

Del fin de los medios al Software Art

Ricard Montolio

El desarrollo de los medios y las técnicas artísticas constituye uno de los caminos para entender los continuos cambios en el arte del siglo XX. A lo largo de todo el siglo, paralelamente a la historia de los diferentes movimientos, destaca la relación del desarrollo de los medios y su influencia en los contenidos de la obra artística y en sus planteamientos. Esta relación evidencia el modo en que cada nuevo medio da lugar a la reivindicación de una nueva definición del papel social y de la función estética del arte. La producción cultural vinculada a los Nuevos Medios no puede limitarse a una concepción que emplee las nuevas posibilidades tecnológicas para los fines tradicionales, sino que debe afrontar el reto de la construcción de nuevos sentidos y realidades.

Desde la irrupción de los medios eléctricos el objeto artístico ha sufrido un proceso de paulatina desmaterialización que se instaura de lleno con los medios digitales. Desde diferentes perspectivas, el pensamiento posmoderno nos conduce a una multiplicación de las visiones del mundo y, por consiguiente, a la puesta en crisis de los conceptos de realidad y verdad. La crisis de los metarrelatos defendida por Lyotard; la inestabilidad y debilidad del pensamiento teorizadas por Gianni Vattimo, o la instauración de un sistema de signos bajo los procesos de simulación definido por Baudrillard; apuntan hacia la influencia de los medios de comunicación en el proceso de transformación del lenguaje y de la comunicación, así como a la función de los códigos en el proceso de estetización del mundo. En todos ellos, además se encuentra un alejamiento de las posturas humanistas entorno al sujeto, reinterpretando la relación de este respecto a los medios de comunicación en nuestra sociedad.

En este sentido, podemos tomar como referencia, el modo en que la aparición de los medios de reproducción mecánica violentó la condición ontológica del objeto artístico, replanteando los conceptos entorno la originalidad de la obra. En 1936

Walter Benjamin publica *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*¹, este ensayo inaugura la reflexión moderna sobre las transformaciones que en el universo de la obra de arte se producen por la aparición de nuevas tecnologías de comunicación y difusión del conocimiento artístico. Para Benjamin, la constelación de la obra y la de su reproducción viven a distancia y no hay la posibilidad de confundirlas. Esta diferencia explicada bajo el concepto de *aura*, significa la presencia única de la obra, el aquí y ahora original que se pierde en cada una de sus reproducciones. Esta distancia que confiere la categoría de originalidad es sacudida por las tecnologías de reproducción masiva, particularmente la fotografía y el cine.

Esta pérdida de la distancia entre el original y su reproducción entra en un nuevo estadio con la llegada de los mass media. Este proceso que se instaura de lleno con los medios de telecomunicación y su convergencia con las tecnologías de la computación es teorizado por Jean Baudrillard², quien a través de los conceptos de simulacro y hiperrealidad, explica la naturaleza de la transformación del objeto en signo mutable, en otras palabras, de un sistema de objetos como representación de la realidad a un sistema de signos como hiperrealidad. Para Baudrillard los mass media significan la pérdida de toda distancia entre original y copia, distancia cero entre realidad y representación causada por la simultaneidad de la información en un entorno telecomunicado. Esta simultaneidad arrastra todo referente hacia una ausencia de sentido, provocando la pérdida de validez de los conceptos de originalidad y realidad instaurando la simulación como reduplicación de la realidad a través de los signos. Como resultado de este proceso, se altera el orden clásico de la representación basada en un sistema de objetos para instaurarse un sistema de signos de información donde este se abre a múltiples lecturas. La naturaleza del signo mutable nos introduce de lleno en la lógica de los nuevos medios, la de la simultaneidad como condición de producción, distribución y comunicación de signos.

¹ Benjamin, Walter. *L'obra d'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica*. Edicions 62. 1993.

² Baudrillard, Jean. *Cultura y Simulacro*. Editorial Kairós. 2001.

Este proceso ha sido ampliamente argumentado por Marshall McLuhan en su estudio de los medios y de la influencia de estos en la sociedad. Para McLuhan un medio es: *“cualquier tecnología que cree extensiones del cuerpo y de los sentidos humanos, desde la ropa hasta el ordenador”*³. La verdadera revolución de los medios eléctricos es que después de tres mil años de extensión de nuestro cuerpo, mediante las tecnologías mecánicas, el mundo occidental ha entrado en un proceso de implosión, la extensión de nuestro sistema nervioso central. Esta extensión nos sumerge en un entorno de movimiento de información que se produce simultáneamente. La velocidad con la que se procesan los datos ahora, hace que la clasificación de estos sea secundaria, es decir que ya no nos movemos en el mundo de la categorización sino en un mundo de reconocimiento de patrones y procesamiento de información.

Esta comprensión de los medios radicalizada bajo su famoso postulado *El medio es el mensaje*, enfatiza la puesta en crisis de la concepción tradicional de medio. Para McLuhan todo medio debe entenderse bajo la comprensión de la forma y la función como unidad, y en la que el contenido es el propio usuario, del mismo modo que sucede con un vestido o una casa. Cuando la secuencia deja paso a la simultaneidad en los medios de comunicación se entra también en esta idea integral donde la estructura y la configuración son los rasgos predominantes. Lo que ahora se muestra, es como la naturaleza de los medios con los que el hombre se comunica, ha moldeado más la sociedad que el contenido de la propia comunicación.

Desde otra perspectiva Lev Manovich⁴ plantea también la puesta en crisis de la concepción tradicional de medio que se produce en los nuevos medios. La red supone la integración de todos los medios de reproducción audiovisual en una especie de procesador de medios. Para Manovich los Nuevos Medios no pueden

³ McLuhan, Marshall en 1969 en McLuhan Escritos esenciales. Editorial Paidós 1998. p 287

⁴ Manovich, Lev. The Language of New Media. The MIT Press. 2001

entenderse bajo los mismos criterios que los medios tradicionales ya que estos rompen el vínculo tradicional entre la identidad del objeto artístico y su medio de distribución. Esta herencia resulta obsoleta para explicar los diferentes planteamientos artísticos existentes en la red ya que en la mayoría de casos tan solo comparten este nivel de distribución. En este contexto pierden validez tanto las propiedades físicas del medio como sus capacidades representacionales centradas en el autor (como los conceptos de contenido y forma) y no en el usuario, ya que la red como sistema dialógico enfatiza una concepción de la comunicación centrada en el papel del código utilizado tanto por el usuario como por el autor. De este modo debe reconsiderarse el concepto de medio de acuerdo con el usuario (reincidiendo en la concepción de McLuhan, para quien el usuario es el contenido).

Lo que apuntamos no es tan solo que con los Nuevos Medios cae en crisis el concepto de medio sino que el proceso comunicativo en si se altera por el rol preponderante del código. De este modo los principales conceptos estéticos vinculados a la producción artística caen en la obsolescencia bajo la irrupción de los Nuevos Medios. Desde los años 50 ya se apunta la necesidad de configurar una teoría estética adecuada a los medios tecnológicos, sus raíces se encuentran en la Teoría Cibernética de Wiener. Los principios básicos de las distintas reflexiones estéticas -Estética Informacional, Estética Cibernética, Estética Generativa- plantean una formalización del lenguaje artístico y, por consiguiente, un distanciamiento de las estéticas metafísicas mediante una concepción normativa y unos propósitos científicistas. En todas ellas destaca el parámetro información como componente clave para la comprensión de los procesos estéticos y para la estructuración de una teoría estética. Lo que distingue las diferentes corrientes estéticas influenciadas por la cibernética es cómo valoran este parámetro de información. La Estética Informacional, teorizada por Bense tiende a condicionar los juicios estéticos en las fórmulas matemáticas, mientras que la Estética Cibernética de Herbert W. Frank investiga en la síntesis entre la Teoría de la Información, la Teoría de la Percepción y la Neurología.

El concepto de información está estrechamente vinculado a la noción de comunicación. A rasgos generales, la Estética Informacional entiende el proceso estético como un sistema comunicativo sucesivo y sistemático, compuesto de la concatenación de cuatro elementos: la realización de la obra, la información, la consumición y la crítica. Bense considera la información estética como un tipo de información diferente de la información semántica, ya que su objetivo principal, no es transmitir significado. De este modo Bense propone un sistema cerrado, basado en la simple transmisión unidireccional de información. Esta tendencia fuertemente objetivista reduce la comunicación a un simple problema de output del discurso del objeto estético y, de este modo se puede transformar las valoraciones estéticas, como la belleza, en conceptos cuantificables. El intento de encontrar una medida estética basada en la información está destinado al fracaso, ya que parte del supuesto de la existencia de un significado inmanente en la obra de arte, es decir, independiente del observador y del contexto.

Los planteamientos teóricos de Niklas Luhmann, enlazan con los postulados del pensamiento posmoderno que apuntábamos al principio, en la medida en que abandona definitivamente el modelo organicista, donde prevalecía la posición central del individuo y conduce a la descentralización del sujeto respecto al sistema-medio. Esta concepción del proceso comunicativo es la que permite a Luhmann afirmar que la sociedad no está formada por sujetos sino por comunicaciones. Esta consideración supone una alteración de la relación entre individuo y sociedad, ya que no son los individuos los agentes de comunicación, sino que son los propios sistemas sociales. De esta manera, cambia el significado mismo de comunicación, en la medida que deja de ser un dispositivo únicamente informacional o de transmisión, para devenir el dispositivo fundamental de la dinámica de los sistemas sociales. A partir de estos planteamientos Luhmann, establece la comunicación no como una herramienta externa sino como un proceso autodinámico y autorregulador de los sistemas sociales. En este contexto

el código también juega un rol central, ya que es un vehículo de comunicación que regula la totalidad de los procesos y canaliza la información hacia las redes de relaciones sociales. No obstante desarrolla un papel básicamente funcional o neutral. Esto implica que los significados no se encuentran en los códigos sino en las relaciones de los sistemas con sus contextos. Es decir que la utilidad o inutilidad de un sistema de valores depende de su contexto y de su referente. Estas consideraciones entorno a la comunicación apuntan hacia la creciente importancia de los códigos y los contextos en el proceso de comunicación y de construcción de nuevos referentes.

Estos planteamientos nos proporcionan una nueva perspectiva para afrontar los objetivos iniciales de este análisis –el modo en que cada nuevo medio da lugar a una nueva definición del papel social y de la función estética del arte-, puesto que enfatiza el papel del código y del contexto en el proceso comunicativo. Tomando como punto esencial el rol de estos dos aspectos en el proceso comunicativo en los nuevos medios –entendiendo los nuevos medios desde un punto de vista dialógico, no discursivo-, toma un especial interés la construcción de contextos comunicativos y es en este punto, en la construcción de contextos, donde el Software Art puede plantear una noción renovadora en la producción cultural contemporánea. El estrecho vínculo que se produce entre el código y el contexto – como apuntaba Luhmann- también lo encontramos en los Nuevos Medios, puesto que el código proporciona la materia prima para la construcción de lenguajes estéticos y formas de acceso y visualización de información. Además el software enfatiza el rol del usuario en el proceso ya que es mediante el software de usuario que se construye el contexto de lectura. En este sentido es particularmente sugerente la consideración de interfaz como uno de los elementos principales en la cultura de la información por su papel de mediador del conocimiento.

En términos semióticos, la interfaz actúa como un código que transporta la cultura en diferentes soportes –texto, imagen, sonido- y que afecta los mensajes que filtra.

Un código provee su propio modelo, su propia lógica del sistema, o incluso su propia ideología, consecuentemente cualquier mensaje creado a partir de este código queda condicionado bajo el modelo o sistema que este define. De este modo vemos como las interfaces definen la manera como el usuario concibe y piensa cada elemento al que accede mediante ellas, es decir, imponen su propia lógica en la configuración del mundo que se percibe a través de ellas, definiendo un modelo de conocimiento. Por ejemplo, un sistema de ficheros jerárquico asume una lógica organizativa en una jerarquía multinivel. En contraste, un modelo de hipertexto ofrece la visión de una organización en un sistema no jerárquico, horizontal, donde la metonimia deviene una ley fundamental. Es decir, que lejos de ser una ventana transparente hacia la información, la interfaz lleva en su configuración un importante significado, tal y como destacaba McLuhan en su *El medio es el mensaje*.

Ante la manifiesta necesidad de unos nuevos planteamientos vinculados al procesamiento y distribución de la información. El Software Art, abre nuevos caminos para explorar la construcción de sentidos en los nuevos medios donde la obra es cada vez más un espacio que posibilita un intercambio de informaciones, más una herramienta que un concepto, más un enlace que un icono, es decir, modelos de información en los que los usuarios de los nuevos medios actúan como procesadores de datos que utilizan cualquier información del ambiente de acuerdo con sus necesidades.