

INFORMACIÓN COMO ARTE

Information as Art

Juan Diego Camacho

ISSN (imp): 1390-4825

ISSN (e): 2477-9199

Fecha de recepción: 10/08/18

Fecha de aceptación: 12/05/18

Resumen:

La información como arte es una lectura del cambio de paradigma dentro del campo estético y de producción sugerido por el arte de concepto en la década de 1960. Muchas de las expresiones artísticas producidas por artistas conceptuales tenían en común el uso de datos e información como materia prima, a partir de entonces se abre una nueva perspectiva que dará paso al uso de las tecnologías de la información para la producción artística. Estos son los inicios de un arte *pre-neomedial*, en tanto que comparten unas formas de creación y crítica al propio medio de las obras. Con los esfuerzos críticos del arte conceptual, logran darle un giro al paradigma estético, llevando a que la información exista en función del arte, y no el arte en función de la información.

Palabras clave:

arte conceptual, neomedial, información, datos, tecnología, infoestética

Abstract:

Information as art is reading about the paradigm shift in the aesthetic and production field suggested by concept art in the 1960s. Many of the artistic expressions produced by conceptual artists had in common the use of data and information as a primary material, since that moment a new perspective is opened that will trace the beginning of the using of information technologies in artistic production, evidencing the foundations of a pre-neomedial art, as they share forms of creation and criticism of their own works' medium. With the critical efforts of conceptual art, they manage to give a turn to the aesthetic paradigm, leading to a type of art that depends on information, and not an information that depends on art.

Key Words:

conceptual art, neomedial, information, data, technology, info-aesthetics

Biografía del autor:

Juan Diego Camacho. 1994. Maracaibo, Venezuela. Estudió cuatro años Artes Plásticas y es licenciado en Diseño Gráfico. Se ha desempeñado como preparador docente en la Facultad de Artes de la Universidad del Zulia. Actualmente se desempeña como diseñador gráfico. Dentro de su proceso de producción e investigación le interesan los nuevos medios, el desarrollo *front-end*, la programación, la electrónica, la tecnología y la imagen técnica.

A lo largo de la historia la función del arte se ha reinstituído numerosas veces. Comenzando con el arte prehistórico, las temáticas trabajadas por sus creadores, según historiadores como Hausser o Reinach, estuvo estrechamente relacionada con las dialécticas entre el mundo material y las creencias religiosas. Rodríguez Lopez (2005) señala que con el surgimiento de la paleontología las expresiones artísticas pasan a formar parte de las creencias mágico-religiosas. Por otro lado, en la época clásica, continúa esta relación con lo religioso, pero visto desde la *imago* latina o la efigie que aseguraba la presencia de los muertos entre los vivos (Rancière, 2010), es decir, la exaltación de la memoria de los ancestros.

Atravesando la época medieval y las manifestaciones cristianas claramente religiosas, y llegando a las vanguardias y a la representación del pensamiento abstracto en materia, podríamos concluir que en todas estas manifestaciones ha estado presente un factor en común: la presencia de cánones estilísticos y estéticos propiamente informativos: la representación en función del acto informativo.

A partir de aquí cabe señalar algunos aspectos puntuales de este “arte para la información”. Un ejemplo claro son las leyes del arte egipcio que describen algunos autores, como Arnold Hausser en *La Historia Social de la Literatura y el Arte*, en el cual advierte algunos aspectos formales de las obras de esta cultura para generar información desde el ámbito estético, como serían la jerarquía o el *croma* dentro de la representación. Estos rasgos estéticos, como el tamaño de una persona representada frente a otras dentro de la composición y su tono de piel devienen en datos —una escala mayor define su importancia en la sociedad, un *croma* indica su género— que informaban a las personas y a los descendientes.

De igual forma sucede en la época paleocristiana y posteriormente en la época bizantina, la representación constante de las escenas cristianas, especialmente en occidente, fue quizás necesaria para la replicación de la comunidad de creyentes y la expansión de la religión. Las pinturas murales de esta época ilustraban a los feligreses sobre los pasajes bíblicos.

Posteriormente, luego del surgimiento de los primeros grupos y vanguardias, deviene lo que conocemos como arte conceptual y arte medial, que, aunque bien podrían definirse como corrientes o movimientos artísticos, poseen una marcada diferencia con aquellos formados en la época de entreguerras, en cuanto a que no estaban definidos por estilos ni modelos estéticos, sino que se relacionaban más con otros grupos originados después la mitad del siglo XX, como la Internacional Situacionista, en la medida en que se enfocaban más en la reflexión y en

la crítica de la producción, distribución y procesos del arte y la comunicación, que en el objeto.

El arte medial y conceptual fueron consecuencia de distintos factores, entre ellos, quizás primordialmente, la sociedad informacional, puesto que ambas expresiones utilizaron la información como materia prima de su producción y las capacidades de reproducirla en base a las tecnologías de la información, utilizando los medios que existían en esa época para comunicarla.

El término de “sociedad informacional o sociedad de la información” ha sido utilizado por teóricos sociales, economistas y políticos desde la década del setenta, mucho antes de la revolución de la computadora. Castells (1997) señala un nuevo paradigma tecnológico que vino a transformar la cultura y las líneas de producción desde los setenta, pero que encuentra su consolidación en la década de los noventa, cuando las organizaciones, instituciones y la gente logra procesar el cambio tecnológico y decidir los usos de las tecnologías de la información, dentro de las cuales podríamos mencionar la microelectrónica, la informática, las telecomunicaciones, la televisión, la radio y la optoelectrónica; de igual forma, todas las tecnologías que tienen relación con el procesamiento de información, como la ingeniería genética, que se centra en la decodificación, manipulación y reprogramación de información.

Vivimos en una sociedad en que desde finales del siglo XX, ha presenciado la aparición y descubrimiento de este tipo de tecnologías, cada vez en mayor medida, y cuyo procesamiento de información se ha vuelto parte de nuestra cotidianidad. Cuando dejamos el trabajo no dejamos la sociedad de la información, sino que nuestras demás actividades siguen vinculadas con estas tecnologías.

Si quizás se trate de buscar culpables de este consumo diario de información y de su sobrecarga, podríamos mencionar a la imprenta. Con la llegada de estas tecnologías deviene una preocupación primaria de organizar y recuperar constantemente los datos.

Un hecho quizás curioso e interesante con respecto a esta organización y procesamiento de datos es el Chronofile que realizó el arquitecto Richard Buckminster Fuller, quien no solo se dedicó a diseñar estructuras y objetos, sino también a registrar su vida en intervalos de 15 minutos, cuyo resultado fue una colección de distintos documentos de 80 metros de largo. (Vicente, 2013)

Por un lado, podemos hacer una relación de este diario personal y el registro de lo cotidiano como accionador para producir obra, pero más atinado sería hacer una analogía formal con el término “base de datos”, ¿Qué es una base de datos? Es un conjunto estructurado de datos que permite la rápida búsqueda y recuperación

con el ordenador. La base de datos, afirma Manovich (2005), se transforma en una forma cultural y predomina en los nuevos medios de comunicación, pero encuentra su auge en los sitios web. Como definimos, la base de datos es una colección de medias estadísticas a partir de diferentes datos, así como una página web recopila una serie de bloques de textos, imágenes, videos, etc.

Si bien una base de datos (como la que encontraríamos en el Registro Civil) —al igual que un documental periodístico— deben ser en esencia “objetivos”. Sin embargo, cabe preguntarnos sobre la naturaleza de la base de datos y del documentalismo, siendo una colección de datos e información como una biblioteca o el registro civil, ¿pueden ser objetivos? Partiendo de esta pregunta podríamos analizar el Chronofile de Buckminster Fuller, en tanto “base de datos subjetiva” y el trabajo documental, en perspectiva de lo que Fontcuberta (2002) define como “documental subjetivo”. Se trata entonces de una individualidad que se impone frente a la lealtad del medio, haciendo preferencia de la identidad del autor y dejando a un lado lo descriptivo. Ejemplos de esto podría ser la obra de Nan Goldin, quien documenta la historia, pero una historia propia, una historia sobre el lugar al que pertenece; o la obra de Olia Lialina, que se apropia de bases de datos populares —o genera las suyas propias— para crear narrativas autobiográficas. Entonces vemos aquí una primera vinculación entre los medios “tradicionales” y los “nuevos” medios.

1. Apuntes mínimos de la idea como objeto artístico

El arte conceptual se resistía a los cánones formales que regían el arte de mediados del siglo XX, analizaba las ideas que enmarcaban la creación y recepción del arte, en vez de elaborar otra convención estética en la sucesión histórica de los movimientos vanguardistas (Shanken, 2002). Usualmente empleaban el texto como un dispositivo para examinar las conexiones entre lo visual y los lenguajes verbales como sistemas semióticos. Desde esta perspectiva, el arte conceptual es una crítica a la autorreflexión del proceso artístico, problematizando la relación entre el arte y las ideas, sin enfatizar el proceso en el resultado matérico del objeto artístico, sino que se enfoca en examinar las precondiciones de los sistemas semióticos para la emergencia de las interpretaciones y de los significados.

Mientras que el arte medial, por otra parte, corresponde más a una forma de expresión que a un grupo. Muchos artistas conceptuales, como On Kawara, Joseph Kosuth o John Baldessari, problematizaban la distribución de los medios de comunicación masivo a

través de su utilización como medio y contenido en sus obras. No se regían a un estilo estético de producción, sino a los cánones ya conocidos de estos medios, adaptados a lo que describía el concepto que delineaban sus críticas.

Sol Lewitt, uno de los principales representantes del movimiento conceptualista, propone que el objetivo del artista debe ser el de proveer información únicamente, anulando la subjetividad (Sack, 2011). Quizás siguiendo esta premisa, la obra de On Kawara, artista japonés radicado en Nueva York, trabaja el arte medial o conceptual y se preocupa por los sistemas temporales o examinar/ registrar sucesos que remiten a fragmentos de tiempo. En sus obras refleja cómo la sociedad entiende la concepción del tiempo a través de la numeración de las fechas.

Pareciera entonces que el arte conceptual fue el cambio paradigmático más significativo en la producción artística de la posguerra, que buscó eliminar los últimos rasgos de la experiencia estética tradicional en función de sus investigaciones autocríticas. (Sack, 2011)

2. Hacia una información como arte

En 1970 se inaugura una muestra en el Jewish Museum de Nueva York con el título *Software, Information Technology: Its Meaning for Art*, la cual proponía realizar una intersección entre el arte conceptual y las tecnologías de la información. Esta propuesta se concebía desde la relación de dos dicotomías: por un lado, la de las obras de los artistas conceptuales que eran parte de la muestra, concepto-objeto y, por otro lado, la de las nuevas tecnologías, *software-hardware*, buscaba así producir sensaciones estéticas sin la intervención de un objeto artístico que respondiera a rasgos estilísticos. Shanken (2002) señala que en esta muestra la interactividad de la información dentro de los sistemas y componentes erradicó cualquier separación entre la mente del perceptor y el entorno. El objetivo de la muestra era enfocarse en sensibilizar acerca del área de más rápido crecimiento en la cultura: los sistemas de procesamiento de información y sus aparatos.

Software, Information Technology: Its Meaning for Art, curada por Jack Burnham, fue de las primeras exposiciones en Estados Unidos que buscaba mostrar la utilización del computador en un contexto museístico. La visión de Jack Burnham y su recién publicado artículo sobre sistemas en tiempo real fueron los hilos que permitieron tejer la muestra, haciendo conexiones entre obras conceptuales y muestras de tecnología pioneras en el momento, como el primer dispositivo con sistema de hipertextos exhibido al público o un modelo de



Figura 1. *News*, Hans Haacke, instalación, 1969. Colección del Museo de Arte Moderno de San Francisco.

arquitectura inteligente, junto a obras de John Baldessari, Joseph Kosuth o Vito Acconci. (Shanken, 2002)

En esta década había un reiterado rechazo del objeto artístico, el curador justificaba que había más inquietud hacia los sistemas naturales y aquellos creados por el hombre, los procesos, las relaciones ecológicas y el involucramiento filosófico-lingüístico del arte conceptual. Todos estos intereses del arte son transaccionales, afirma Burnham (1970), ya no se concentra en la apariencia abstracta sino en las estructuras de la comunicación. Entrelaza los aspectos formales con el software en tanto carácter anicónico y señala que sus imágenes suelen ser secundarias, mientras que la información procesada toma la forma de los materiales impresos.

Burnham (1969), en un artículo publicado en *Artforum* y titulado “Sistemas en tiempo real”, distingue el tiempo en dos categorías: real e ideal. El tiempo ideal lo define como la contemplación estética de la belleza, la cual ocurre dentro de un aislamiento de las contingencias temporales; mientras que el tiempo real viene a ser el valor que se acumula sobre la base de un inmediato, interactivo y necesariamente contingente intercambio de información. Estos conceptos devienen de su teoría sobre la estética de los sistemas y fueron tomados por algunos artistas de la muestra como discurso en sus piezas.

Hans Haacke propuso dos obras en la que mostraba información en tiempo real: *News* y *Visitor's Profile*, ambas estaban conformadas por un teletipo, cada una recogía flujos de información que eran entonces impresos en un rollo de papel, el cual iba extendiéndose a medida que recibía información.

En estas piezas de Hans Haacke podemos señalar un indicio de cómo la información deviene en estética. La obra *News* (ver figura 1) recopila datos, información sobre acontecimientos. Estos luego son impresos constantemente en un papel en la sala expositiva a través de un vehículo, es decir un teletipo, que es solo el medio. Los datos se convierten en materia esencial para la obra, sin estos, sin esta impresión en tiempo real, sin la acumulación del material impreso, solo nos encontraríamos con un aparato inerte. En la información es la que nos genera toda una percepción morfológica en la que el aparato deja de ser protagonista. Este proyecto expositivo es una muestra del uso de la información en función del arte. La estética ya no deviene en información, sino que, al contrario, la información deviene en estética, se utilizan los datos para crear una experiencia estética, o, mejor dicho, las formas de organización de los datos, a través de bases de datos. Ya no nos encontramos con una obra estática y cerrada, sino con la dinámica de un ahora

constante, de un presente que sucede.

Si partimos de aquí, tomando como idea principal los datos como material artístico, encontraremos numerosas obras que utilizan distintos medios, desde instalaciones hasta sitios web. Pero lo que más me interesa poner en cuestión es ¿qué sucede con los datos? ¿cómo algo tan abstracto y “objetivo” —como los datos—, puede devenir en estética? Lev Manovich (2005) introduce el término “infoestética” haciendo un análisis teórico de la estética del acceso a la información y la estetización del procesamiento de información en la creación de objetos de los nuevos medios.

Algo que cabe destacar en éste punto es el lexema “forma” como parte de la estructura sintáctica de la palabra información, y podríamos preguntarnos: ¿cuáles son esas formas de la información? El término de infoestética hace referencia a las prácticas culturales que se relacionan con actividades que generan, producen y procesan información, y cómo estas actividades se han vuelto prioritarias en la sociedad informacional. Vivimos en una cultura de la base de datos.

Otro aspecto estético que señala Manovich (2002), en cuanto a la base de datos como forma estética, refiere a lo contrario de lo que se entiende como sublime en el arte romántico, es decir, lo anti-sublime. Si bien los artistas del romanticismo encontraban algunos motivos como irrepresentables porque iban más allá de la razón, los artistas que trabajan con bases de datos se enfocan precisamente en lo contrario: en mapear una serie de datos que podrían ser irrepresentables y los convierten en rasgos perceptibles e inteligibles para la percepción y cognición humana.

3. La administración como demarcación estética

Un rasgo en común que poseen las expresiones artísticas posteriores a mediados del siglo XX, como el minimalismo, el arte conceptual y los procesos de producción de los nuevos medios es el carácter tautológico.

Luego de la posguerra, en 1960, se establece una nueva clase media, la cual asume su identidad estética en el modelo de la tautología y en una estética de la administración. Esta identidad estética esta estructurada de la misma forma que la identidad de esta clase social, es decir, como una clase que administra la mano de obra y la producción, que desarrolla actividades de burocracia y no las líneas de producción. Esta clase se constituye firmemente en la clase social más común y poderosa de la sociedad de la posguerra. (Buchloh, 1990)

El fenómeno de la tautología era entonces

examinado por teóricos sociales como un efecto general, desde el reflejo del comportamiento y las necesidades que la industria cultural —como la publicidad— tenía para la formación del espectáculo, esto se había convertido en una condición universal. (Buchloh, 1990)

El arte de concepto estableció una estética de la administración al sobrepasar los límites de las categorías artísticas tradicionales de la producción en estudio, y convirtió los procesos de producción acordes a los modos industriales, al tiempo que hacía una revisión crítica de los discursos de la dialéctica entre producción y consumo.

Los procesos de producción del arte conceptual, buscando oponerse al arte pop y al minimalismo, ha trascendido en formas actuales de objetos neomedios. La producción de gran parte de los nuevos medios nos remite a herramientas burocráticas, nos refieren a archivos, a documentos, a índices, a colecciones de información, tornando estos en convenciones de visualidad.

El surgimiento de las tecnologías de la información, como el computador y demás aparatos de telecomunicaciones, influyeron en gran medida en la percepción y en la producción artística. Estos fueron fundamentales para redefinir la conciencia estética y expandir los límites de todas las expresiones, no solo del arte, sino de la comunicación.

Referencias

- Rodríguez Lopez, M. (2005). *El arte del paleolítico superior* (I). Recuperado de: <http://webs.ucm.es/centros/cont/descargas/documento10734.pdf>
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*, Buenos Aires. Manantial.
- Castells, M. (1997). *La sociedad red*, Madrid. Alianza.
- Vicente, J. L. (2013). *Puntos de encuentro en la iconosfera, interacciones en el audiovisual*, Barcelona. Edicions Universitat Barcelona.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Buenos Aires, Paidós.
- Fonctuberta, J. (2002), *El beso de judas*, Barcelona. Editorial Gustavo Gili.
- Shanken, E. (2002). *Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art*. Leonardo, 35, 433-438.
- Sack, W. (2011). Aesthetics of information visualization. En Lovejoy, Paul, Vesna (Eds.). *Context providers: Conditions of meaning in media arts*. Chicago. Intellect Books.
- Burnham, J. (1969). *Real Time Systems*. Artforum, VIII, 49-55.
- Manovich, L. (2002). *Data Visualization as New Abstraction and Anti-Sublime*. Recuperado en: <http://manovich.net/index.php/projects/data-visualisation-as-new-abstraction-and-anti-sublime>

Buchloh, B. (1990). *Conceptual Art 1962-1969: From the Aesthetic of Administration to the Critique of Institutions*. *October*, Vol. 55, 105-143.

Burnham, J. (1970). Notes on art and information processing. En *Software, Information Technology: Its New Meaning for Art*, catálogo de la exposición (The Jewish Museum, 1970). The Jewish Museum, pp. 10-14.