

Arte, latencia, ubicuidad

Susana Pérez-Tort Vélez

*Nuestras instituciones han sido creadas
en un mundo que ya no existe.*

Michel Serrés

Introducción

En la última década advertimos la expansión de redes comunicacionales que median nuestro estar-en-el-mundo con flujos de información en distribución nodal. La realidad analógica está atravesada por la virtualidad de mediaciones informacionales, constructores de subjetividad, articuladores de narrativas e imaginarios, discursos culturales en general y estéticos en particular. Por otro lado, consideramos que la condición de la imagen tecnológica habilita nuevos modos de difusión, nuevas articulaciones entre la obra de arte y el espectador, así como la posibilidad de que nuevas audiencias accedan a la misma, por la apertura de nuevos canales de acceso a la imagen en general y a la obra de arte en particular. Advertimos también la existencia de un correlato entre el sistema lector que propone internet –de estructura multimodal– y la lectura de obras de arte también multimodales, gestionadas por nuevas disciplinas, para nuevas audiencias, espacios o plataformas de exhibición. Este trabajo propone, entonces, indagar en paralelo la emergencia de nuevos escenarios socioculturales y de espacios físicos virtuales integrados en red, así como los modos de recepción de la obra de arte medial. Como encuadre metodológico, consideramos a las tecnologías como “modos de ordenar nuestro mundo” (Winner 127) para entender la mediación tecnológica desde la *socioconstrucción de la tecnología* o, dicho de otra forma, la *sociotecnología*.

1. Del determinismo al constructivismo. La circulación de los discursos

El discurso dominante en la historia de la tecnología es el *determinista*, según el cual las tecnologías serían agentes exógenos con impacto unidireccional sobre una sociedad que se adecua o somete a su control. Así entendido, el progreso histórico es consecuencia de invenciones artefactuales *duras*, habilitadoras del desarrollo y predominio de unas sociedades sobre otras. La sociocostrucción de la tecnología (Bijker, Hughes y Pinch) permite asumir, por el contrario, que el desarrollo tecnológico *integra* el tejido sociocultural. Desde este enfoque, una tecnología responde a las necesidades de un cuerpo social que la requiere y potencia su desarrollo, como un actor dinámico y constituyente de la trama sociotecnológica. Las redes informacionales, en consecuencia, responden a un requerimiento cultural de nuestra sociedad activa en su desarrollo y expansión.

Pongamos un ejemplo de demanda *blanda* y un respuesta *dura*, artefactual: la imprenta. La invención de la imprenta como artefacto no habría sido posible sin una sociedad que demandara la multiplicación de textos escritos cuyo contenido entendía como el mejor medio de acceso al conocimiento que consideraba fuente de progreso, en virtud del mandato moderno de progreso y con la convicción de que su fuente estaba en los libros. Esto revela que la imprenta fue el desarrollo artefactual *duro* en eficaz respuesta a una demanda *blanda* de conocimiento escrito que una élite intelectual y social requirió en grandes cantidades. Michel Serrés, matemático francés que tiende un puente entre la lógica matemática y las problemáticas sociales, advierte al respecto que “lo blando organiza y federa a los que utilizan lo duro” (16). La imprenta suma a la propiedad de facilitar la sistemática reproducción del texto escrito la capacidad de prolongar la tecnología lectora de la *página*, que hereda del sistema lector del manuscrito. Multiplicar textos escritos no fue entonces una única tradición legitimada por la “era Gutenberg”; supuso además la adopción de un sistema de escritura y lectura secuencial, de arriba hacia abajo, jerarquizado por la propia organización visual de la página. Esta técnica lectora fue la dominante por quinientos años, el mismo lapso que en el campo del arte rige el *cuadro* como tradición hegemónica de la pintura.

2. Las torres de la civilización

“La construcción blanda organiza y federa a los que utilizan lo duro”. Desde la mitológica Babel, el alarde tecnológico permitió alzar torres, pirámides o murallas monumentales, moles tangibles de materia dura, significantes de un significado que por lo general perdimos una vez olvidada la construcción blanda de su sentido. Las redes informacionales son la construcción blanda, subterránea y rizomática¹ de nuestra sociedad informacional.

Una gran construcción civilizatoria es la escritura, como tecnología para organizar nuestra realidad, al decir de Winner. Los primeros signos grabados con cúneos sobre tablas de arcilla secada al sol parecían marcas de aves, aunque más allá de lo objetual guardaban la construcción blanda de un código comunicacional escrito. Todo código resguarda un secreto y al mismo tiempo lo abre a los iniciados. La escritura, en consecuencia, habilitó una élite de escribas capaces de descifrar sus contenidos. El letrado predominó sobre el iletrado y las sociedades compartieron sus códigos. Este escenario colapsa en las últimas décadas debido a la paulatina articulación de nuestro estar en un mundo material en intersección con la virtualidad de flujos comunicacionales que abandonan la escritura diacrónica y lineal para asumir nuevas formas de lectura y escritura, al mismo tiempo que el código de los protocolos del sistema que conectan nos es desconocido. Según Vilém Flusser, estamos en presencia “nuevamente de una elite dominante en posesión de un código secreto” (103), que resulta ilegible para el resto de la sociedad integrada por nosotros, usuarios en red.

Manuel Castells llama *sociedad red* a la sociedad interconectada por un sistema de redes en integración nodal, que en adelante llamaremos, de forma genérica, la Red.

3. El mito de la serpiente ourobórica

Hace una década (2004), la web 2.0 produjo un giro en internet, con la creación de un nuevo protocolo que permitió al usuario recibir y también producir información. Esto habilitó el intercambio entre los

1 Con “rizomática” nos referimos a los sistemas propuestos por Deleuze y Guattari en “Rizoma”, introducción a *Mil mesetas* (1977).

usuarios y, en consecuencia, favoreció el fenómeno de redes sociales, que fue demandada y expandida por el propio colectivo de usuarios. Blogs, mensajes cortos e instantáneos, foros virtuales, etcétera, gestionaron una suerte de mundo paralelo, ubicuo, deslocalizado, atemporal. La Red se comporta entonces como un medio capaz de modelar subjetividades, narrativas y relatos que fluyen con tensiones políticas, económicas, filosóficas, éticas y estéticas.

Bajo la perspectiva constructivista, entendemos la Red como una demanda de la sociedad que necesita del flujo informacional, aún sometida a su gobernanza, tema de debate permanente. Atentos a la circulación de los discursos propuesta por Foucault, pensamos la Red como tecnología vincular, como un discurso en sí mismo, discurso que emerge y se expande motorizado por un poder empresarial dominante. Este discurso se rige por la lógica instrumental de mercado, y convive con pocos sistemas de código abierto que proponen su uso como bien público y que gestionan resistencias y promueven debates. El ideal de inteligencia y propiedad colectiva con que naciera internet fue cooptado por la industria cultural y comercial. Adorno y Benjamin sonreirían con complicidad.

Nuestras subjetividades parecen atrapadas entonces en la propia dinámica de la sociedad red que se alimenta de sí misma como la serpiente ouroborica que muerde su propia cola. Sin embargo, este escenario paradójico es a la vez inaugural, porque el propio flujo de ideas que interrogan y gestionan reflexión crítica fluye por las propias redes.

4. Las nuevas lecturas

La literacidad de las plataformas que se ofrecen a la lectura visual o visual/sonora de las pantallas, asumen el nombre de página, a pesar de que difieren en su modalidad de la tradicional página del libro. El diseño de las llamadas *páginas web*, articulan en ocasiones, texto escrito, sonido, movimiento en su diseño editorial, condición que subsume una modalidad lectora que difiere de la tradición del libro impreso. La lectura del texto impreso o publicado en una plataforma virtual como sucedáneo del texto analógico, promueve una lectura lineal y diacrónica. La página impresa se comprende como entidad de cosa estática, inmodificable y jerarquizada en sus contenidos establecidos por su diseño gráfico. La pantalla en red por el contrario, es interactiva y estimula una lectura algorítmica, hiper-

textual, vinculante de campos conceptuales, que articula texto escrito, imagen fija, imagen móvil, imágenes salientes interactivas y video, en un diseño visual múltiple ajeno a la linealidad. La noción de página entonces, puede entenderse como un lastre semántico de las plataformas virtuales. En la pantalla en Red quien edita es el lector que compila su lectura, con lo que se produce un deslizamiento de la lectura alfanumérica, lineal y diacrónica hacia una nueva técnica lectora y constructora de la episteme, aunque se trasladen al dispositivo electrónico criterios establecidos para la página impresa.

En su conferencia magistral, al cierre del IV Simposio Internacional de Estética UC, Álvaro Cuadra advirtió que se abre ante nosotros un nuevo ciclo civilizatorio, y concluyó diciendo: “El siglo que despunta inaugura un tiempo paradójico, un tiempo que ha dejado atrás todo lastre objetual, un tiempo que reniega del sujeto trascendental, tiempo de ocasos y agonías” (22). En el mismo sentido crítico, Flusser advierte que: “La lectura de letras va a ser considerada en el futuro como un síntoma de mentalidad atrasada como por ejemplo, el pensamiento mítico mágico en la Época Moderna” (103), para anunciar el fin de la *sociedad alfanumérica*.

5. Las lecturas del arte

Tratamos ahora esta nueva condición de la lectura y su correlato con el estadio de la recepción de la obra de arte integrada a la imagen tecnológica y su condición de virtualidad, latencia, ubicuidad.

El deslizamiento de la técnica lectora de la página es un fenómeno concomitante con la emergencia de nuevos modos de recepción de la obra de arte. Se trata de inaugurales espectadores que se ven invitados a gestionar acciones para que la obra *suceda*, al activar interfaces, realizar recorridos (físicos o virtuales) en un espacio físico o bien interactuar con una plataforma para habilitar imágenes, sonidos, pantallas que se articulan según sus aleatorias decisiones. La obra, en su proceso de ideación, diseño y producción, integra un sistema de algoritmos propuesto por el artista que, como los corredores de un infinito laberinto ante cada encrucijada que presenta, se abre en dos. Cada opción de una interfaz o hipertexto se bifurca en un *sí* o un *no* y cada uno a su vez se amplifica en infinitas posibilidades, en un sistema matemático que se hace visible/audible virtual, interactivo y múltiple.

“El sujeto de pensamiento acaba de cambiar” (18) dice Serrés: el sujeto productor y espectador del arte también cambió, lo que subsume considerar la posibilidad de que también estemos en presencia también, de un nuevo sujeto receptor.

6. El cuadro de Pulgarcita

Desde la socioconstrucción tecnológica, el cuadro, homólogo de la página, es una *cosa*², materia dura que sostiene lo blando que es la obra de arte. Este soporte móvil de la pintura emerge y se expande por la demanda de la sociedad laica moderna que reclama la obra de arte como objeto de mercado. Como la página, el cuadro es una superficie estática en la que deja su huella una materia. A la pintura le sucede la fotografía, como imagen tecnológica que habilita una objetividad representacional requerida por una sociedad positivista que la avala y la expande como nuevo régimen visual. En la sociedad informacional, como dijimos, la obra de arte articula imágenes interactivas, latentes, ubicuas, atemporales, inmateriales, modificables, lo que subsume la emergencia de un nuevo corpus artístico con mediación tecnológica, en respuesta a la condición de sociedad informacional contemporánea que demanda imágenes visibles en diferentes soportes y plataformas. Se inauguran narrativas, espacios expositivos, audiencias y modos de difusión de la obra de arte que permiten, en su ubicuidad, nuevas formas de recepción y comercialización por fuera del sistema de clientela y galería inaugurado con el cuadro. Asistimos a un nuevo corpus de arte que no sufre la degradación del aura porque el artista no realiza un original factible de reproducción, sino una matriz en función de su múltiple e idéntica lectura cada vez que esta es decodificada. No se trata pues de hiperreproducir imágenes de un original, sino de concebir una matriz en función de una nueva condición de recepción y valoración de la obra. La obra medial es una matriz latente para nuevas audiencias y nuevas formas de legitimación de la obra de arte.

Michel Serrés personifica al joven que media su estar-en-el-mundo por flujos comunicacionales con el nombre de “pulgarcito”, porque con sus pulgares acceden a sus dispositivos. Supongamos un escenario en el

2 Nos referimos al análisis fenomenológico heideggeriano en su texto “El origen de la obra de arte”.

que Pulgarcita pregunta a su ordenador acerca de la entidad de la obra de arte. Tendrá en su pantalla de inmediato un menú de respuestas. Elige un texto con letras como las de los libros, que dice: “las obras se presentan de manera tan natural como el resto de las cosas. El cuadro cuelga de la pared como un arma de caza o un sombrero” (Heidegger). Imaginemos que busca la imagen referida por el texto: se trata de un par de zapatos de campesino pintado por Van Gogh. Inquieta luego si lo que ve en pantalla es una *cosa*, como un arma de caza o un sombrero. Amplifica la imagen, la vuelve diminuta, altera sus colores, pero no logra que la imagen asuma su cualidad de cosa. Prosigue la lectura: “la obra de arte consiste en algo más que en ese carácter de cosa. Ese algo más que está en ella es lo que hace que sea arte”. ¿Dónde estaba entonces esa *cosa* y ese *algo más* que hacía de la cosa una obra de arte? El cuadro se exhibía en un lugar y espacio físico y carecía del “don de la ubicuidad” al que estaba habituada Pulgarcita. Ella accedió con sus pulgares a una visita por la sala virtual del también virtual museo que ofrecía la virtualidad del cuadro. Decepcionada, percibió que no veía el cuadro sino su imagen como simulacro de presencia, sin experimentar su tamaño, su textura, la espesura de la tela, su vejez. Se reconoció distinguiendo la información de la vivencia y percibió con cierta pena la distancia física que la separaba de esa *cosa* que sería como un sombrero, con una cualidad imposible de reproducción. En su pantalla faltaba el aura.

A partir del marco referencial de la socioconstrucción tecnológica, concluimos que el arte medial es emblemático de una nueva subjetividad estética representativa del imaginario colectivo contemporáneo. Con la emergencia de un corpus artístico de matriz tecnológica se promueve el deslizamiento de las condiciones de ideación, diseño, producción, exhibición y recepción de obras que no tienen un original factible de reproducir, sino un estado de latencia de datos a ser decodificados, ubicuos, condición que en consecuencia perturba la institución que Bürger llamó “sistema del arte” y su mercado. Un nuevo plexo de obra asume la condición de interactividad, intertextualidad, intermedialidad, inmaterialidad, reproductividad (sin degradación de auras), ubicuidad y latencia, integradas a la videosfera y habilitando una trama que integra sistemas simbólicos, ciencia y tecnologías con nuevos escenarios y audiencias para la producción simbólica del arte, corpus artístico representacional de sociedades en mutación que asumen que la dimensión tecnológica atraviesa la existencia humana y sus subjetividades.

Bibliografía

- Bijker, Wiebe, Thomas Hughes y Trevor Pinch (eds.). *The social construction of technological systems: new directions in the sociology and history of technology*. Bogotá: MIT Press, 1987 .
- Castells, Manuel. *La sociedad red. La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza, 2000.
- Cuadra, Álvaro. “Los bigotes de la Mona Lisa”. *Estética y técnica en América Latina*. Ed. Constanza Robles y José Pablo Concha. 13-23. Santiago: Pontificia Universidad Católica de Chile, Instituto de Estética, 2014.
- Deleuze, Gilles y Félix Guattari. “Rizoma”. *Mil Mesetas*. España: Pre-Textos, 2002. 9-32.
- Flusser, Vilém. “Sociedad Alfanumérica”. *Revista Austral de Ciencias Sociales* 9 (2005): 95-110.
- Foucault, Michel. *El orden del discurso*. Buenos Aires: Tusquets, 1992.
- Heidegger, Martin. “El origen de la obra de arte”. s. p. *Fin (es) del arte*. <<http://artecontempo.blogspot.com.ar/2005/08/el-origen-de-la-obra-de-arte.html>>. Web. Abr. 2014 .
- Serrés, Michel. *Pulgarcita*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2013.
- Winner, Langdon. “Do Artifacts Have Politics?”. *Daedalus* 109.1 (1980): 121-136.