

De la obra de arte total al XML

Carlos Seda Gambín

Correo electrónico: carlossedagambin@gmail.com

Institución: Universitat de les Illes Balears

Mesa: Memoria y Tecnoarte

El arte digital se desarrolla con unos formatos de archivo que se basan en una serie de especificaciones que indican como se deben codificar los datos o cómo se deben comprimir si se diera el caso, y unas aplicaciones que a través de un código fuente permiten visualizar o trabajar con estos archivos.

La irrupción de Internet y otros protocolos de interconexión entre dispositivos (por ejemplo Bluetooth) ha hecho más intenso el problema de la interoperabilidad entre aplicaciones, al usar éstas diferentes lenguajes de programación que dificultan el “diálogo” entre ellas y el uso de formatos de archivo desarrollados por empresas que obligan al usuario a utilizar, bajo la aceptación de una licencia, sus propios programas para poder visualizar la información que contienen. Pero hay una tendencia cada vez más fuerte que intenta superar esas dificultades de compatibilidad mediante el uso de software / hardware libre y estándares abiertos, es decir, el uso de formatos de archivo, lenguajes de programación, aplicaciones y dispositivos **cuyas especificaciones se encuentran publicadas y están libres de restricciones legales de uso.**

Hace exactamente diez años apareció una nueva tecnología promocionada por la W3C, un consorcio internacional que produce estándares para la World Wide Web, que revolucionó la manera que tenían las aplicaciones a la hora de intercambiar la información: el XML. Este meta-lenguaje de programación permitía estructurar fragmentos de información del código fuente a través de etiquetas con un sentido claro y definido, de tal forma que diferentes plataformas podían llegar a “entenderse”. Gracias al XML hoy se puede desarrollar, por ejemplo, una aplicación que capture datos ambientales a través de sensores y que los envíe a otra aplicación desarrollada con un lenguaje totalmente diferente que traduzca esos datos a sonidos o imágenes.

El XML ha cristalizado el sueño de la interoperabilidad, es la sangre digital. A partir de este concepto se propone interpretar la progresiva integración entre la vida del usuario y la creación artística digital que da lugar a un nuevo significado de la obra de arte total.

Las tesis que quiero defender con este planteamiento son:

1. La interoperabilidad entre aplicaciones se ha logrado gracias al uso de estándares, lo cual implica ante todo una superación del sistema de patentes que restringe al creador la posibilidad de trabajar libremente y tener absoluto control de su obra al margen de los intereses de la industria al tener a su disposición toda la documentación necesaria para entender el funcionamiento de las herramientas.

2. El uso de estándares tiene su origen en un cambio de mentalidad de trabajo, más allá de la elección del soporte sobre el que se trabaja. Este cambio de mentalidad puede tener su origen tanto en la conocida ética hacker que promueve cierta responsabilidad social a la hora de compartir el conocimiento, como la búsqueda de una mayor eficiencia técnica.

3. La publicación de las especificaciones, libres de restricciones legales de uso, tanto del software, hardware, formatos de archivos y lenguajes de programación permite una forma diferente a la hora de entender el desarrollo de la obra de arte digital, al involucrar dentro de este proceso la posibilidad de reutilizar el material que ha sido trabajado por el creador por parte de otros creadores mediante la visualización de la documentación que se encuentra publicada. Esto conduce a la realización colectiva de la pieza (eternamente inacabada) y un libre acceso a ésta sin distinción de usuarios.

4. La clasificación del arte digital a partir de sus soportes, pasando por alto la posibilidad de interconexión con otro tipo de soportes diferentes, no hace más que sostener un modelo de pensamiento propio de la era industrial que se fundamenta en el secretismo del sistema de patentes que impide interconectar unos dispositivos con otros al no publicar la documentación que lo permite por tal de conservar cierta exclusividad. Esto conlleva, por tanto, un modo de trabajar con los materiales también propio de aquella época. Un primer nivel de clasificación de las artes digitales podría fundamentarse en la pregunta “¿en la obra se usan estándares abiertos?”.

5.El despliegamiento del arte digital a través del uso de estándares nos brinda la oportunidad de realizar la obra de arte total en el sentido que fue abrazado por Dadá: como confusión con la vida. La vida entendida como la experiencia de nuestra corporalidad se integra con la máquina y es desplazada al campo de lo simbólico. El uso de herramientas libres permite una experimentación también libre de nuestra corporalidad digital (garantizando, por ejemplo, una mejor preservación de nuestra privacidad). Es por ello que no se puede eludir la conexión entre una parte del arte digital y el ciberactivismo que tiene su raíz en la mencionada ética hacker. Por tanto, **un segundo nivel de clasificación de las artes digitales podría apoyarse en la pregunta “¿la obra tiene un contenido ético?”**.

6.El libre acceso a la documentación por parte de cualquier usuario guarda una cierta semejanza a la crítica que realizaban los ready-mades de Duchamp. La genialidad del artista que guarda receloso el sentido último de la obra se disuelve y es desplazado por el objeto encontrado, o en este caso el código fuente a disposición de los usos divergentes que le puedan dar los usuarios. El sistema de patentes y las restricciones legales de uso propias de una mentalidad industrial pierden entonces todo su fundamento. En consecuencia, **un tercer nivel de clasificación de las artes digitales podría basarse en la pregunta “¿qué puertas deja abiertas la obra para ser reutilizada por terceros?”**.

7.El estado mental que promovía Dadá puede servir como protohistoria para la conceptualización de una parte del arte digital. Aquellos fallaron en sus ansias de reducir el arte a la vida por la falta de interoperabilidad de sus soportes analógicos, pero ello no les impedía intentar rodear su objetivo introduciendo otro tipo de elementos simbólicos como la sorpresa que también les servía para producir un efecto sobre la experiencia de la corporalidad. Hoy esa frontera se ha superado y podemos sobredimensionarnos digitalmente gracias a los avances de la tecnología y desde ese ámbito aplicar un mundo que va más allá de lo posible y lo imposible.

Bibliografía recomendada:

- HIMMANEN, Pekka. *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Destino, 2002.
- Extensible Markup Language (XML), <http://www.w3.org/XML/> 05 / 2008