ruptura con los moldes tradicionales, una liberación, una posibilidad de llevar la técnica y los recursos a nuevos territorios y exploraciones. Danto reafirma esta idea con su declaración: "En cierto sentido, lo que define al arte contemporáneo es que dispone del arte del pasado para el uso que los artistas le quieran dar" (Danto, 1997, p. 27).

Esta declaración es una **REVOLUCIÓN** (en mayúsculas), ya que nos permite entender que el ejercicio artístico ya no se limita a describir o representar el mundo (Platón mismo nos decía que el arte era una forma de imitación de la realidad), sino que también es

una forma de pensamiento, capaz de mostrar su propia identidad y de revelar una nueva forma del "yo" artístico. Podría incluso atreverme a equiparar este arte que piensa con el *cogito* cartesiano.

Los indiscernibles

El comprender la fragmentación de los metarrelatos (en las ciencias del espíritu) y el desgaste de los manifiestos (en el arte), nos brinda entonces las herramientas necesarias para abordar una de las teorías que da fundamento y piso teórico al presente trabajo, la Teoría de los Indiscernibles en el arte de Arthur C. Danto.

Esta teoría fue desarrollada por Danto con la intención de abordar, no sólo al arte después del “fin del arte”, sino también para poder asimilar un “tipo” de arte que no se parecía a nada de lo visto anteriormente:

Hasta comienzos del siglo XX, era innegable que hacer arte, implicaba de alguna manera una forma de capturar apariencias, de imitar algunas facetas de la realidad, esta idea de arte se vio enormemente confrontada con la aparición de los “ready-made”, un concepto artístico que consiste en tomar un objeto común y corriente, generalmente sin alterarlo, y presentarlo como una obra de arte. El principal referente de los “ready-made” fue Marcel Duchamp, quien popularizó el término, derivándolo del francés "objet trouvé", que literalmente es “objeto encontrado”. La idea clave detrás de este tipo de obras es que el valor de una obra de arte no reside necesariamente en la habilidad técnica del artista ni en la originalidad del objeto en sí, sino en el acto de elección y presentación por parte del artista. Duchamp creía que al tomar un objeto común y trasladarlo al contexto de una galería de arte o un museo, se cuestionaban las nociones tradicionales de lo que constituye una obra de arte y se desafiaban los conceptos convencionales de valor y belleza.

Podríamos decir que Duchamp superó la belleza en el arte, superó el relato que mantenía a la belleza atada al arte como uno de sus elementos definitorios. Esta superación se muestra de forma muy abierta y evidente cuando, en 1917, Duchamp presenta el que es su “Ready-made”, más famoso, “La fuente”, un trabajo que consistió en un orinal de porcelana común y corriente, en una exposición de la Sociedad de Artistas Independientes de Nueva York.

¿Cómo se articula esto con la historia del arte? ¿Qué papel juega?

En un primer momento, y si pretendemos enfrentar a objetos (cosas) y obras de arte, resulta fundamental definir si hay algo de cosa en una obra de arte. En este aspecto, nuevamente Heidegger nos brinda herramientas conceptuales para abordar lo que él llama la “coseidad”. Para él, la cosa no se refiere simplemente a un objeto físico o material, sino que es un concepto más amplio que abarca cualquier entidad que se presente a la experiencia humana, ya sea material o inmaterial, de forma que las cosas podrían ser tangibles, como una piedra o una mesa, o intangibles como una idea o una emoción. Este concepto de Heidegger nos permite entonces decir que un cuadro o una escultura son cosas, porque hay en ellas una coseidad, pero hay algo más en ellas, hay algo en su naturaleza que las eleva por encima de las simples cosas: la capacidad para revelar y manifestar una verdad o realidad más profunda sobre el mundo y la existencia humana.

Ahora bien, no todos los pensadores, críticos, e incluso artistas, han aceptado la declaración de que “La fuente” pueda ser considerada una obra de arte, de hecho, no han sido pocos los debates que esta obra a iniciado a lo largo del S. XX, en donde podemos identificar un “caballito de batalla” común a todos sus detractores, el hecho de que carece de cualquier tipo de elaboración técnica o estética, lo cual, de cara al arte “tradicional” (el que se “fabrica”) e incluso de los artistas tradicionales, es considerado una forma de

probocación o una forma de burla al mundo del arte. El hecho de que en “La fuente” haya un proceso de selección y no uno de elaboración, no es un problema menor dentro del mundo del arte, lo cual ha llevado a un rechazo generalizado (especialmente para 1917) de los “Ready-made”, rechazo apoyado en el argumento de que la fuente debería apelar a la belleza, la forma y la expresión emocional como elementos constitutivos. De acuerdo con Roger Scruton (uno de sus detractores más famosos) la belleza no es un valor accesorio sino un eje central de la experiencia estética, cosa que, en el caso de “La fuente” (según Scruton) representa un deterioro de los ideales estéticos y espirituales del arte. Me doy la licencia, debido a las diferencias del idioma, de traducirlo y parafrasearlo en la afirmación que para mí es el “eje central” de su defensa al arte occidental tradicional, defensa que por cierto me parece muy conservadora y que la encontramos insistentemente a lo largo de su texto “Culture Counts”: Lo feo puede tener un valor artístico, pero sólo si se representa en una forma significativa. Un orinal no es significativo (Scruton, 2007).

Desde esta postura, el “Ready-made” es sólo un gesto vacío si no hay una construcción estética o simbólica discernible, se entiende que el trasladar objetos cotidianos al museo (sin ningún tipo de transformación o intervención) no es suficiente para dotarlos de un valor artístico, ya que los seres humanos reconocen lo que es arte a través de unas señales o convenciones “universales”, como podrían serlo la dificultad técnica, la intensidad expresiva, o incluso el dominio de un medio o de unos recursos útiles (los materiales). Ponerme en los zapatos de esta postura, me lleva a ver que una obra sin esfuerzo técnico ni una narrativa emotiva que la respalde, difícilmente podría ser considerada arte. Pero, es allí, en esa tensión, en donde la teoría de Danto adquiere sentido. El hecho de que estas objeciones existan no eliminan el estatus artístico de “La fuente”, sino que demuestran que el arte ha ingresado en una fase filosófica, una fase que ya no se define (exclusivamente)

por parametros estéticos tradicionales, sino por la posibilidad de generar una interpretación crítica, una conciencia del contexto histórico y una reflexión sobre la naturaleza del arte, una naturaleza en donde, si la obra, aunque pueda ser simple en apariencia, porta una idea, una crítica o una narrativa, entonces puede ser leída y entendida como arte.

Podríamos decir entonces, que “La fuente” no es sólo un urinario sino una intervención que revela las limitaciones de los canones tradicionales del arte. No se trata de ninguna forma de que Duchamp abandonara el arte, sino de que expuso las condiciones que lo hacen posible, expuso las contradicciones que potencian al objeto como obra, podríamos decir que la discusión misma es la que convierte al objeto en una obra de arte.

En Heidegger, más allá de ser simplemente un objeto estético o un objeto de contemplación, una obra de arte es un “acontecimiento” que desvela una verdad específica sobre la realidad en la que está inmersa. Esta dinámica del desvelar, o de “desocultamiento” como el mismo Heidegger la llama, dota a la obra de una independencia, una autosuficiencia que parecería darle una existencia al margen de todo lo que le rodea, suena extraño pero sería casi como si la obra de arte estuviera viva y tuviera una voluntad propia, algo que adquiere sentido si lo ponemos a la luz de la mención anterior que hice de Heidegger, cuando hice la pregunta de si pueden haber obras de arte sin artistas, en ese momento dije que el origen de la obra era el artista, pero el origen del artista era la misma obra, una relación recíproca que comparto de nuevo:

Según la representación habitual, la obra surge a partir y por medio de la actividad del artista. Pero ¿por medio de qué y a partir de dónde es el artista aquello que es? Gracias a la obra; en efecto, decir que una obra hace al artista significa que si el artista destaca como maestro en su arte es únicamente gracias a la obra. El artista es el origen de la obra. La obra es el origen del artista. Ninguno puede ser sin el otro.

Pero ninguno de los dos soporta tampoco al otro por separado. El artista y la obra son en sí mismos y recíprocamente por medio de un tercero que viene a ser lo primero, aquello de donde el artista y la obra de arte reciben sus nombres: el arte (Heidegger, 1995, p. 11).

Esta independencia de la obra, aunque se baña en una naturaleza metafísica, es vital para generar una diferenciación entre las meras cosas y los utensilios, que vienen siendo obras de arte a medias porque carecen de la autosuficiencia de la obra de arte:

El utensilio presenta un parentesco con la obra de arte, desde el momento en que es algo creado por la mano del hombre. Pero, a su vez, y debido a la autosuficiencia de su presencia, la obra de arte se parece más bien a la cosa generada espontáneamente y no forzada a nada (Heidegger, 1995, p. 20).

Una idea remarcada varias veces en el texto por el mismo Heidegger, quien plantea esa incompletitud del utensilio:

El utensilio es cosa a medias, porque se halla determinado por la coseidad, también es más: es al mismo tiempo obra de arte a medias; pero también es menos, porque carece de la autosuficiencia de la obra de arte. El utensilio ocupa una característica posición intermedia entre la cosa y la obra, suponiendo que nos esté permitido entrar en semejantes cálculos (Heidegger, 1995, p. 20).

Partiendo de las ideas de Heidegger y de las ideas de Danto, hemos datado a la obra de arte de un pensamiento y de una existencia: Tenemos una obra de arte que piensa, que reflexiona sobre sí misma, reflexiona sobre su historia y es capaz de abrirse paso en medio de la realidad gritando que existe, que está ahí, que está en el mundo.

Teniendo ahora en cuenta que hay una relación entre la obra y la cosa y abordando la fórmula “cosa = res = ens = ente”, Danto nos ofrece una solución a la distinción entre

cosa y obra en el escenario de los “ready-made”, la distinción entre los objetos ordinarios y las obras de arte. Danto propone que en un cierto punto del desarrollo del arte contemporáneo, las diferencias entre una obra de arte y un objeto ordinario se vuelven “indiscernibles” ya que no pueden ser distinguidas únicamente por sus características físicas. Podemos entonces decir que las cosas son entes y poseen un ser desde la fórmula presentada. El arte puede entonces “poseer” objetos y abrirse paso en medio del mundo.

Dice Danto, que la obra de arte ya no dependería de sus materiales, su forma o de cualidades estéticas sino de su presencia y desarrollo dentro del mundo del arte (las instituciones), el contexto en el que es presentada y recibida. Para el caso de Duchamp, una vez que declara que su orinal es una obra de arte y la presenta en un contexto artístico, este adquiere un nuevo significado como objeto artístico, separado de su función original y convirtiéndose en una obra de arte, ya no estaríamos hablando de arte como imitación y la misma imitación ya no podría entrar dentro de la definición de arte:

Yo sostengo que si algunas obras de arte son mera imitación y otras no, entonces dicho término no pertenece a la definición de lo que se entiende filosóficamente como arte. Una propiedad forma parte de la definición sólo si es común a todas las obras de arte (Danto, 2013, p. 17).

Si el arte se aparta de la imitación ¿a qué podemos aferrarnos como elemento común? Danto proporciona una respuesta, planteando a la interpretación como un elemento común en el arte, pero la interpretación dantiana va mucho más allá de la lectura que el “público” pueda dar del producto artístico, esta lectura (interpretación) aparece con el artista mismo: “El artista no pinta como se vería si fuera fotografía (la realidad), sino más bien como era, proporcionando una interpretación de lo que está sucediendo en la pintura” (Danto, 2013 p. 28).

Vemos entonces que la definición platónica de arte como “imitación de la realidad” colapsa frente a las ideas de Danto, pero no es únicamente la distancia con la imitación la que inicia el germen de la indiscernibilidad en el arte, el mismo Danto, también en “Qué es el arte”, plantea una nueva variable, el problema de los materiales:

Muchos artistas empezaron a rechazar los tradicionales “materiales para artistas”, y empezaron a usar cualquier cosa en sus obras, sobre todo objetos y sustancias de lo que los fenomenólogos denominaban *Lebenswelt*: materiales comunes de la vida cotidiana y del mundo en que vivimos. Esto plantea una cuestión central de la filosofía contemporánea del arte: la de cómo distinguir entre el arte y las cosas reales que no son arte, pero que muy bien podrían haber sido utilizadas como obras de arte (Danto, 2013, p. 36).

Teniendo como punto de partida el rechazo de la imitación y abrazando este nuevo enfoque de los materiales y su relevancia, Danto presta atención especial a la naturaleza del arte, declarando entonces que el arte es arte si puede tener un significado, si puede hacerse una lectura de la obra, independientemente de la técnica, la motivación (del artista) o los materiales.

Danto entonces nos muestra al arte como una encarnación del significado y en donde el abordaje pasaría de la estética a la hermenéutica. El arte se desarrolla cuando es presentado ante “el mundo del arte” y este le responde en una dinámica bidireccional. Esta respuesta no tiene por qué ser positiva, el arte puede ser rechazado y lo ha sido a lo largo de la historia (especialmente cuando no ha encajado en un manifiesto específico), pero logra consolidarse como arte (en la contemporaneidad) en el momento en que cumple con su carácter de independencia, es capaz de cuestionar, de cuestionarse y es capaz de representar la realidad social en la que se encuentra (ya sea de minorías o mayorías).

He de anotar también, ahora que estamos hablando de rechazos, que esta concepción no es ajena a los ataques, el mundo del arte no gira únicamente en torno a la academia sino también al consumo (incluyendo el consumo popular), por lo que las estructuras que sostienen el consumo, evidentemente se opondrían a un arte que confronta las ideas tradicionales, hablar de consumo (en el arte) es hablar también de medios de promoción y divulgación, y como había planteado al comienzo de este trabajo, los periodos en los que solemos dividir tanto al arte como a la filosofía no se dan instantáneamente sino de forma gradual, esta gradualidad, apoyada del mercado capitalista, ha arrastrado hasta nuestros días ideas del arte en torno a los manifiestos.

Hablamos del “fin del arte”, de la posibilidad de un arte capaz de usar toda la tradición previa a su antojo, sí, pero también tenemos que reconocer la inmersión de un mercado que impone una visión transaccional y que quiere perpetuar las formas de los manifiestos para mantener esa visión de mercado y transacción.

Abordarlo, teniendo en cuenta el objetivo del presente trabajo, implica también posar la mirada en la forma en que se consume el arte de nuestros días.

En el S. XXI, los escenarios de consumo de productos artísticos son bastante amplios, si bien disfrutamos de una variada oferta cultural en museos, teatros, salas de conciertos, bibliotecas, etc., también contamos con espacios no presenciales en donde se desarrolla una gran parte de nuestra sociedad. Y es que, los entornos digitales, o espacios mediados por tecnología son ya lugares reales en donde también se desarrolla gran parte de nuestra vida, social, profesional, cultural, entre otros ámbitos. Los entornos digitales no son un mundo aparte sino que ya hacen parte de nuestra vida cotidiana y en ellos nos desarrollamos casi de la misma manera que lo hacemos en el mundo 1.0 (el mundo presencial).

En estos espacios consumimos productos culturales, escuchamos música en plataformas de streaming, vemos contenidos audiovisuales, leemos libros, apreciamos obras de arte pictóricas, entre otros, por lo cual, no solamente contamos con una representación digital de las obras que encontramos en el mundo 1.0, sino que también contamos con otras 100% nativas digitales, obras que se concibieron y produjeron desde la digitalidad y para ser consumidas en la digitalidad.

Nuevamente, la pregunta por la naturaleza del arte digital, encontrará una respuesta bajo la relación entre la cosa y la obra, desde la fórmula “cosa = res = ens = ente”, es entonces la obra digital un objeto (cosa) capaz de revelarse con independencia, capaz de abrirse paso al mundo e incluso capaz de obedecer a manifiestos y categorizaciones de imitación, aunque estas dos últimas las hemos descartado para definir al arte.

Independientemente de que el objeto digital sea una representación de unos y ceros, es capaz de llevar en sí la carga ontológica de una obra de arte, por lo que el arte digital sí es posible.

Ahora... El arte digital también ha tenido la posibilidad de pensarse a sí mismo, también ha reflexionado en torno a su propia naturaleza y su propia historia, también tiene la capacidad de desprenderse de los marcos limitatorios y mostrarse bajo el discurso de un manifiesto antimanifiestos, dinámicas que son visibles tanto en la forma en que este tipo de arte se produce así como en la forma en que se consume o se transa.

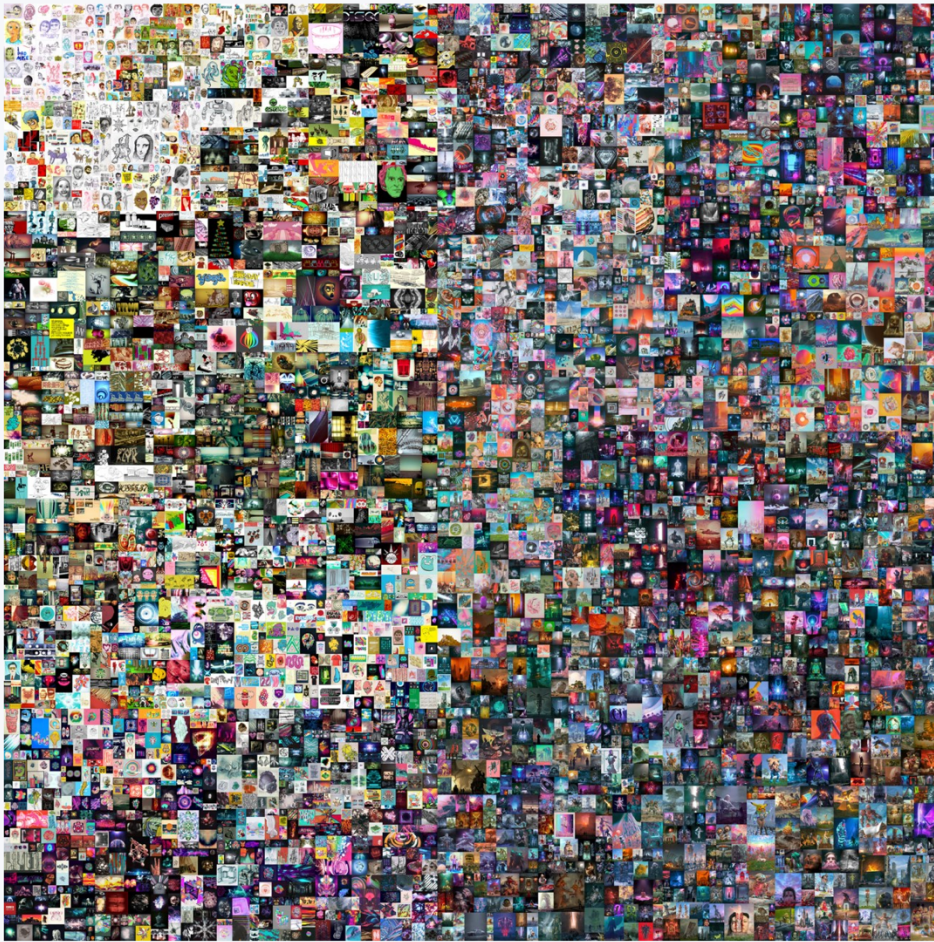
¿Quién lo define? Su propio mundo del arte, que puede coincidir con el mundo del arte no digital, pero que no necesariamente tiene que hacerlo, este puede desarrollarse de forma independiente y tener su propio espacio, su propio mundo, sus propias instituciones que lo validan y sus propios consumidores. Es así que el mundo del arte digital ha podido mostrarnos que los usuarios consumen productos digitales de formas muy específicas, que

el artista puede no estar enmarcado en la academia y que el mismo usuario consumidor puede vestirse las ropas de usuario productor en escenarios como las redes sociales. Es decir, cualquiera puede producir contenidos, cualquiera puede crear productos culturales y “exponerlos” con la intención de que estos sean valorados.

Esta valoración nos lleva incluso a escenarios en donde el contenido digital puede ser tasado y vendido, situación que nos ha sorprendido al lograr una valoración incluso muy superior que muchas obras “tradicionales”.

En este apartado de la valoración, el arte NFT (Tokens no fungibles, por sus siglas en inglés) ha ganado una enorme popularidad en los últimos años. Esta forma emergente de expresión artística se utiliza para representar obras de arte digitales que pueden ser imágenes, videos, música, arte generativo, experiencias de realidad virtual, entre otros formatos. Este tipo de arte se apoya de la tecnología Blockchain (la misma utilizada para dar valor y hacer seguimiento a las criptomonedas); al adquirir un NFT de una obra de arte, el comprador obtiene la propiedad digital exclusiva y la autenticidad de esa obra, a pesar de que la obra en sí pueda seguir siendo compartida en línea. Tal y como sucede con las criptomonedas, estas obras no se pueden copiar ni se puede suplantar la propiedad de las mismas, por lo que el NFT resulta ideal para garantizar autenticidad y unicidad.

La imagen que se compartirá a continuación corresponde a la representación visual de un NFT (token no fungible). El NFT en sí no es la imagen, sino el registro único en blockchain que certifica su autenticidad y propiedad. Aquí se muestra la parte visible de la obra para efectos ilustrativos.

Figura 1

Nota. La obra, titulada “Everydays: The first 5000 days”, es un collage de 5000 imágenes que el artista produjo diariamente durante más de 13 años. Se vendió en Christie’s por 69 millones de dólares.

Habiendo aportado un contexto, tanto histórico como teórico, este primer capítulo nos ha permitido revisar la vigencia de las teorías de Arthur Danto y su aplicación al arte contemporáneo, este primer acercamiento es una herramienta valiosa para adentrarnos en su aplicación, además de validar nuevos panoramas y preguntas a la hora de abordar el arte de nuestros días.

Ahora, al hablar de autenticidad y unicidad, se nos abre un nuevo panorama para actualizar y revalidar la Teoría de los Indiscernibles de Danto, junto a nuevas preguntas:

¿Qué pasa con el arte generado por Inteligencia Artificiales? ¿Es arte propiamente dicho?

¿Hay indiscernibles digitales? ¿Es posible que elementos digitales comunes y corrientes, como avatares o emojis puedan alcanzar la distinción de arte?

Autenticidad y autoría en el horizonte digital

Abordar la digitalidad, en donde las dinámicas de consumo podrían evaluarse en términos de tendencia, alcance e interacciones, requiere de un asidero, un punto de apoyo al cual aferrarse, y así, intentar no ser “arrastrado” por lo que el algoritmo “desea” o imponga, un asidero que nos permita abstraernos de las redes sociales y/o escenarios de consumo, un asidero que haga evidente la necesidad de tomar una posición, en la intencionalidad de recorrer el camino que nos hemos propuesto para entender el ejercicio artístico de nuestros días. El único lugar seguro es nuestra capacidad de tomar una decisión: la decisión de confiar, confiar en el arte.

Si para Heidegger la obra de arte se constituye en un “Acontecimiento” (elemento que evaluamos en el capítulo anterior), el ejercicio artístico y el consumo de los productos que este nos ofrece debería enmarcarse en un acto que asimile el acontecer. Un acto que implica el dejarse impregnar por esa independencia que tiene la obra y que le hace adquirir una vida casi propia, un acto que se asemeja más a la fe que a la razón, un acto que demanda de nosotros creerle al arte (allí es donde depositaremos la confianza, en el creer) Borges, en sus “Otras inquisiciones” nos lo esboza:

a Dios le toleramos que afirme “Soy el que Soy” (Ex.3:14), no que declare y analice, como Hegel o Anselmo el *Argumentum Ontologicum*. Dios no debe teologizar; el escritor no debe invalidar con razones humanas la momentánea fe que exige de nosotros el arte (Borges, 1984, p. 698).

Si bien reconozco que Borges no es una figura de autoridad para hablar y sustentar una posición en torno a la filosofía del arte, sí reconozco en él a un productor, un generador de productos culturales con la voz y el voto de un artista en ejercicio, volver a su frase y

usarla como bandera para creerle al arte, nos llevaría a entenderla como “El artista (ya no sólo el escritor), no debe invalidar con razones humanas la momentánea fe que exige de nosotros el arte”... y me atrevería incluso a decir que no sólo es una tarea del artista sino también del consumidor. Una declaración que, desde las gafas de Heidegger nos llevaría a decir escuetamente que si razonamos el arte nos apartamos del Dasein, si razonamos la experiencia de fe que el arte nos ofrece, estaríamos despreciando (en alguna medida) la “esencia” que le da espíritu al arte y lo separa de la cosa, aún siendo este en parte cosa.

Esta posición, la de la fe en el arte y el arte como experiencia, podría ofrecernos una visión fenomenológica de la obra de arte, una en donde la epojé se configuraría en una forma de fe que suspendería el juicio (el lanzamiento del juicio) para dar paso a un espacio de pausa, un silencio, un respiro, un momento de absorber para ser absorbido, un “stop mental” que permitiría que la obra llene al individuo con su espíritu. Y es que la obra de arte está viva, con una vida capaz no sólo de hablar sino de poseer los cuerpos de quienes intencionalmente se abren a ella. El arte es un ente independiente capaz de dar cuentas sobre sí mismo, tiene sus propios discursos, su propia agenda, tiene algo que declarar, incluso imponer, puede declarar doctrinas, y mostrar también una “voluntad de poder”. Borges también da luces al respecto cuando nos dice: “Quienes dicen que el arte no debe propagar doctrinas, suelen referirse a doctrinas contrarias a las suyas” (Borges, 1984, p. 698).

Y allí, en el adoctrinar o en el oponerse, hay una posición, una declaración de principios, un manifiesto con o sin manifiestos, una declaración que nos invita a asimilar al arte ya no como un objeto sino como un individuo que se quiere dar pero que quiere que también nos demos. La apertura podría depender de la afinidad pero eso no le quitaría el carácter de individuo, y como tal deberíamos asumirlo.

Debemos ahora preguntarnos: ¿Cómo se relaciona esta independencia, esta vida propia del arte, con las nociones de **singularidad**, **autenticidad** y **autoría** en el contexto del arte digital y el arte generado por inteligencia artificial?

En el arte tradicional, estas tres nociones estaban íntimamente ligadas al proceso material y creativo del artista. La singularidad de una obra de arte estaba garantizada por su creación irrepetible, su autenticidad estaba anclada en la verificación de su origen, y la autoría era atribuida exclusivamente a un creador humano, el artista. Pero en el arte digital y el arte generado por IA, estos conceptos se desdibujan y plantean nuevas preguntas.

El arte digital introduce un reto fundamental a la idea de singularidad. A diferencia de la obra de arte física, el arte digital es infinitamente replicable, lo que genera dudas sobre la posibilidad de su unicidad, estaríamos poniendo en entre dicho su carácter de único. Sin embargo, con la aparición de los NFT, se busca reintroducir la noción de singularidad en el arte digital, donde la red blockchain funcionaría como un garante de autenticidad y propiedad.

Hagamos una pausa en este apartado y profundicemos un poco en qué es el NFT y cómo resulta importante para “valorar” el arte digital y cómo nos daría una nueva perspectiva al hablar de autenticidad:

Los NFT (Non Fungible Token o Token No Fungible) son posibles gracias a la red Blockchain, una tecnología que nació con las criptomonedas. Esta tecnología consiste en un sistema digital descentralizado (es importante esta parte) que permite llevar el registro de todas las transacciones que se realizan con una moneda (Bitcoin por ejemplo), funciona como una base de datos distribuida que almacena información en una cadena de bloques, en donde cada bloque contiene un conjunto de transacciones que una vez añadido y verificado se convierte en parte permanente de la cadena. Lo innovador de esta tecnología es la

descentralización (la parte importante), ya que no requiere de una autoridad centralizada (un banco emisor o un banco central) para validar las transacciones, sino que utiliza a miles o a millones de dispositivos como “testigos” de la transacción, lo que garantiza su seguridad y transparencia.

Cada bloque de la cadena está vinculado al bloque anterior y contiene un código único llama “hash”, que identifica tanto al bloque como a la información que este almacena. Si alguien intentara modificar un bloque, ese hash cambiaría, haciendo evidente cualquier alteración ya que la cadena se encuentra “copiada” en muchísimos dispositivos conectados a internet, intentar hacer modificaciones implicaría alterar miles o millones de dispositivos al mismo tiempo, lo cual resultaría impráctico y virtualmente imposible si tenemos en cuenta que esta red es cada vez más grande. El hecho de que esta tecnología opere de forma pública y ampliamente distribuida, significa que todos los nodos (o computadoras) alrededor del mundo tienen una copia de la cadena completa.

De manera que el NFT es un activo digital único que utiliza tecnología Blockchain para certificar su autenticidad y propiedad. A diferencia de las criptomonedas, que son fungibles (que pueden ser intercambiadas por otras monedas (bitcoin o de otro tipo) de igual valor), los NFT representan algo irrepetible o único, lo que les otorga singularidad. Estos pueden ser cualquier forma de archivo digital, imágenes, videos, música, textos, etc.

En la práctica, cuando alguien crea un NFT, ese activo digital es registrado en la red Blockchain, que actuaría de forma similar a un libro de contabilidad público. Este registro garantiza que el NFT no pueda ser falsificado, ya que cada transacción que involucre a ese NFT es validada en múltiples nodos de la red.

Teniendo claro qué es y cómo funciona el NFT, podemos darnos cuenta de que estos permiten a los creadores mantener derechos sobre su obra, es decir que, aunque el archivo

digital en sí, pueda ser reproducido o compartido infinitamente, la propiedad certificada del NFT es única, lo que permite que los artistas digitales puedan vender obras que de otro modo podrían ser copiadas y/o replicadas sin su consentimiento, proporcionando un nuevo modelo para la autenticidad y el valor en el mundo del arte digital.

Pero, ¿es suficiente esta certificación digital para devolverle al arte su carácter único? Estamos hablando de singularidad, categoría que podemos aplicar a las cosas, pero también estamos hablando de arte, e incluso hemos dicho que el arte tiene una voluntad y una vida casi propia e independiente. Heidegger nos llevaría a considerar que la singularidad no se encuentra meramente en la cosa (el archivo digital en este caso), sino en el "acontecimiento" de la obra de arte: su capacidad de desvelar la verdad y abrir un mundo a quienes interactúan con ella. En este sentido, la singularidad del arte digital no reside solo en su certificación tecnológica, sino en la experiencia única que ofrece al espectador.

La noción de singularidad puede, por tanto, mantenerse incluso en un entorno digital si el "acontecimiento" del arte se da de manera irrepetible en la interacción entre la obra y el espectador. En este sentido, no es la replicabilidad técnica lo que amenaza la singularidad, sino la falta de "experiencia" en el encuentro con la obra, un punto que Heidegger resaltaría como esencial para la comprensión del arte.

Autenticidad: ¿Qué significa ser auténtico en el arte digital?

En el contexto del arte tradicional, la autenticidad estaba garantizada por la conexión directa entre el artista y su obra, por la técnica y el proceso involucrado en su creación. Pero en el caso del arte digital y, aún más radicalmente, en el arte generado por IA, esta relación se desdibuja. ¿Qué significa ser auténtico cuando una obra de arte puede ser generada por un algoritmo?

En el caso de los NFTs, se garantiza una autenticidad digital mediante la red blockchain, pero esta autenticidad está más ligada a la propiedad que a la conexión del creador con la obra. Para Heidegger, la autenticidad en el arte no reside sólo en su procedencia, sino en su capacidad para desocultar la verdad y para constituirse como un acontecimiento que afecta a quienes lo contemplan. Desde una lectura fenomenológica, la autenticidad no se entendería como un atributo externo de la obra sino como la posibilidad de que el Dasein, en su encuentro con la obra, reconozca un modo propio de habitar el mundo. Heidegger muestra entonces que el ser auténtico se revela en el modo en que asumimos nuestras propias posibilidades, reconociendo nuestra existencia como finita y arrojada, un escenario en donde la obra digital, ya no es auténtica por la garantía técnica del NFT sino por su capacidad de abrirle al espectador un horizonte de comprensión en el que se le revela algo de sí mismo y de su tiempo.

Aquí debemos recordar la idea de Danto: la autenticidad del arte no se encuentra únicamente en su técnica o su proceso de creación, sino en el contexto y el significado que la obra adquiere en su tiempo. En este sentido, la autenticidad en el arte digital podría ser entendida como la capacidad de la obra para interactuar con el lenguaje simbólico de nuestra época, sin depender exclusivamente de la mano del artista, una idea que hemos venido soportando sobre la idea del “fin del arte” planteada por Danto. Así, entendemos que el arte ha dejado de estar definido por un desarrollo histórico y lineal, lo que él llama el “fin del arte”. Como veíamos en el capítulo anterior, Danto no sugiere que el arte haya terminado, sino que ha alcanzado un estado donde ya no se rige por la evolución de estilos ni por una serie de manifestaciones estéticas vinculadas a una progresión histórica, sino que ha tomado un giro filosófico, y su identidad, al tiempo que su noción de autenticidad ya no

está relacionada únicamente con su técnica o su conexión con el artista, sino con el contexto y el significado que la obra adquiere.

Entender este salto, esta mirada autorreflexiva del arte hacia su propio interior, no implica de ninguna manera una vanalización de su ejercicio, no significa una caída en su calidad ni una trivialización de la forma en que se crean los productos artísticos. La calidad, muy a pesar de las dinámicas hipercapitalistas de consumo de nuestros días, no está definida por cuán visible resulta la obra en los escenarios de consumo, sino en la capacidad que tiene esta para reflejar el mundo de la vida. Y aunque, al hablar de “reflejo” y “mundo de la vida” podríamos pensar en el arte platónico de la imitación, la verdad es que el arte como “reflejo” de la contemporaneidad es la capacidad para construir un discurso (a favor o en contra) de la experiencia sensible tanto del artista como del consumidor. De forma que, tendríamos nuevamente al arte como un individuo capaz de dar su “propia opinión”, desde su propio ejercicio de voluntad para apoyar u oponerse al mundo de la vida.

Y ya que mencionamos la idea de “experiencia sensible” es importante que no perdamos de vista el marco temporal del que estamos hablando. En el capítulo anterior nos enmarcamos en la posmodernidad y declaramos que esta se presenta a nosotros como el desmoronamiento de los relatos/metarrelatos (unificadores) de la modernidad y que en ella, el ejercicio artístico también buscaba desmarcarse de sus relatos (manifiestos) para dar paso a una visión en donde tuvieran cabida las subjetividades y las posibilidades de relativismos. Tener esto claro nos permite identificar un tránsito (modernidad-posmodernidad) que significó pasar de un mundo ético a un mundo estético, pasar de un mundo en donde había un acto para el otro, a un mundo en donde prima mi experiencia sensible individual, un mundo preparado para consumir antes que para dar. Por eso es importante que en una

sociedad en donde los individuos sólo quieren ser llenados, el arte pueda asumir el rol de “dador”, el arte pueda llenar el vacío de individuos encerrados en sí mismos.

Este arte que piensa, que filosofa, este arte que ha dejado de estar definido por su evolución histórica y técnica, según Danto, es legítimo y auténtico en el momento en que tiene capacidad para reflexionar sobre su propio contexto y participar en el discurso de su tiempo. Fenomenológicamente, esto se traduciría como que la autenticidad no está en la obra como cosa sino en la experiencia del encuentro que abre un mundo. Si una obra digital consigue conmover, generar un “alto” en la cotidianidad y mostrarnos de manera “más clara” lo que significa existir en nuestra época tecnológica, entonces esa obra cumple con la condición de autenticidad en el sentido heideggeriano.

En este sentido, la autenticidad no depende tanto de la mano del artista, sino de la manera en que la obra se inserta en el lenguaje simbólico y conceptual de su época, en la manera en que es capaz de ofrecer preguntas y respuestas a las necesidades de su tiempo.

Ahora, revisando nuevamente las ideas en torno a la autenticidad, sí, podemos decir que el arte digital no tiene la singularidad física de una pintura o escultura, puedo copiarlo de un dispositivo a otro en cuestión de unos pocos segundos, pero puedo hablar de autenticidad en el momento en el que acepto la invitación de Danto y abandono la idea de autenticidad enmarcada únicamente en la técnica artesanal o la singularidad física, un punto de partida que me permite declarar que el arte auténtico es aquel que participa en el diálogo filosófico sobre lo que el arte significa en su tiempo. Hay también “arandelas” que aportan en esta idea de la autenticidad digital, el NFT por ejemplo, ofrece una nueva capa al abordaje en torno a esta problemática, ya que, aunque un archivo pueda ser copiado infinitamente, el NFT garantiza que exista un registro verificable de propiedad y singularidad, y aunque, esta autenticidad garantizada por los NFT está más ligada a la

propiedad que a la conexión con el creador y su proceso creativo, nos sirve para dar valor y movilidad al producto artístico dentro de los entornos mediados por tecnología. Además, nos permite reevaluar las ideas dejadas por Danto para declarar que el arte contemporáneo ya no necesita estar vinculado a un proceso artesanal tradicional para ser considerado auténtico, de forma que los NFT pueden ser vistos como una manifestación legítima de autenticidad, no por su proceso técnico sino por la manera en que se define su valor en el contexto digital. La autenticidad, en este caso, no reside en el objeto en sí, sino en su capacidad de participar en el discurso sobre lo que significa ser arte en la era digital.

Pero, hemos dejado varias preguntas abiertas, quisiera retomar una que abandoné en el segundo párrafo del presente subtítulo:

¿Puede el arte digital, respaldado por un NFT o creado por IA, desocultar la verdad de la misma manera en que lo haría una obra física?

Heidegger respaldaría a Danto en este punto, ya que para él, la autenticidad de una obra no estaría atada en su procedencia a la mano que la creó, sino a su capacidad para mostrar una verdad, para revelar una verdad, para constituirse en un acontecimiento con la capacidad de abrir un mundo a quien la contempla. La respuesta a esta pregunta está atada a esa experiencia personal de la que hablamos anteriormente, la respuesta la encontramos en la manera en la que el arte digital afecta al espectador, en cómo se inserta en el mundo simbólico contemporáneo. Si la obra, en su contexto, es capaz de revelar algo sobre nuestra era tecnológica, sobre las interacciones entre lo humano y lo no humano (lo artificial), entonces cumple con la función que Heidegger asocia con el arte auténtico. En este sentido, nuevamente no es la técnica o el proceso lo que determina la autenticidad, sino el efecto que la obra tiene sobre quienes la experimentan, su capacidad de abrir un espacio de reflexión y verdad.

En este contexto, la autenticidad también puede ser vista como una experiencia compartida. La obra digital, al ser reproducible y accesible, permite a un número mayor de personas interactuar con ella. Aunque esta accesibilidad pueda parecer que diluye su singularidad, en realidad podría potenciar su capacidad para generar un discurso común, un espacio de reflexión compartido por una comunidad global. La autenticidad ya no residiría en la obra como objeto, sino en la experiencia colectiva que genera.

Así, la autenticidad en el arte digital no sería una cuestión de técnica o de creación, sino de la capacidad de la obra para provocar una respuesta, para generar nuevas formas de interacción y reflexión que sean relevantes para su contexto cultural. Esto está en línea con la idea de Danto de que el arte contemporáneo es, ante todo, una forma de pensamiento filosófico. En lugar de preocuparnos por si la obra es “auténtica” en el sentido tradicional, deberíamos preguntarnos si la obra genera preguntas y provoca discusiones que sean significativas para nuestro tiempo.

Autoría: ¿Es el artista necesario?

Finalmente, la noción de autoría se vuelve una de las cuestiones más desafiantes a la hora de abordar el arte contemporáneo y más específicamente el arte digital.

Tradicionalmente, el artista ha sido visto como el creador único y principal de su obra, una idea romántica que ve al artista como un genio individual que plasma en su obra su visión del mundo, su técnica y su alma creativa, (Para fines prácticos y de cara al público común, no hablaríamos de la relación de codependencia que hay entre el autor y la obra, relación planteada por Heidegger en “El origen de la obra de arte”)... entonces ¿cómo entendemos la autoría cuando un algoritmo puede generar una obra sin intervención directa humana?

En la historia del arte (y la historia de sus manifiestos) la autoría ha sido un concepto central para la valoración y el entendimiento de las obras. El nombre del artista no

sólo garantiza la autenticidad de la obra, sino que también actúa como un sello de calidad y singularidad. La obra, en este sentido, es vista como una extensión del creador, y el proceso de creación está íntimamente ligado al genio y la habilidad técnica del autor.

Heidegger, en “El origen de la obra de arte”, aborda la relación entre el artista y su obra de manera diferente. Para él, el arte no es simplemente un objeto producido por un individuo; más bien, la obra tiene una vida propia y un poder para revelar la verdad que va más allá de su creador. El artista es un medio a través del cual el arte se manifiesta, pero la obra, una vez creada, cobra una independencia que no puede ser controlada por el autor. En este sentido, Heidegger anticipa una visión de la autoría que se aleja del control absoluto del creador sobre su obra.

¿Qué ocurre con la autoría en el arte digital?

En el arte digital, debemos replantearnos algunos asuntos ya que la autoría del producto no necesariamente debe relacionarse de forma exclusiva con la creación material de la obra, en el arte digital podríamos encontrar más de un momento de autoría dentro de un mismo producto, ya que el código, los algoritmos, los programas de software y los entornos digitales son las herramientas con las que el "artista" trabaja. El artista no necesariamente toca físicamente la obra; en muchos casos, su papel se limita a diseñar un concepto o a establecer los parámetros de un sistema que luego generará la obra de forma autónoma. Esto nos lleva a sumar interrogantes en el camino que nos hemos trazado, junto a la pregunta previa de si es el artista necesario en este proceso, se nos une una nueva: ¿Quién escribe el código de programación es también autor y es la obra el resultado del sistema que él mismo creó?

Aquí, debemos volver a las ideas de Danto. Nuevamente debo reafirmar que en su teoría sobre el “fin del arte,” Danto sugiere que el arte contemporáneo ha dejado de

depender exclusivamente de la destreza técnica y ha pasado a ser una forma de reflexión filosófica y conceptual. Para Danto, lo que hace que una obra sea arte no es tanto la técnica empleada, sino el concepto detrás de ella. En este sentido, la autoría puede estar vinculada a la idea o al concepto, más que a la ejecución técnica.

De forma que el "artista" puede ser el creador del concepto o el diseñador de los parámetros iniciales, dejando que el sistema (ya sea un algoritmo o una inteligencia artificial) realice el proceso de creación. En este caso, la autoría se amplía: ya no es un acto puramente individual, sino el resultado de una colaboración entre el humano que concibe el concepto y la tecnología que ejecuta el proceso, un escenario con más de un momento de autoría.

Ahora, este escenario del humano “conceptualizador” y la máquina “ejecutora” no es el único con el que podemos encontrarnos: ¿Qué ocurre cuando una obra es completamente generada por un algoritmo, sin intervención directa del ser humano? ¿Puede la IA ser considerada autora única?

De momento, con las capacidades técnicas y operativas de nuestras IA, es fácil pensar que esta es un facilitador, más que un creador. De momento, la IA sigue siendo un conjunto de reglas y parámetros creados por seres humanos. En este sentido, la creatividad de la IA no es un proceso totalmente autónomo, sino una forma de amplificar la capacidad creativa del ser humano, el autor sigue siendo aquel que define los parámetros y el contexto con los que opera la IA. Sin embargo, no estamos lejos de que, a medida que los sistemas de IA se vuelvan más avanzados, comiencen a exhibir características de creatividad independiente. Ya tenemos precedentes con un sistema de IA que tuvo la habilidad de resolver un captcha con “recursividad” y/o “creatividad”, fue capaz de

conectarse a un foro, fingir ser un usuario humano invidente y solicitar ayuda a un usuario humano real para resolver el captcha enviándole una captura de pantalla (Díaz, 2023).

Sabemos además que los algoritmos de aprendizaje profundo pueden generar obras de arte que parecen tener intención, estilo y originalidad. Si la creatividad se define como la capacidad de generar algo nuevo y valioso ¿Podríamos decir que la IA en estos casos es creativa?

Desde el punto de vista de Danto esto no sería un problema, el arte no sería un acto exclusivo del ser humano. Si una obra generada por IA puede reflexionar sobre su propio contexto, sobre lo que significa ser arte en la era digital, entonces puede considerarse arte. El papel del artista se desplaza: ya no es el creador absoluto, sino el orquestador de un proceso más amplio que incluye tanto a la tecnología como al espectador. En este caso, el creador de las líneas de código de la IA, participaría como coautor de la obra, aún si está fuese una iniciativa autónoma de un algoritmo.

Volviendo a Heidegger, y para soportar la ideas planteadas previamente, la autoría en el arte generado por IA puede ser entendida desde una perspectiva más ontológica. Para Heidegger, una vez que la obra de arte entra en el mundo, se convierte en un ente independiente, su verdad no depende del creador, sino de su capacidad para revelar el mundo, su capacidad para generar un acontecimiento que sea capaz de transformar la experiencia del espectador. De esta forma, la autoría del arte generado por IA, puede estar distribuida: La IA no necesita ser vista como el autor en el sentido tradicional, pero sí como un agente que permite a la obra adquirir una vida propia, el creador humano no es menos artista por haber utilizado a un algoritmo, su rol cambia pero sigue siendo quien define el marco en el que el arte se genera y se manifiesta, aún si el creador humano es únicamente el programador de las líneas de código.

Esta perspectiva de “autoría distribuida” nos permite considerar a la IA como un medio para la creación y no como un fin en sí misma. Aunque la IA sea capaz de generar imágenes, sonidos o textos de forma autónoma, sigue siendo un instrumento que facilita el proceso artístico. La Intención (y es clave esta palabra) detrás del uso de la IA es fundamental para determinar la autoría, de forma que si el artista utiliza la IA como una extensión de su visión conceptual (intencionalidad) entonces sigue siendo el autor de la obra. Sin embargo, si llegamos a un punto en el que la IA pueda generar obras sin ninguna intervención conceptual por parte de un ser humano, podríamos entrar en una nueva era donde la autoría humana o algorítmica resultaría irrelevante, un escenario en donde el arte podría ser visto como un proceso emergente, donde programadores, tecnologías y sistemas de IA podrían configurarse como agentes creativos, un paso que podría significar condiciones similares a las que enmarcábamos en el capítulo uno, cuando hablábamos del periodo “anterior al arte”, en donde mencionábamos que la mayor parte del arte previo al renacimiento no tenía artistas, no tenía autores, se presentaban productos que se consideraban anónimos y de uso público porque resultaba irrelevante el autor en un mundo en donde la creación artística era concebida casi como una “posesión mágica” en donde una entidad superior guiaba como en un trance el ejercicio del “creador”.

La posibilidad de una autoría irrelevante, puede ser reforzada no sólo por la idea de una “autoría distribuida” sino también por las dinámicas de autoría y creación colectiva que vemos en la actualidad. Muchas obras de arte (digitales o no) se crean en colaboración, un trabajo colectivo en donde múltiples artistas, diseñadores y/o programadores pueden ejecutar o planear una o varias partes de la obra, una dinámica que podemos ver en los entornos colaborativos en línea, con productos cinematográficos, discográficos e incluso en la industria de los videojuegos, ya que cuando vemos una película de animación o jugamos

un videojuego, no estamos pensando en un autor específico de los gráficos, los sonidos ni la historia, sino en la marca, el nombre comercial del producto final, y para el que nos resulta irrelevante si un ilustrador de renombre creó algunos de sus elementos, o si fue un grupo de personas o incluso un algoritmo. Sí, aún arrastramos con la tradición de un director, un compositor o un musicalizador, pero en algunos productos ya son sólo una tira de créditos final.

En este contexto, la IA puede verse como un colaborador más, una herramienta que amplifica la creatividad de un grupo. La autoría se convierte en algo fluido, compartido entre los humanos y las máquinas, y las nociones tradicionales de autoría se verían desafiadas por la interconectividad y la colaboración digital.

Podríamos entonces pensar en la autoría no como un acto individual, sino como una experiencia compartida entre el creador, la IA y el espectador. La obra de arte digital no es un objeto estático, sino un proceso en el que participan múltiples agentes. El valor de la obra no reside tanto en quién la creó, sino en cómo interactúa con el mundo, en cómo abre nuevas posibilidades de experiencia y significado.

Para Heidegger, la obra de arte tiene valor en su capacidad para generar un acontecimiento, para revelar algo nuevo sobre el ser y el mundo. En el arte generado por IA, esta revelación puede surgir de la interacción entre el algoritmo, el espectador y el contexto cultural en el que se inserta la obra. La autoría, en este sentido, es distribuida y fluida, ya que la obra no pertenece a un sólo creador, sino a un proceso más amplio de creación y recepción.

En la evolución de la historia del arte, el concepto de autoría compartida no es algo completamente nuevo. En formatos y movimientos como el cadáver exquisito, el arte conceptual, e incluso en los talleres renacentistas donde los aprendices trabajaban bajo la

dirección de un maestro, la autoría no siempre era atribuida a una sola persona, una situación que puede brindarnos herramientas para desmontar los prejuicios que podemos tener en contra de la creación artística mediada o generada por IA.

Pensar si la autoría debe estar limitada a la creación humana directa, o si es válida la inclusión de la IA en el proceso creativo, es un primer paso para construir nuevas concepciones. El cuestionar el papel del autor y el indagar por la existencia de un autor, es un ejercicio que demuestra a ese arte que se nos mostró como una forma de filosofía en el capítulo anterior. Vivimos el arte después del arte, por lo que incluir a la inteligencia artificial como una entidad creativa en sí misma, tiene tanta validez como la misma elección de una técnica o de un manifiesto, la IA actúa bajo los parámetros que le son dados, pero el resultado final es, a menudo, impredecible y sorprendentemente creativo, tan creativo como el desarrollado por un ser humano.

De forma que, la autoría no es un atributo exclusivo del ser humano, sino un proceso que se reparte entre varios agentes: el creador humano, la máquina, y quizás también el espectador, que interpreta y da sentido a la obra. Este concepto, radical en muchos aspectos, redefine el rol del artista en el siglo XXI, expandiendo las fronteras de la creación artística hacia un ámbito colectivo y colaborativo que incluye a las máquinas.

Intencionalidad

Hace poco dijimos que “intención” era una palabra clave, un elemento central en la discusión sobre la naturaleza del autor y su relación con la obra. Tradicionalmente, se ha considerado que la obra de arte es un reflejo de la intención del artista. Esta intención puede ser consciente o inconsciente, pero siempre existe un propósito, una visión que guía el proceso creativo.

En el arte generado por IA, surge la pregunta de si la inteligencia artificial puede tener una intención artística. Los algoritmos no tienen conciencia ni emociones, y no parecen capaces de expresar una visión del mundo de la manera en que lo haría un artista humano. Pero si seguimos el argumento de Danto sobre el "fin del arte", la intencionalidad artística podría no ser necesaria para que algo sea considerado arte. Lo que importa es el contexto y cómo la obra interactúa con su tiempo y con el espectador. Incluso, en los "ready-made" vemos que el objeto "desnudo" (como era originalmente) sólo tiene un uso, "La fuente" de Duchamp era un orinal con el uso exclusivo de recoger orina, pero adquirió una naturaleza artística en el momento en que empezó a ser parte de un contexto artístico (el de la galería).

Así, aunque la IA no tenga intención en el sentido humano, puede producir obras que generen respuestas estéticas y filosóficas, y esto es lo que podría convertir esas obras en arte. Nuevamente es importante repetirnos el mantra de Heidegger, la obra de arte cobra vida propia y genera un acontecimiento en el que la verdad se revela. Si una obra generada por IA es capaz de provocar ese acontecimiento ¿es necesario que la intención artística provenga de un ser humano?

Otro enfoque que podríamos considerar a la hora de abordar la intencionalidad de la IA, es abstraer de ella el ejercicio creativo y enmarcarla en un plano de la mediación, espacio en el que ya no la consideraríamos como un creador en el sentido "clásico", sino como un intérprete. De la misma manera en que un director de orquesta interpreta la obra de un compositor (y no todos los directores lo hacen de la misma forma) o un actor interpreta un guión, la IA puede ser vista como un mediador entre el concepto y la obra final en donde la intencionalidad podría estar mediada en el nuevo espacio de una herramienta con la capacidad de crear interpretando, de la misma forma en que un director

o un intérprete pueden crear/cocrear junto al compositor original en el mismo momento en que interpretan una obra musical, agregando nuevos elementos estilísticos, dinámicas (dinámicas en el estricto sentido musical) y lecturas nuevas de acuerdo al momento histórico desde el que se “revisita” la obra.

En esta visión de la mediación, la IA toma las reglas, parámetros y conceptos dados por un ser humano y los traduce en una obra. El nivel de control que el humano tiene sobre el proceso creativo varía: en algunos casos, la IA simplemente sigue instrucciones, mientras que en otros, traduce variaciones e interpretaciones que van más allá de lo que el creador humano podría haber anticipado.

Aquí podemos pensar en el paralelismo con el arte generativo, donde los artistas establecen un sistema de reglas y luego permiten que el sistema genere variaciones dentro de esos parámetros. La IA funciona de manera similar, pero con un nivel de complejidad y autonomía mucho mayor, un nivel de autonomía que permitiría las licencias de la intencionalidad. La autoría, como hemos venido hablando, no residiría únicamente en el creador humano ni en la máquina, sino en el proceso de interacción entre ambos.

Este proceso de interacción, autoría colectiva e intencionalidad puede englobar el contenido de este capítulo en la idea de una evolución. A lo largo de la historia, la autoría ha cambiado de acuerdo con los contextos culturales y las tecnologías disponibles. Durante el renacimiento, el concepto de genio individual significó toda una revolución y se impuso como el ideal de autoría artística, una posición que se oponía fuertemente a las concepciones previas, en donde la creación artística era vista como un escenario de posesión de lo divino y trascendental que anulaba la individualidad del productor artístico (incluso nos cuesta hablar de un artista en pleno) y en donde primaba el esfuerzo colectivo, especialmente en las artesanías y el arte religioso.

Hoy con la irrupción de las tecnologías digitales y la IA, estamos presenciando una nueva transformación. La autoría ya no es vista como un acto puramente individual, sino como el resultado de una colaboración entre el ser humano y las máquinas. Un escenario en el que la autoría se convierte en un concepto fluido, abierto a nuevas interpretaciones y con los desafíos de representar y comunicar las particularidades de nuestra sociedad contemporánea, entendiendo que no debemos reñir con la IA, y de forma que esta pueda ahora ser vista como una extensión del genio humano, ya que esta no sería un creador completamente independiente sino una sofisticada herramienta para amplificar las capacidades creativas. Así como un pintor utiliza pinceles y lienzos, el artista contemporáneo utiliza algoritmos y códigos, en un proceso de creación revolucionario pero consciente de sí mismo y de su capacidad para revelar una verdad sobre el mundo.

Habiendo aportado ahora herramientas conceptuales para abordar las nociones de singularidad, autenticidad y autoría en el contexto del arte digital y generado por la IA, sería interesante que pudiésemos ahora llevar estas ideas al plano práctico ¿Cómo este tipo de arte representa y se articula con los discursos y los lenguajes simbólicos de la contemporaneidad? Y agregaré también (desde mi rol de artista y mi ejercicio profesional) ¿Por qué el arte contemporáneo necesita del “refresco” de las nuevas tecnologías y de las nuevas concepciones que hemos venido recorriendo?

Más allá de la comprensión

En octubre de 1960, un ejército de disonancias, muchas resueltas de formas poco convencionales, declaraban su “vanguardia”, Leningrado (ahora San Petersburgo) veía la luz del 8vo cuarteto de cuerdas de Dimitri Shostakovich, 5 movimientos (sin pausas entre ellos) que ofrecían un discurso que, si bien no representaba un completo distanciamiento de la tonalidad (como sí lo había hecho Schönberg) sí presentaba un color que emulaba por momentos al atonalismo, mientras coqueteaba con la ambigüedad de un centro tonal que por momentos se sentía mayor y un par de compases después parecía ser menor. Como para pedir la opinión del autor del “clave bien temperado”.

“Caótico” fue el adjetivo calificativo que algunos le lanzaron, “terrorífico” lo fue para otros, pero la intencionalidad del autor no se alineaba ni con el caos, el terror o el “azar” de poner cualquier cosa en el papel para que “sonara diferente”, el motor que movió a Shostakovich era el de superar los manifiestos y salir de la rutina del sistema tonal, un sistema que nos “condena” a seguir una dinámica de tensión-relajación, consonancia-disonancia que siempre debe terminar en el equilibrio y el “punto de descanso” de la tan manoseada “tónica”.

Hablar de Shostakovich no implica sólo hablar de la abstracción compositiva, no, en él encontramos un conjunto ordenado y perfectamente racional de cómo resolver disonancias con disonancias, de cómo acentuar sin los recursos típicos, de cómo olvidarnos de la forma (forma musical) para dar paso al color. No es coincidencia que Kandinsky (contemporáneo de Shostakovich) plasmara en sus cuadros lo que para algunos sólo son manchones de color sin forma, de la misma manera que cuando surgió el punto de fuga (en

el arte pictórico) se abriera paso la “perspectiva politonal” en la música, que casualmente encontró su cumbre con un técnica contrapuntística llamada precisamente “fuga”.

Vivir el fin del arte es presenciar también el “fin de la filosofía” (idea planteada por Heidegger) sin que este fin implique un culminar del ejercicio filosófico, más bien, es una puerta abierta a la transformación, una puerta abierta en donde la “verdad”, vista como un manifiesto, tiene que ser plural y tiene que ser capaz de observar todos los caminos previos recorridos por otros en su devenir histórico. Y es que, cuando Heidegger menciona el “fin de la filosofía”, no está hablando de una desaparición de la reflexión, sino de un agotamiento de la filosofía en su forma tradicional, un paso nuevo que no sólo deja ver una visión postmetafísica sino también postfilosófica, un paso que al igual que nuestra no “casual” alineación entre música y pintura, también quiere ser parte (alinearse) con la necesidad de una verdad “incluyente”, una nueva verdad para todos.

Ver a Duchamp “siendo” o revelando al ser desde los ready-made, es una experiencia que la música pudo también vivir con John Cage y su “4:33”, una obra que muestra su existencia y su propia conciencia cuando restablece un papel de dignidad al concepto de silencio, una posibilidad de expresar el Dasein en el elemento más puro (más limpio) del discurso musical.

Entender entonces el ejercicio artístico contemporáneo, implica reconocer que el arte del S. XXI es postmetafísico, es vivir un arte filosófico capaz de pensarse a sí mismo y que no es ajeno a las inquietudes de autores y audiencias, inquietudes que buscan “ser”, que buscan vivir, que intentan renunciar a los “absolutos” y a los “universales” para dar paso a un nuevo escenario, uno que intenta superar al nihilismo y entregar un respuesta unificadora sin las inquietudes de dominación de los manifiestos tradicionales.

La digitalidad no va por un lugar diferente, la técnica y la hiperconexión tecnológica nos han permitido como sociedad posmoderna, ver una disolución de los límites que separan al ser humano de sus herramientas, una disolución que ha impactado la forma en la que expresamos nuestra identidad, nos relacionamos con otros y planteamos un nuevo escenario cultural. Y es que, la digitalidad ya no es un ámbito separado de la vida, ya no es una doble vida sino un nuevo “Ser en el mundo” que nos permite desarrollarnos como individuos e interactuar con otros con la mediación de herramientas tecnológicas. Ya no hay diferencia, ya no hay 1.0 y 2.0 separados, el “Ser ahí” ahora trasciende sobre el escenario presencial y no presencial.

El arte digital entonces, no es simplemente un medio tecnológico sino una respuesta directa a las inquietudes y valores de la sociedad contemporánea, en donde se abren nuevas posibilidades de expresión, al tiempo que se introduce un escenario en el que los límites entre el creador, la obra y el espectador también experimentan una disolución. En el pasado, la obra de arte existía como un objeto estático, hoy, la obra digital se muestra como dinámica, interactiva y colaborativa, reflejando la necesidad cultural de la participación y del intercambio en el mundo digital.

De esta forma, el arte digital adquiere valor porque refleja el espíritu de nuestro tiempo, un espíritu en donde la colaboración, la accesibilidad y la interacción se muestran como prioridades culturales. Tenemos obras de arte que se adaptan al ritmo de la vida y al lenguaje (humano y algorítmico) de una era hiperconectada, ofreciendo no solamente experiencias estéticas sino también espacios de reflexión compartida y de identidad colectiva. Si para Danto, el arte contemporáneo se configura como una forma de pensamiento filosófico, el arte digital es un ejemplo de ese viraje, ya que ofrece plataformas

donde los individuos pueden cuestionar, explorar y construir significados de forma colectiva.

El arte digital, como reflejo de las condiciones culturales, ofrece entonces una visión de lo que significa “Ser” en una realidad en la que los límites entre lo físico y lo digital se han desdibujado. Por esto, debe ser natural que pensemos e integremos estos “nuevos” (las comillas son claves porque ya no son tan nuevos y ya tenemos un escenario poblacional con individuos 100% nativos digitales) recursos y nuevas concepciones a nuestra cultura diaria, a nuestra rutina del quehacer, sin pensar que estamos traicionando o ensuciando un “legado milenario” de trabajo manual y a pulso.

¿Qué dirían los precursores? ¿Qué opinarían los artistas de antaño? ¿Rechazarían la digitalidad?

Hay una escena que, además de curiosa, deja ver la posibilidad de una digitalidad en esos “precursores”, la historia se encuentra registrada en los diarios póstumos de Andy Warhol y en el blog personal de David Sheff (Escritor y periodista norteamericano), la entrada original de Sheff se puede encontrar en (Steff, s.f.) e intentaré resumirla a continuación:

Era el 9 de octubre de 1984 y Steve Jobs asistía a la fiesta de cumpleaños de un niño de nueve años, invitado por David Sheff, quien estaba terminando una nota sobre Jobs para una revista.

La reunión no era un evento común; además de Jobs, entre los invitados se encontraban figuras como Walter Cronkite, Andy Warhol, Keith Haring, Louise Nevelson, John Cage (El compositor de 4:33, que mencionamos previamente) y el cantante Harry Nilsson. En la reunión también se encontraba Yoko Ono, ya que era el cumpleaños de su hijo, Sean Lennon.

Jobs llega a la fiesta con un regalo para Sean: una Macintosh. Este modelo, lanzado ese mismo año, era la más reciente computadora personal de Apple. Jobs la instaló en el suelo del cuarto de Sean y le mostró cómo usar MacPaint. Fascinado, el niño comenzó a experimentar con el programa, primero dibujando formas simples y luego un híbrido entre camello y león, según cuenta Sheff en su blog.

Después de un rato, algunos de los adultos se acercaron, entre ellos Warhol y Haring. Warhol observó la pantalla y emocionado, llamó a Haring: “¡Mira esto, Keith! ¡Es increíble!”, pidió intentar dibujar algo, pero al ver el mouse lo levantó en el aire desconociendo cómo funcionaba. De forma paciente, Jobs colocó su mano sobre la de Warhol, guiándolo hasta que comprendió cómo funcionaba.

Luego de unos minutos de concentración (no le resultaba fácil), Warhol miró hacia Haring con una sonrisa: “¡Mira! ¡Dibujé un círculo!”.

Este encuentro no es simplemente una anécdota curiosa, para mí representa un momento simbólico en el que el arte contemporáneo se encontró con la digitalidad, en el que dos mundos, el de la tecnología emergente y el del arte posmoderno, se unieron de manera tangible. La escena revela cómo Warhol, un precursor de la cultura pop y de la apropiación de lo cotidiano como arte, y Jobs, un pionero tecnológico, encontraron un punto de convergencia en un entorno digital. La emoción de Warhol al descubrir las posibilidades de MacPaint, su intento de manipular el mouse como si fuera una herramienta de su taller, y su esfuerzo por crear un simple círculo con la ayuda de Jobs, marcan un instante de transición cultural: el paso del lienzo físico a la pantalla.

Este episodio nos muestra que la digitalidad no es necesariamente una ruptura con el pasado, sino una extensión de la creatividad que siempre ha caracterizado al arte. La reacción de Warhol, su interés inmediato y su capacidad para encontrar en una computadora

una herramienta artística, sugiere que el espíritu de exploración y experimentación del arte contemporáneo encuentra una evolución natural en el medio digital. En ese momento, Warhol y Jobs, sin saberlo, estaban revelando el potencial del arte digital como un reflejo del ser en la era tecnológica, lo que comenzó como una curiosidad se convierte en un símbolo de cómo el arte puede redefinirse y responder a las necesidades culturales de cada época, integrando la tecnología sin renunciar a su esencia.

¿Qué dirían los precursores? Me veo tentado a afirmar que ese día Warhol pudo tener una visión profética del futuro, un pequeño bocado a las posibilidades técnicas y expresivas de una nueva herramienta. Una situación similar a la de un Miles Davis que falleció creyendo que el HipHop era la ruta natural del jazz, luego de evolucionar desde el BeBop y el HardBop.

En cuanto al encuentro, el registro fotográfico de ese día, una “simple fiesta” de cumpleaños (y que se adjunta en el presente trabajo), fue vendido por la casa de subastas Christie’s el 25 de febrero de 2016 por \$10.625 USD. Su venta, más allá del valor económico, es también una señal de cómo los recuerdos pueden convertirse en arte, una forma de arte que sirve como documento y testimonio histórico de nuestra cultura, una forma de arte capaz de dar valor a la experiencia y la memoria humana.

Figura 2



Figura 3



Figura 4**Figura 5**

Figura 6

Nota. Fotos del encuentro entre Warhol, Sean Lennon and Steve Jobs en 1984

Ahora, pensar en la fotografía como forma de arte, implica también abordar el reto que le significó mostrarse como una obra de arte real, peleándose un lugar junto al arte pictórico que le hacía ver como una versión burda, perezosa y superficial, que sólo buscaba “imitar” el mundo sin la técnica ni el peso histórico del que un pintor podría hacer alarde. De forma que, si a la foto le costó, al arte digital también le ha tocado luchar sus propias batallas, aunque, bajo la anécdota de Warhol y Jobs, creo, y me animo a pensar que hay una validación implícita por parte del “mundo del arte”.

De manera que, podemos decir, a la luz del camino recorrido en este trabajo, que la relación entre arte y tecnología ha sido una constante en la historia y que la digitalidad representa tan sólo una nueva etapa en esta evolución. La tecnología, lejos de ser sólo una herramienta, se ha convertido en un componente integral del mundo contemporáneo, transformando cómo nos percibimos y nos relacionamos. De forma que, el arte digital es

ahora más que una simple innovación, es un reflejo de la manera en que la cultura se adapta a las condiciones tecnológicas y sociales del presente. Al igual que la disonancia en la música de Shostakovich o la ruptura con la forma en la obra de Kandinsky, el arte digital representa una ruptura y una expansión de los límites tradicionales del arte, adquiriendo valor precisamente porque responde a las demandas y valores de nuestra época.

La digitalidad y el valor artístico están íntimamente relacionados, en la era digital, la creación artística ha adoptado nuevas formas, y junto a ellos, las nociones de autoría, autenticidad y singularidad han evolucionado. En lugar de ver a la tecnología como una amenaza a la autenticidad del arte, la digitalidad permite un nuevo tipo de abordaje, uno basado en la capacidad de interacción y personalización, un reflejo del “Ser en el mundo” que desde las gafas de Heidegger podría invitarnos a declarar que la tecnología no es un ámbito separado de la vida humana, sino una extensión de nuestro Dasein, permitiendo nuevas experiencias de interacción e identidad.

Y es que, es precisamente la interacción una de las características claves en el arte digital, en lugar de ser un observador pasivo, el espectador se convierte en un participante activo, capaz de influir en la obra y de encontrar en ella significados personales. Esta característica responde tal vez a esa necesidad cultural de participación, de ese “hacer parte de” donde la audiencia desea no sólo recibir un mensaje sino contribuir a la creación de la obra. El valor del arte digital, en este caso, radica en su capacidad para involucrar al espectador en el proceso artístico, creando una experiencia compartida que nos remite a la experiencia creativa de la tribu.

Otra característica clave que podemos destacar es la conectividad y la accesibilidad. En una sociedad hiperconectada, el arte digital responde a la necesidad de accesibilidad y democratización del arte. Mientras que el arte tradicional se encuentra a menudo confinado

a galerías y museos, el arte digital tiene la capacidad de ser compartido, modificado y experimentado en línea, alcanzando audiencias globales y sin la restricción de las barreras geográficas. Este fenómeno rompe con la noción de exclusividad que históricamente ha rodeado al arte, y permite que individuos de diferentes contextos y culturas acceden y participen, tanto de la creación como del consumo del arte.

Además, el arte digital, respaldado por plataformas descentralizadas y tecnologías como la red blockchain, hace posible que los artistas y creadores puedan distribuir sus obras de manera autónoma, sin depender de intermediarios. Esto no sólo le otorga un valor económico y social, sino que también transforma el concepto de propiedad, permitiendo a los espectadores coleccionar y poseer piezas de arte (digitales) que de otro modo estarían únicamente reservadas para los espacios tradicionales (galerías y museos). Podríamos hablar entonces, de un empoderamiento tanto de los creadores como de los coleccionistas, asumiendo un rol activo en la configuración del mercado del arte y aportando un sentido de apropiación a la significación del arte en el entorno contemporáneo.

Y es precisamente esa significación la que nos permite hablar del arte (y específicamente del arte digital) como un espejo de la sociedad posmoderna.

¿Qué encontramos en este espejo?

La sociedad posmoderna, caracterizada por la pluralidad y la fragmentación de los metarrelatos, encuentra en el arte digital un reflejo de sus propios valores: En una cultura que rechaza las grandes narrativas y cuestiona las ideas de verdad absoluta, el arte digital ofrece un espacio donde la multiplicidad de interpretaciones y significados es bienvenida. Las obras digitales no pretenden imponer una verdad única, sino abrir un espacio de reflexión y de cuestionamiento, donde el espectador es libre de interpretar y de encontrar su propio sentido.

Como revisábamos previamente, la visión heideggeriana nos muestra al arte como un acto de “desocultamiento”, una ventana en la que la verdad se revela al espectador. En el caso del arte digital, esta revelación no está determinada de antemano; la obra digital es dinámica y permite múltiples experiencias de desocultamiento, reflejando la pluralidad y la complejidad de la sociedad contemporánea. La digitalidad ya no es sólo un medio, sino un reflejo de la realidad en la que vivimos, donde la identidad y la verdad son conceptos fluidos y en constante cambio, un cambio que nos obliga a revisar la idea de la temporalidad del arte digital ¿hay obsolescencia en él?

A diferencia de las obras tradicionales, que están destinadas a durar, el arte digital está sujeto a la obsolescencia tecnológica, los formatos digitales cambian, los sistemas operativos “evolucionan”, y el software utilizado para crear o visualizar las obras puede volverse obsoleto en poco tiempo. Esta impermanencia le da al arte digital un carácter efímero, reflejando una naturaleza transitoria que quiere aferrarse a la vida y que implica asumir unos retos para su perdurabilidad, la temporalidad se muestra entonces como una oportunidad para la renovación. Al ser efímero, el arte digital permite que los artistas actualicen, reinterpreten y recreen sus obras para adaptarse a nuevos contextos tecnológicos y/o culturales. Esta capacidad de renovación y adaptación es una manifestación del valor del arte digital en la cultura contemporánea, donde la innovación y el cambio constante son valores que le imprimen una vitalidad que difícilmente podemos encontrar en otras formas de arte, y que además, nos muestran que el arte digital no sólo responde a la cultura de su tiempo, sino que también evoluciona junto con ella, permitiéndole explorar y expresar la identidad cultural en formas que al arte tradicional se le dificultaría, y es que, en un mundo globalizado, el arte digital facilita la representación de identidades múltiples y permite a los artistas expresar temas de género, raza y pertenencia cultural de una manera accesible y

compartida a nivel global. Esta capacidad de representar la identidad cultural en un contexto tan amplio, es un reflejo de las dinámicas sociales de la contemporaneidad, en la que las identidades son múltiples, cambiantes y a menudo, construidas también en espacios digitales.

Podría concluir remitiéndome a que el arte digital ya no es sólo un medio artístico, sino una respuesta cultural a las necesidades y valores de nuestro tiempo, que representa la adaptabilidad, la interacción y la democratización del arte, pero los motivos que me impulsaron a iniciar este trabajo son más pueriles y por esa razón tengo que hacer una última justificación.

No quiero negar lo que concluyo. Sí, el arte digital es una respuesta cultural afín a los días que vivimos, pero también es una forma de gritar la injusticia de la academia, y ese es mi caso. Con vergüenza, debo admitir que formarme en un conservatorio (desde mi infancia) invalidó cierta afinidad cultural con mi país, crecí en una burbuja, mis lenguajes (musicales) respondían a estructuras ajenas al territorio colombiano, y eso me pasó factura cuando salí de la burbuja y me encontré con la cruda realidad: Ganar concursos en Europa, para luego escuchar comentarios en concursos de composición locales en donde los jurados decían “No encuentro a Colombia en tus obras”. Este aislamiento, significó asumir una frustración detrás del sentido de identidad, y junto a esto, una crisis de identidad cultural. Somos lo que la cultura (macro o “burbujeada”) hace de nosotros, y este fue uno de los motivos por los que ya con 35 años inicié mis estudios de Filosofía.

El camino filosófico, la aventura a la que me refiero en las primeras líneas del capítulo uno, me ha permitido asumir una nueva identidad y separarme del eurocentrismo de la música académica, me ha permitido despertar como un elemento más en el engranaje cultural que es capaz de pensarse a sí mismo, pero sin olvidar el todo que le rodea. De

forma que la conclusión tiene para mí más peso si he justificado mis pasos: El arte digital representa la adaptabilidad, la interacción y la democratización del arte, mismas palabras de dos párrafos atrás pero con una conciencia diferente: El arte digital no debe ser visto como una amenaza a las formas tradicionales de arte, sino como una evolución natural que es capaz de dar significado a nuestro paso por el mundo.

El reto ahora no es poner en palabras las ideas que se construyeron a lo largo de este trabajo, el reto ahora es cómo replicarlo, cómo aterrizar estas ideas en torno al arte que se hace filosofía, el arte que se piensa a sí mismo y el arte que es capaz de vestirse de unos y ceros para ir allí a donde es requerido. El reto es continuar este trabajo posterior a su entrega, darle una continuidad que requiere de nuevas reflexiones pero también de un abordaje pedagógico que le permita entrar al sistema educativo, darle unas alas con las que pueda enseñar a volar a otros, como a mí me permitió hacerlo.

Referencias Bibliográficas

- Adler, Amy M., Artificial Authenticity (September 18, 2022). 98 NYU Law Review, No. 3, NYU Law and Economics Research Paper No. 23-08, NYU School of Law, Public Law Research Paper No. 23-14, Available at SSRN:
<https://ssrn.com/abstract=4222455> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4222455>
- Adorno, Theodor W. (2017). *Ontología y Dialéctica*. Eterna Cadencia Editora.
- Adorno, Theodor W. (2020). *Beethoven: filosofía de la música*. Ediciones Akal.
- Adorno, Theodor W., & Eisler, H. (1981). *El cine y la música*. Editorial Fundamentos.
- Adorno, Theodor W., & Horkheimer, M. (2007). *Dialéctica de la Ilustración*. Ediciones Akal.
- Adorno, T. W. (2006). *Teoría Estética* (J. Navarro Pérez, Trad.). Akal Ediciones.
- Baricco, A. (2016). *El alma de Hegel y las vacas de Wisconsin: Una reflexión sobre música culta y modernidad*. Ediciones Siruela S.A.
- Beeple. (2021). *Everydays: The First 5000 Days* [Collage digital, NFT].
<https://onlineonly.christies.com/s/beeple-first-5000-days/beeple-b-1981-1/112924>
- Benjamin, S. W. (2015). *El autor como productor*. Casimiro Libros.
- Benjamin, S. W. (2023). *La Obra de Arte En La Era de Su Reproducibilidad Técnica: Traducción de Jose Anibal Campos*. Blurb.
- Borges, J. L. (1984). *El primer Wells*. En *Obras completas 1923-1972* (14.^a ed.) Buenos Aires: Emecé Editores.
- Broncano, F. (2000). *Mundos artificiales. Filosofía del cambio tecnológico*. Ediciones Paidós

- Christie's Galery. (1984). Andy Warhol, Sean Lennon and Steve Jobs [unique gelatin silver prints 8 x 10 in]. <https://onlineonly.christies.com/s/andy-warhol-christies-andys-factory/sean-lennon-steve-jobs-16/24494>
- Danto, Arthur C. (1997). Después del fin del arte. Barcelona: Ediciones Paidos
- Danto, Arthur C. (2003). Más allá de la Caja Brillo. Ediciones Akal.
- Danto, Arthur C. (2003). La Madonna del futuro. Ediciones Paidos Iberica.
- Danto, Arthur C. (2004). La Transfiguración del lugar común. Ediciones Paidos Iberica.
- Danto, Arthur C. (2005). El abuso de la belleza: la estética y el concepto del arte. Grupo Planeta (GBS).
- Danto, Arthur C. (2009). Andy Warhol. Yale University Press.
- Danto, Arthur C. (2013). Qué es el arte. Barcelona: Ediciones Paidos
- Díaz, R. (2023). ChatGPT finge ser una persona con discapacidad visual y pide ayuda a un humano. El Mundo.
<https://www.elmundo.es/tecnologia/2023/03/21/641a19dde4d4d80a3d8b459a.html>
- Eco, U. (2007). Historia de la Belleza (M. Pons Irazazabal, Trad.). Editorial Lumen.
- Eco, U. (2013). La Estructura Ausente. Debolsillo.
- Eco, U. (2016). Historia de la Fealdad / On Ugliness. Debolsillo.
- Eco, U. (2021). La memoria vegetal / Plant Memory. Penguin Random House Grupo Editorial.
- Ferraris, Maurizio (2008) ¿Dónde estás? Ontología del teléfono móvil. Barcelona: Marbot Ediciones
- Heidegger, Martin. Sendas perdidas o Caminos de bosque (1950), Editorial Alianza, Madrid, 1995. Traducción de Helena Cortés y Arturo Leyte. Título original:

- Holzwege, V. Klostermann, Frankfurt a. M., 1950. (Cap. 1: el origen de la obra de arte)
- Heidegger, M. (1996). *Arte y poesía*. Fondo de Cultura Económica.
- Heidegger, Martin. (2003). *The end of philosophy*. University of Chicago Press.
- Heidegger, M. (2015). *Tiempo y Ser* (M. Montoto, Trad.). Createspace.
- Heidegger, Martin. (2015). *La Pregunta Por La Técnica* (M. Montoto, Trad.). Createspace.
- Kandinski, V. (1996). *De lo espiritual en el arte: Edición conmemorativa numerada 1911-2011*. Grupo Planeta (GBS).
- Kandinsky, W., & Kandinsky, V. (1997). *Punto y Línea sobre El Plano*. Ediciones Paidós Iberica.
- Pineda Repizzo, Adryan Fabrizio. (2011). *La Filosofía del arte en la época del fin del arte*. Praxis Filosófica, (32), 249-267. Recuperado en Mayo 13, 2023, de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-46882011000100011&lng=en&tlng=es
- Sierra Caballero, F. (2013). *Ciudadanía, tecnología y cultura: nodos conceptuales para pensar la nueva mediación digital*. Editorial Gedisa. <https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/lc/unad/titulos/61164>
- Sheff, D. (s.f.) *The night Steve Jobs met andy Warhol*. Blog <https://www.davidsheff.com/the-night-steve-jobs-met-andy-warhol>