



ARTÍCULO

La autoreferencialidad en el arte. El metalenguaje en el medio digital*

Eloi Puig

Fecha de presentación: septiembre del 2006

Fecha de publicación: noviembre del 2006

Resumen

Este artículo analiza las obras de algunos artistas digitales que utilizan los recursos propios del medio digital como mensaje central. Nuestra intención será exponer las múltiples formas de utilizar, desarrollar y manipular el metalenguaje. Primeramente, con la intención de comprender estas obras, se elabora un contexto en que se plantearán unos precedentes, para ver, en una segunda parte, cómo el metalenguaje en nuestra actualidad artística y digital vuelve a ser muy utilizado, de manera que llega a convertirse en una metodología característica del arte contemporáneo y de los medios digitales.

Palabras clavealeatoriedad, simulación, *glitch*, *net art*, interfaz, reactividad, interactividad**Abstract**

This article analyses the work of a number of digital artists who use the resources of the digital medium as the central message. Our aim is to show the many ways of using, developing and manipulating metalanguage. Firstly, with the aim of understanding this work, a context is created in which its background will be considered. The second part looks at how metalanguage in today's artistic and digital context is once again a highly-used resource, becoming a characteristic methodology of contemporary art and digital media.

Keywords*randomness, simulation, glitch, net art, interface, reactivity, interactivity*

* Este artículo surge de la profundización de uno de los aspectos tratados en mi tesis doctoral, *Alear: Arte procesual-aleatorio. La aleatoriedad en el Computer-Art*. En esta tesis se abordaba la relación que hay entre el ordenador y el azar para entender cómo el ordenador utiliza los componentes aleatorios, para ver hasta qué punto el azar ha determinado el desarrollo del arte por ordenador. Uno de los capítulos pretende ser un análisis de la estética «del azar» reflejada a través de seis características que se cumplen parcial o totalmente en las obras que más adelante se exponen. Una de estas seis características es el metalenguaje.

1. Introducción

Cuando la técnica como medio tiene una influencia determinante en el resultado estético de las obras artísticas, podríamos decir que se está desarrollando un metalenguaje. Bajo esta definición elaboraremos la argumentación de cómo el metalenguaje está presente a lo largo de toda la historia del arte, para llegar a mostrar cómo en el arte digital tiene una especial y destacada presencia, al mismo tiempo que explora sus múltiples apariencias al conectar con la gran complejidad tecnológica que contiene el ordenador. Lev Manovich, en el artículo «La vanguardia como software»,¹ uno de los argumentos que utiliza para caracterizar los llamados «nuevos medios», es su carácter de metamedio. Esta idea se expone cuando, en su análisis de la revolución de los nuevos *media*, nos dice:

«La nueva vanguardia ya no se ocupa de ver o representar el mundo de nuevas maneras, sino más bien de acceder y usar de nuevas maneras los *media* previamente atesorados. En este sentido los nuevos *media* son *postmedia* o *metamedia*, ya que utilizan los viejos *media* como materia prima».

La presencia metalingüística es una constante en la progresiva sucesión de acontecimientos artísticos. Por este motivo que en este texto nos limitaremos a la constatación de esta presencia con una selección de autores (o colectivos) que pueden llegar a representar la relevancia de esta nueva visión y comprensión del arte.

2. Precedentes metalingüísticos

Para buscar algunos precedentes metalingüísticos podríamos remontarnos a fechas prehistóricas (aproximadamente entre diez mil y veinticinco mil años atrás). En las pinturas rupestres de la Cueva de las Manos, en la Patagonia argentina, o en las de la cueva Pech Merle francesa, encontramos ya evidencias del recurso utilizado por el ejecutante. Sus propias manos son las que conforman el resultado visual.

Saltando en el tiempo, **Albrecht Dürer** (Alemania, 1471-1528), representó el reforzamiento de los lazos con Italia mediante la difusión de las ideas de los humanistas italianos por el norte de Europa, difundiendo nuevas ideas artísticas en el mundo del arte alemán, de tradición más conservadora. A los artistas alemanes les resultaba difícil conciliar su imaginería medieval con el énfasis que los artistas italianos ponían en la antigüedad clásica y la mitología. Dürer proveyó a sus compatriotas de un modelo con el cual pudieran combinar el

interés empírico por los detalles naturalistas con los aspectos más teóricos del arte italiano. Su interés por la historia, la geometría y las proporciones matemáticas y sus observaciones de la naturaleza son una demostración del espíritu de constante curiosidad intelectual del Renacimiento. Las xilografías a fibra *Artista dibujando un retrato*, *Artista dibujando un laúd*, *Artista dibujando un jarro* y *Artista dibujando una mujer desnuda*, del año 1538, muestran el carácter metalingüístico por la propuesta didáctica del autor, por su necesidad de saber unida a la de transmitir. Vemos diferentes utensilios destinados a la representación precisa de la naturaleza y objetos de la realidad.



A. Dürer. *Artista dibujando una mujer desnuda*. Xilografía, 1538.

Los utensilios propios del pintor e, incluso, la fusión entre aquello representado y el representador se unen en el mismo cuadro en *Las Meninas* de **Diego Velázquez** (Sevilla, 1599-1660). La escena transcurre dentro de una estancia del Alcázar de Madrid, decorada con una serie de cuadros. Los personajes se agrupan en un primer plano. A la izquierda está la figura de Velázquez con sus utensilios de trabajo ante un gran lienzo que ocupa todo el ángulo del cuadro. En el centro perspectivo de la obra, delante de una puerta abierta, está el aposentador de la reina. En el fondo hay un espejo donde se ven reflejadas las figuras de los reyes Felipe IV y Mariana de Austria. Los elogios y las interpretaciones sobre este cuadro no se acaban nunca. Cada época, cada investigador, amplía los conocimientos y su contenido se enriquece y se revitaliza. «Verdad, no pintura», «la teología de la pintura», «¿dónde está el cuadro?». Las interpretaciones se han hecho desde el mundo matemático, políticomoral, político, astrológico.

Entrando ya directamente en el siglo xx, y dentro de unas vanguardias ya asentadas, **Pablo R. Picasso** crea la *Suite Vollard*.² Aunque hay cierta diversidad, tanto en la temática como en la ejecución técnica, el conjunto tiene un fondo de cierta unidad, apoyada por el estilo neoclásico. En la serie del escultor y la modelo surge un mundo clásico. La mayor parte de estos grabados están íntimamente ligados a la actividad de Picasso como escultor. De hecho, cuarenta y seis láminas pertenecen a la serie dedicada al taller del escultor, tema que

1. Lev MANOVICH. «La vanguardia como software», *Artnodes* [artículo en línea], UOC, <<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>>.
2. Cien estampas, aguafuerte, acuatinta, punta seca y buril, creadas entre 1930 y 1937. Cuatro temáticas: taller del escultor (46), minotauro (15), la batalla de amor (5) y Rembrandt (4).

implica en sí mismo el mundo de la creación y el de la contemplación mediante unas imágenes en que representa el ámbito de intimidad del artista y la modelo, que también le sirve para mostrar el momento culminante del acto de crear.



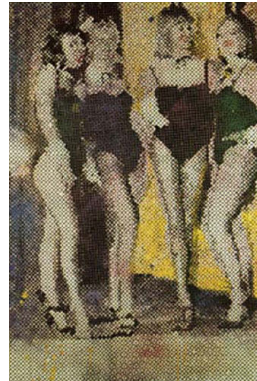
Pablo Picasso. *Suite Vollard. Escultor, modelo y busto esculpido.* Aguafuerte, 1933.

Al cabo de unos años, en la URSS, en una época de gran actividad creadora, el trabajo fotográfico de **Alexander Rodchenko** (San Petersburgo, 1891-1956) indaga nuevas formas estilísticas. Sus imágenes son contundentes por el riesgo con que realiza cada una de sus tomas de imagen, el punto de vista, la forzada composición de cada una de sus imágenes, sus picados y contrapicados. Todo evidencia el uso de la cámara fotográfica, de una tecnología de la cual se declara un admirador, como también de todo lo que vuela: aviones, dirigibles, globos... Una tecnología que representa el mundo contemporáneo provoca un cambio en la percepción visual. El punto de vista más interesante para mostrar la realidad ya no es la vista horizontal de un hombre de pie, sino de abajo hacia arriba y de arriba hacia abajo, con el horizonte inclinado, lo cual hace que la imagen adquiera más dinamismo. La cámara fotográfica lo hace posible, y por ello también es representada. Encontramos fotografías fotografiadas.

El arte pop tampoco se escapa de la estela metalingüística. **Roy Lichtenstein** (EE.UU., 1923-1997), conocido sobre todo por sus interpretaciones a gran escala del arte del cómic, a partir de 1961 se dedicó por completo a producir arte mediante imágenes comerciales de producción masiva. Sus historietas de cómics, como *Good morning, darling*, son ampliaciones de los personajes de los dibujos animados, reproducidas a mano, con la misma técnica de puntos y los mismos colores primarios y brillantes que se utilizan para imprimirlos.

Simultáneamente, en Europa, **Sigmar Polke** (Oels-Alemania, 1941) suele combinar en sus lienzos motivos tomados de la historia del arte y de la cultura cotidiana con una ironía soterrada y un humor sarcás-

tico. Con el movimiento, que denominó «realismo capitalista», ironiza sobre el realismo socialista y es considerado como la versión europea del arte pop procedente de los Estados Unidos. Sobre telas y manteles corrientes y baratos, satirizó las formas comerciales de representación de la publicidad y de los medios de comunicación de masas y criticó la tendencia consumista de la posguerra, así como el ingenuo optimismo con relación al progreso. A partir de 1963 pintó los cuadros con una trama de puntos de gran tamaño inspirada en la serigrafía.



Sigmar Polke. *Bunnies*, 1966.



Sigmar Polke. *Passage*, 1996.

Cabe destacar también que el arte conceptual, que aparece a finales de la década de los sesenta, utiliza la metodología metalingüística como una de sus estrategias para llegar a convulsionar de manera radical el concepto artístico. Sus enfoques analíticos se enfrentan al dogma modernista de la visualidad del arte para llegar a negar el sentido estético éste. La tematización de los condicionamientos contextuales del arte y de su situación como mercancía en las instituciones llegará a sacudir el *statu quo* de la distribución y presentación del arte. La actitud del colectivo Art&Language de renunciar a producir obras en sentido tradicional y su concepción del discurso sobre el arte como una forma de arte en sí mismo es un claro reflejo de una postura metalingüística. Este carácter de autoreferencia y de análisis lingüístico del trabajo de Art&Language motivó el acercamiento de otros artistas como Joseph Kosuth o Ian Wilson, que colaboraron en diversos proyectos.

Podríamos considerar como metalingüísticas las actitudes tautológicas de Kosuth, cuando crea sus primeras piezas, como *One and three chairs*, en las cuales aparecen objetos reales con su reproducción fotográfica y lexicográfica. Kosuth concibe estas obras como «comentarios de arte». «La única pretensión del arte es el arte mismo. El arte es la definición de arte».³

Desde una perspectiva más próxima, **Perejaume** (Sant Pol de Mar, 1957) hace uso del metalenguaje para vertebrar toda su obra. Perejaume transita por la sutil y ambigua frontera que divide artes

3. J. KOSUTH (1993), *Art after philosophy and after. Collected Writings, 1966-1990*, Cambridge, MIT Press.

visuales y creación literaria. Investiga sobre el mito de la escritura y su influencia en el arte, revisando elementos del pasado desde una aproximación vanguardista. La naturaleza, materializada en el género paisajístico, se convierte en un elemento recurrente de su producción, como referente temático que lo aproxima a la estética del romanticismo y en torno al cual elabora un discurso poético. Los cuadros aparecen desligados de su papel pasivo de objeto observado, de manera que pasan a intervenir activamente en la construcción del espacio que ocupan. La relación del lienzo con su contenido temático resulta trastocada, de manera que el paisaje se presenta como contenedor de su propio soporte físico.



Perejaume. *Marc al mar*, 1986.

En la serie de las pinacotecas de finales de los ochenta, Perejaume imagina y representa un mundo totalmente recubierto de pinturas, de imágenes enmarcadas. El artista pintaba sobre fotografías de fragmentos de paredes de museos en las cuales se podían ver cuadros enmarcados, cuyas imágenes interiores eran anuladas, borradas o repintadas. Entonces es el mundo entero lo que se convierte en una pinacoteca interminable, infinita.



Perejaume. *La segona naturalesa de les obres*, 2002.

4. <http://www.delaware.gr.jp/>.

3. Aproximaciones metalingüísticas en los medios digitales

Hoy nos encontramos ante una realidad en que los sistemas de autoorganización, la inteligencia artificial, las redes de comunicación, la vida artificial, los algoritmos genéticos y las maravillas matemáticas como la teoría del caos o las matemáticas fractales están constantemente presentes en nuestra vida diaria, y todo gracias a la invención del ordenador. El ordenador es una metamáquina, una máquina en la cual se pueden construir otras máquinas y, a su vez, éstas pueden cambiar su propia estructura. Es un resultado directo de una vieja disciplina, la lógica, a la cual también podemos referirnos como *metapensamiento*, es decir, el pensamiento sobre el pensamiento. Sin duda, hoy el ordenador es una herramienta ya asimilada como objeto para la práctica artística. En la historia del arte occidental, a partir de los trabajos conceptuales de los años veinte de M. Duchamp, se cuestionan las bases en las cuales se sustentaba el arte. Empezamos a ver cómo el concepto «arte» incluye ideas abstractas, reglas formales o procesos sociales. A partir de la utilización del ordenador, el arte plantea trabajos que se podrían también definir como investigaciones científicas, experimentos tecnológicos, desarrollo de software, creación de virus, etc.

3.1. Recursos gráficos: píxel y vector

La utilización del ordenador como recurso de reglas y sintaxis específicas determina la configuración procesual y final de los trabajos englobados como *computer art*. El ordenador es una máquina estética, cuyas cualidades procesuales influyen en la representación visual y acústica. Iniciando el análisis del mismo metalenguaje, podríamos empezar a conocer cuáles son los recursos que visualiza el ordenador para poder definir un trabajo metalingüístico en el medio digital. Primeramente, dentro de esta mirada egocéntrica computacional, hay una fascinación por los aspectos históricos del *low-tech* (baja tecnología) del ordenador. Son muchos los artistas que trabajan deliberadamente con una resolución baja en sus imágenes, lo cual provoca la visualización exagerada del píxel (pixelismo). Por ejemplo, el colectivo japonés **Delaware**⁴ refleja de manera clara la estética pixelista. Podríamos concluir entonces que uno de los primeros elementos que definen un trabajo metalingüístico es la presencia exagerada y premeditadamente evidenciada del píxel.

El metalenguaje surge de la estética que genera la máquina, pero también podríamos preguntarnos el porqué de su origen. Hay un gran conjunto de trabajos creativos que, utilizando una tecnología determinada, se centran en hablar de ello. En el ámbito de los artistas inmersos en el desarrollo de las aplicaciones digitales,

es muy reveladora una frase de uno de los creadores más activos dentro del panorama del *net art*. Mark Napier nos habla de manera muy elocuente sobre la cuestión de la influencia del metalenguaje en sus aplicaciones creativas: «Lo más vital es hacer arte sobre el mismo medio. Acaba siendo un diálogo con la tecnología y la forma en que la gente utiliza esta tecnología.»⁵



Delaware. Imagen izquierda: weekly_cover/20040308 ... "albert_einstein". Imagen derecha: weekly_cover/20040301 ... "adam's_rain"///original ver."creation_of_adam"/michelangelo_buonarro+i/1508_12. Estas obras fueron expuestas en la galería RAS de Barcelona en junio del 2004. Las diferentes piezas expuestas fueron compuestas por un mosaico de carátulas de CD que como portada contenía un fragmento de la imagen.

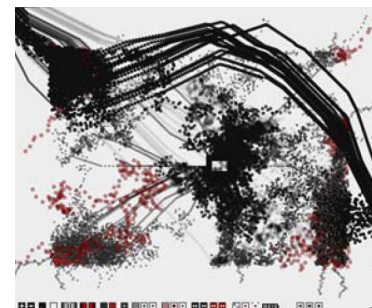
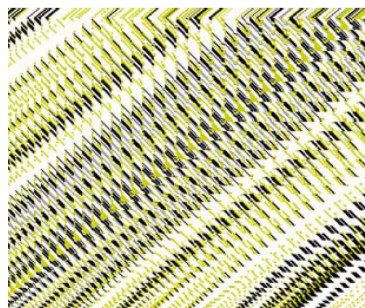
Podríamos plantear que uno de los motivos de la utilización del metalenguaje en el ámbito digital es la novedad de un medio y la necesidad de experimentar con él. Ante la aparición de nuevas herramientas surgen los primeros tanteos y pruebas para llegar a dominarlas, con lo cual se cae muchas veces en resultados fortuitos y casuales, sin interés, productos de un divertimento irreflexivo. El hecho de empezar la experimentación con un medio nuevo y en continuo cambio y desarrollo suele derivar en la aparición de tanteos que buscan la misma identificación de la herramienta, en nuestro caso el ordenador.

Otra motivación del uso de este recurso lo podríamos encontrar en una segunda fase, en la cual conociendo ya el medio, éste nos supera y colapsa por encima de nuestro propio discurso. Las derivaciones metalingüísticas nos invaden visualmente y evidencian la seducción y el poder del medio por encima del mensaje. Llegamos a plantear

el mismo medio como mensaje, postulado defendido por Marshall McLuhan⁶ cuando plantea que el hombre crea tecnologías que al mismo tiempo recrean un cierto tipo de hombre.

Otro de los elementos que pueden caracterizar el metalenguaje es el uso gráfico de la imagen vectorial;⁷ la presencia de líneas, vectores, puntos de conexión, etc., hacen una referencia explícita al lenguaje matemático propio de las aplicaciones o software de los ordenadores. El referente vectorial es una constante en la mayoría de los artistas que aparecen aquí. Para constatar esta afirmación empezamos analizando el trabajo de Lia.

La artista austríaca Lia⁸ es, desde hace más de una década, la creadora de diversos programas y sitios web que juegan con la estética del ruido, de la paranoia, de la distorsión de la señal y del discurso que está en el mismo discurso. Sus mensajes se codifican y descodifican dentro de la máquina. Evidencia la irracionalidad, el ruido de la máquina y de la comunicación. Esta estética del ruido y del error, en la que los datos se convierten en resultados imprevisibles, es un reflejo del consumismo implacable al cual ha llegado nuestra sociedad fragmentada por el sistema capitalista que la sustenta. Lia es un referente de primer orden en la escena de los nuevos *media* internacional. Del diseño gráfico al *net art*, pasando por la creación de visuales a tiempo real, su nombre se vincula -en solitario y en todos los proyectos de los cuales ha formado parte- a una de las trayectorias más sólidas del panorama digital.⁹



Lia ofrece a menudo en sus múltiples proyectos la posibilidad de dibujar con una paleta gráfica creada por ella misma y ofrece al usuario la posibilidad de reproducir los objetos que utiliza para dibujar. El usuario se convierte en autor a la manera de Lia.

5. <http://www.adobe.es/web/features/napier/main.html>.
6. Marshall McLUHAN (1998), *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*, Barcelona, Paidós Studio.
7. Una imagen vectorial, como su nombre indica, se compone de vectores, es decir, de líneas, curvas y otros elementos geométricos «llanos» que consiguen construir las imágenes complejas. Estos elementos tienen la particularidad, a diferencia de las imágenes de mapas de bits, que se pueden seleccionar de manera independiente y también modificar sus dimensiones sin ninguna pérdida de calidad y propiedades. Las imágenes vectoriales tienen una identidad independiente, se definen de manera matemática y contienen la información de su color, forma, contorno y tamaño. Su configuración matemática hace que el tamaño final sea notablemente menor a la de los mapas de bits, por una sencilla razón numérica y de proporción; el número de puntos que forma una imagen de mapa de bits y, por lo tanto, el número de referencias que hay que considerar, es mucho mayor que el número de objetos que forman un gráfico vectorial.
8. <http://lia.sil.at>. Lia, juntamente con Dextro (dextro.org) iniciaron el proyecto "turux.org", que sigue la misma estética abstracta metalingüística.
9. http://www.sonar.es/portal/es/online.cfm?id_sonaronline=27.

En una entrevista publicada en sonar.es, una de las preguntas se plantea en relación con el manifiesto uso del código como resultado gráfico de sus proyectos:

«¿Qué relación hay entre el código y el resultado de tu trabajo? En la mayor parte de mi trabajo, el código es esencial para el resultado porque éste no se hubiera podido alcanzar sin aquél. Claro que podría haberse llegado a ese resultado con otro programa y otro lenguaje, pero no sin programación. Creo que las matemáticas contienen una belleza especial, que no puede falsificarse produciendo directamente ese resultado sin usar código.»¹⁰

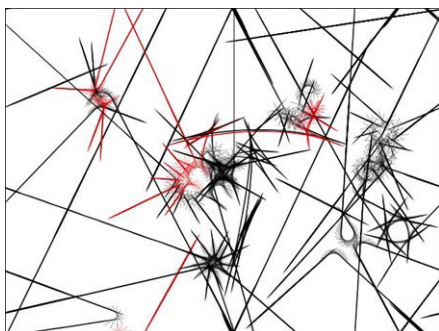


Imagen de Seek, proyecto de Lia (visual) y Miguel Carvalhais (audio) para ser proyectado en la fachada de AE, en junio del año 2004.

Dentro de la tendencia del *net art*, dominada por un afán formalista de diseño altamente especializado, **Day-Dream** muestra cierto carácter narrativo, ironía deconstructiva y una evidente referencia metalingüística, tal como se puede observar en los detalles gráficos de la imagen perteneciente a su trabajo Day-dream.CDR, del año 1999. Observamos la unión entre una imagen fotográfica de fondo y algunos elementos gráficos propios del sistema vectorial.¹¹

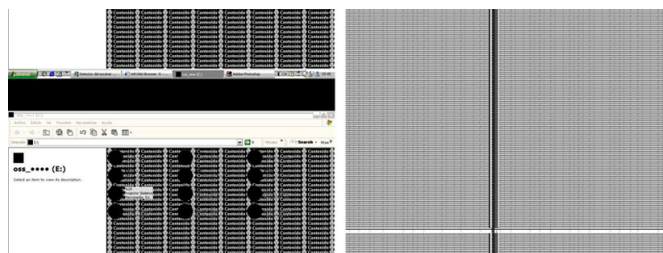


Imagen de Day-dream creada por el músico, diseñador y creativo David Oppenheim.

10. http://www.sonar.es/portal/es/online.cfm?id_sonaronline=27.
11. <http://www.day-dream.com>.

3.2. Sobreinformación y error

El paradigma de la utilización del metalenguaje es **Jodi**. «...Jodi.org también adquirió el grado de culto en el mundo del arte de los nuevos *media*. Una colaboración entre Dirk Paesmans y Joan Heemskerk, Jodi.org se fundó después de que los dos pasaran dos años en San José, California, cerca de compañías como Netscape y Apple. El primer término del trabajo de Jodi.org es la máquina, como afirma el eslogan *hacker* “Nosotros amamos a tu ordenador”». Esta descripción que hace Rachel Greene de Jodi no hace más que reflejar su carácter eminentemente metalingüístico. Nos dice que es el mismo ordenador el objetivo aparente de su trabajo. Esta manera visual de trabajar muestra claramente la confusión entre lo previsto y lo imprevisto. Normalmente, los proyectos de Jodi.org ofrecen oportunidades de interacción. Aunque siempre es utilizada como un elemento más, no la utiliza para ofrecer una continuidad de contenidos, ya que es justamente el contrario de lo que nos pretende ofrecer este *net artista* del «no-mensaje». Podríamos decir que todos los proyectos de Jodi son un ejemplo magistral y exquisito del uso metalingüístico del medio digital.

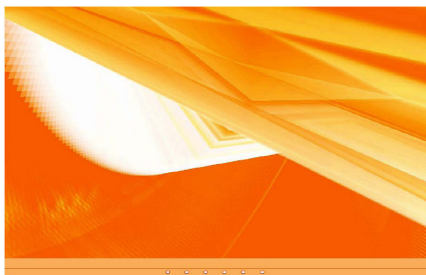


Dos imágenes de OSS/***

En su pieza OSS/*** (1988), en cuanto se nos hace entrar en un espacio desconcertante, la ventana del navegador toma vida por sí misma, mientras se fracciona en pequeñas ventanas que saltan salvajemente por el monitor. La pantalla del ordenador simula un ordenador que ha tomado conciencia y poder de decisión por encima de cualquier indicación del usuario. A medida que transcurre el tiempo la pantalla parece desintonizarse, a la manera como lo hace un televisor, «escupiendo» códigos incomprensibles y gráficos que evocan el gran marmagnum de chips, *bytes*, etc., de la compleja estructura interna de la cual se compone un ordenador. Éste es un proyecto especialmente agresivo, con una afinadísima e inquietante estrategia de funcionamiento, cuya principal habilidad consiste en imitar el sistema operativo de un ordenador enloquecido.

Dentro de nuestra manera de entender el metalenguaje, encontramos todo el trabajo «deconstruido» del artista americano **Meta**, visible en su proyecto de *net art* www.meta.am. Meta da en el quid

de la cuestión simplemente con la utilización de este seudónimo. El mensaje de su trabajo es el medio con el cual se manifiesta, y de esta manera es otro claro exponente del uso del metalenguaje como recurso discursivo. Meta crea su trabajo mediante un código que acaba materializándose en composiciones visuales o acústicas, revelando estructuras vectoriales rayadas, descompuestas, deformadas, rotas... Crea una máquina que se compone de múltiples elementos creativos y experimentales, pero al mismo tiempo, esta máquina es un trabajo artístico en sí misma.



Captura de pantalla del proyecto Fract, perteneciente a la categoría «Reactive», marzo del 2002.

El trabajo de Meta ha experimentado tres cambios en el diseño de la interfaz de su página inicial, lo cual reafirma uno de sus objetivos: concebir su trabajo abierto a continuos cambios de apariencia sin variar sus contenidos esenciales.

En la primera versión de la página inicial, observábamos una representación vectorial que iba determinando la selección de cada una de las piezas del autor ordenadas sincrónicamente. En este trabajo se puede observar claramente cómo las herramientas están determinando al artista, que hace un uso de ellas muy personal y característico. Los artistas que utilizan estas herramientas tienen que trabajar dentro de los límites que ellas poseen y determinan. Meta también bordea estos límites, y llega a los límites de los límites, para conseguir desarrollar propuestas muy sugerentes. Meta basa su apariencia en la exploración y la navegación, siendo éste un de los aspectos diferenciadores de la estética que desarrolla.

Por ejemplo, en el proyecto Sol¹² se consiguen parpadeos de formas blancas que dejan rastros degradados y de tonalidades anaranjadas en la pantalla. Podemos interactuar con el comportamiento de los parpadeos, pero no tenemos un control total de ellos. La pregunta que nos hacemos es: ¿quién provoca los cambios, el usuario o el código? Como visitantes de su página web podemos interferir en el proceso de desarrollo de las representaciones visuales, participar en la elaboración de las imágenes e incluso podemos «llegar

a obtener» una versión de la pieza, que contenga incluso vida propia. Es realmente su evolución, sus mutaciones y transformaciones las que adquieren el carácter de forma final. Ningún otro medio podría reflejar mejor la intención del autor.

Meta no concibe la posibilidad de un resultado final. Ésta es la única forma a través de la cual tenemos que relacionarnos con este tipo de trabajos generativos y no esperar encontrar un estado final o una conclusión. El proceso es la conclusión. En la transcripción de un fragmento de una entrevista con Meta concedida a Jean Poole y publicada en www.octapod.org, se refleja la inquietud del artista por hacer trabajos abiertos, sin formas finales, definitivas e inamovibles.

«What attracts u to the generative approach of art-making? The sense of discovery. I don't like dictating all the parameters of a project in advance. Having a specific final form in mind. So tedious. I have never ever worked that way. Would much rather wander, explore, discover. Be surprised. Grow and evolve in directions unforeseen by myself. Would rather grow a building than assemble it brick by brick.»¹³

Semiconductor crea «películas-sonidos» para revelar el flujo de nuestro mundo físico. Muestra ciudades en movimiento, transformaciones de paisajes y visualizaciones de sistemas caóticos, como es el caso de la imagen de abajo. Ésta pertenece a la animación *200_nanowebbers* con música de Double Adaptor.¹⁴ Desde 1999 los artistas británicos Ruth Jarman y Joseph Gerhardt han explorado múltiples procesos de animación digital para producir películas y animaciones experimentales. La motivación central de sus trabajos es el papel del sonido, que llega a ser sinónimo de la imagen. Mientras crean, lo controlan y descifran; exploran en el orden natural de las cosas. Sus trabajos digitales tienen a menudo acabados manuales, combinados con procesos analógicos adaptados con elementos aleatorios y errores de sistemas informáticos.¹⁵

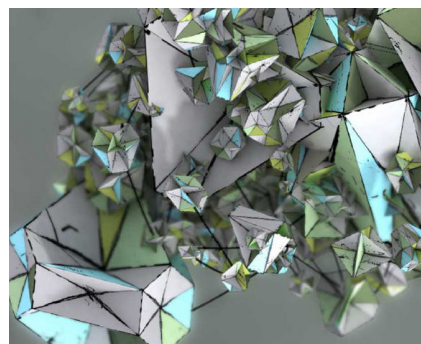


Imagen de la pieza *200_nanowebbers* del colectivo Semiconductor.

12. <http://meta.am/>.

13. <http://www.octapod.org/jeanpoole/archives/000086.html>.

14. <http://www.osaka.ie>.

15. <http://www.semiconductorfilms.com/>.

3.3. Recursos de la sintaxi

Otro exponente metalingüístico evidente en el ámbito digital es el artista alemán **Jan Robert Leegte**.¹⁶ Toda su obra reflexiona en torno al condicionamiento cultural que ha provocado el ordenador en nuestra cotidianidad mediante el uso plástico y fragmentario de algunos elementos propios de la también llamada «máquina universal». Combinando el ámbito de la escultura y el objeto digital, vemos en su proyecto *Scrollbars*, iniciado en 1997, cómo segmenta y presenta de manera aislada la barra de desplazamiento del sistema operativo Windows. En primer lugar, desarrolló diferentes aproximaciones de *net art*, para más tarde otorgarle fisicidad en una especie de objeto digital de tres dimensiones, en el cual se proyecta la barra de desplazamiento con recorrido propio e inequívoco.

También hay que destacar su proyecto *Mousepointer* (2003) que emula el recorrido del puntero del ratón del usuario que entra en la interfaz negra del proyecto. *Mousepointer* incide de nuevo en el lenguaje metalingüístico para declarar el carácter sumiso de la máquina ante la capacidad creativa del usuario, ya que el puntero siempre repite de manera exacta y clónica nuestros movimientos en toda la amplitud de la ventana.



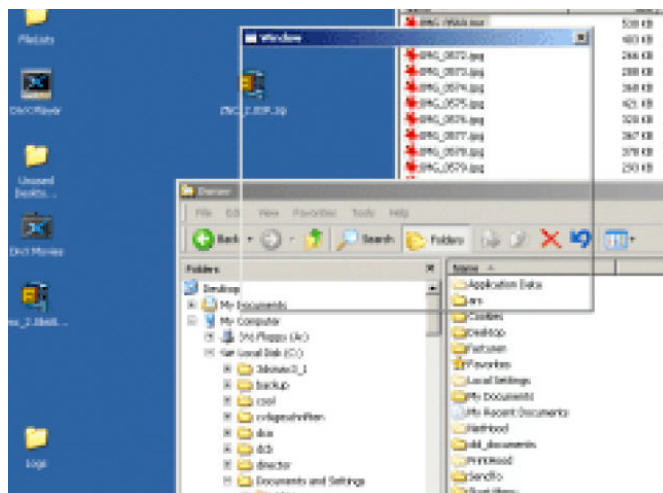
Imagen de la instalación de Robert Leegte expuesta en The Media Centre de Huddersfield, Gran Bretaña.

En la frontera del ámbito propio de la tipografía está el proyecto *Sign Generator 1.0* del colectivo suizo **NORM**, fundado en 1999 por Dimitri Bruni y Manuel Krebs.¹⁷ Su trabajo ha definido un lenguaje paralelo a las convenciones basado en la impresión y en la interfaz. Su

dominio de los medios tipográficos y la impresión se evidencia en su proyecto más destacado, *Sign Generator 1.0*, una herramienta digital para generar infinitos lenguajes alternativos incomprensibles, aunque dotados de los atributos propios de una tipografía convencional. Ellos dicen haber desarrollado una herramienta científica:

«To us the sign-generator is rather a scientific tool that we use to create a 'basic' sign that would exist throughout all cultures and writings. Besides we generated four or five typefaces from the sign-generator, but this was really a side issue».¹⁸

Las diferentes propuestas de **Peter Luining**,¹⁹ enmarcadas en el marco del *net art*, devuelven al usuario la pregunta sobre el medio en el cual se está desarrollando la pieza. Parece querer dar conciencia al ordenador a fin de que el usuario reaccione y reflexione delante de su pantalla aparentemente vacía. De esta manera encontramos *Window*,²⁰ un proyecto del año 2003. Se trata de una verdadera ventana en el sistema operativo Windows; una ventana que como tal permite ver a través de ella por ser transparente. Nos muestra lo que hay detrás, y la dota de un carácter de objeto real dentro de un espacio de simulación. Tal como hizo Ryota Kuwakubo el año 2000 con *Schizo Mouse*,²¹ el proyecto de Luining titulado *Giant Cursors* del año 2005 se centra en el puntero del ratón del ordenador. Lo único que hace el artista es aumentar exageradamente el tamaño del cursor. Sin perder sus principales funciones el cursor invade la pantalla intentando destacar la presencia del usuario por encima de la interfaz.



Captura de imagen de Window, proyecto de Peter Luining.

16. <http://www.leegte.org/>.

17. <http://www.norm.to/>.

18. <http://www.designmuseum.org/design/index.php?id=85>.

19. <http://znc.ctrlaltdel.org/>.

20. <http://works.ctrlaltdel.org/>.

21. <http://www.vector-scan.com/as/index.html>.

Es relevante destacar una muestra de arte electrónico dirigida por el comisario y artista austríaco Norbert Pfaffenbichler, en la cual se muestran los trabajos de la mayoría de los artistas que aquí se exponen. Esta exposición, celebrada en Viena el año 2003, se tituló «Abstraction Now» y revela que la conexión entre los artistas reunidos no sólo es a causa del carácter metalingüístico de la mayoría

de ellos, sino que hay muchas otras características que los unen. Podemos afirmar que el metalenguaje ha sido, hasta el momento, una característica distintiva de la nueva creación contemporánea surgida en el sí de los llamados medios digitales. Asimismo, ha conformado todo un panorama muy amplio y rico en las maneras formales y conceptuales con las cuales se ha desarrollado.

Bibliografía

- BAUMGÄRTEL, Tim (2001). *Net.art 2.0. New materials towards Net art*. Nürnberg: Verlag für moderne Kunst.
- BAUMGÄRTEL, Tim (2002). *Install.exe*. Basilea: Christoph Merian Verlag.
- LEVIN, G.; LIA; META; WARD, A. (2001). *Generative design: Beyond photoshop*. Birmingham: Friends of.
- MANOVICH, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- VARIOS AUTORES (2002). «The art of programming». En: *Sonic Acts 2001*. Conferencia sobre educación, música y arte digital. Amsterdam.
- VARIOS AUTORES (2003). «Code-Tehe language of our time». En: *Ars Electronica 2003*. Ostfildern-Ruit, Alemania.
- WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick (eds.) (2003). *The new media reader*. Cambridge (MA) / Londres: The new media reader.
- WILSON, Stephen. *Information arts. Intersections of art, science, and technology*. Cambridge (MA): The MIT Press.

Enlaces

Abstraction Now
<http://www.abstraction-now.at/>

Day Dream
<http://www.day-dream.com>

Delaware
<http://www.delaware.gr.jp/>

Jodi
<http://www.jodi.org>

Lia
<http://lia.sil.at/>

Jan Robert Leegte
<http://www.leegte.org/>

Meta
<http://www.meta.am/>

NORM
<http://www.norm.to/>

Peter Luining
<http://znc.ctrlaltdel.org/>

Semiconductor
<http://www.semiconductorfilms.com/>

Otros artistas relacionados con el metalenguaje

Anja Krautgasser
<http://www.vidok.org/>

Daniel Bisig (BioSonics)
<http://www.ifi.unizh.ch/ailab/people/dbisig/>

Casey Reas (Tissue)
<http://www.groupc.net>

Günther Selichar (Ikon Ausstellung)
<http://www.ikon-galerie.de/selichar/>

Yugo Nakamura (01 Border)
<http://yugop.com/>

Manny_Tan (centepede 2/3)
<http://www.uncontrol.com/>

Cita recomendada

PUIG, Eloi (2006). «La autoreferencialidad en el arte. El metalenguaje en el medio digital». *Artnodes* [artículo en línea]. N.º 6. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

<<http://www.uoc.edu/artnodes/6/dt/esp/puig.pdf>>

ISSN 1695-5951



Esta obra está bajo la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente siempre que especifique su autor y la revista que la publica (*Artnodes*); no la utilice para fines comerciales y no haga con ella obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.es>.

CV



Eloi Puig

Profesor lector en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona
puigme@ub.edu

Profesor del Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes, (Universidad de Barcelona) y especialista en *computer art* e impresión expandida.

Licenciado en Bellas Artes, especialidad de Imagen (foto, cine y vídeo), por la Universidad de Barcelona (1989) y doctorado en Bellas Artes por la misma universidad (2005) con la tesis *Alear: Arte procesual-aleatorio. La aleatoriedad en el Computer-Art*.

Es profesor asociado al área de Grabado del Departamento de Pintura en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona, especialista en *computer art* e impresión digital. Junto con la Dra. Alicia Vela es el responsable del proyecto de investigación «Prospecciones Binarias»; bajo el nombre de *Impresión expandida* crean nuevas materias docentes donde revisan las múltiples disciplinas que redefinen el ámbito de la impresión absorbiendo los nuevos medios tecnológicos.

Dentro del ámbito artístico destacan sus exposiciones individuales y colectivas, así como sus propuestas audiovisuales. Desde el año 1992 ha expuesto en las galerías Ferran Cano (Palma de Mallorca y Barcelona), Metropolitana (Barcelona), Inglostraetti8 (Islandia), I. Bongard (París), Cavecanem (Sevilla), etc., y ha realizado aportaciones audiovisuales en CGAC (Santiago de Compostela), en Sonar-cine en el CCCB de Barcelona, en la Muestra de Artes Electrónicas 2000 del Centro de Arte Santa Mònica de Barcelona, y en el Festival de Creación Audiovisual de Navarra.