

Radical Software i la noosfera

Ina Blom

«La televisió és el software de la Terra. La videosfera és la noosfera –la intel·ligència mundial organitzada– transformada en un estat perceptible.»

—Gene Youngblood¹

En una visió retrospectiva, no ens sembla estrany que el primer número de *Radical Software* –revista i bastió ideològic del moviment del vídeo en els seus inicis– es fes ressò en les seves primeres pàgines de les idees de Pierre Teilhard de Chardin. Des de la perspectiva ecològica sobre els mitjans de comunicació, forjada per les tesis cibernètiques, psicodèliques i psicològiques sobre la tecnologia dels anys seixanta, la tecnologia del vídeo i la televisió no podia ser pensada d'una manera restrictiva o reductiva. Considerar-la simplement una nova forma de producció i transmissió d'imatges equivalia a reduir-ne, a eludir-ne la potencialitat real. I, de fet, hi havia la tendència a veure el vídeo simplement com un nou mitjà de comunicació o un nou sistema d'emmagatzematge i recuperació de dades. Tampoc no semblava adequat promoure el vídeo com un nou mitjà artístic, si no implicava una rehabilitació total del concepte que es tenia del que era l'art i del que l'art podia fer. Calia una definició més àmplia i ambiciosa, que arribés fins a l'estructura mateixa de la vida contemporània. Semblava que el concepte de la *noosfera* faria el fet. Aquest concepte,

1. Gene Youngblood: «The Videosphere». *Radical Software*, vol. 1, núm. 1 (1970), p. 1.

formulat per primera vegada pel científic rus Vladimir Vernadsky i desenvolupat per Chardin als anys trenta, s'inseria en un relat evolutiu que permetia veure les tecnologies actuals dels mitjans de comunicació com una part integrant de la història material del planeta Terra. En aquest relat, l'edat de la informació pot ser entesa com l'última fase en l'evolució de les formes cada vegada més complexes de la consciència, des de la consciència extremament limitada de la matèria inerta fins a les formes més desenvolupades de l'autoconsciència produïdes pel cervell humà. A mesura que la matèria s'organitza en conjunts cada vegada més complexos, apareixen necessàriament formes de consciència. Així, els minerals i els gasos de la geosfera es van transformar en la biosfera, una esfera d'éssers vius que responen i reaccionen al seu medi, i que com a conseqüència d'aquestes reaccions creen una sèrie de medis diversos. Amb l'evolució de la intel·ligència humana, però, va aparèixer una nova esfera, l'especificitat i la independència de la qual semblava comprendre o afectar tots els altres fenòmens de l'esfera de la consciència humana. La intel·ligència, el pensament, les emocions i les comunicacions constitueixen una xarxa de respostes que es reforcen mútuament; és alhora d'abast mundial i recursiva en la seva manera de procedir. La noosfera és simplement la creació constant de noves connexions i camins a partir de la revisió autoconscient de la intel·ligència.

Parlar de la noosfera, per tant, equival, segons com, a transferir els conceptes de la cibernètica de segon ordre i l'atenció que aquesta dedica a l'emergència o autopoiesi en la vida vegetal (descrita als anys setanta per Humberto Maturana i Francisco Varela) a les comunicacions dels sistemes socials (com en la teoria de sistemes de Niklas Luhmann), amb el benentès que en aquest cas es posa l'accent sobretot en les característiques

específiques del mode autoreflexiu del pensament que actua més enllà dels límits de tota consciència individual. Si el 1970 el vídeo era vist com la tecnologia paradigmàtica de la noosfera, era per la simple raó que semblava duplicar el pensament humà en la seva manera d'operar. Com que era un mitjà radicalment temporalitzador, el vídeo simplement posava en qüestió la definició habitual de les imatges com a *representacions*: el seu flux constant, en temps real, de senyals vius i infinitament manipulables semblava més proper a l'explicació no biològica del pensament humà de Henri Bergson, la qual identificava el pensament humà amb una mena de memòria ontològica o virtual en què el passat i el futur coexisteixen en la duració del present viu.²

Ara bé, la segona part de la citació que hem col·locat a l'inici d'aquest text indica exactament quina és la posició del vídeo en relació amb la noosfera. La videosfera és la noosfera «transformada en un estat perceptible». És una posició alhora excepcional i ben comuna. Per una banda, el vídeo, com a forma de pensament, pertany i contribueix a la noosfera com una reflexió o moment de reflexivitat més. Per altra banda –i això mostra l'ambició de la tesi de *Radical Software*–, és una tecnologia que es postula com

2. En la mesura que es pot dir que el vídeo produeix imatges, aquestes imatges no «contenen» o fixen analògicament una continuïtat espacial: la informació espacial és, per contra, traduïda en punts i línies que no tenen extensió espacial, només existència temporal. Si «imatge» és el terme adient per designar aquests fluxos senyalètics, potser s'entén millor en el marc de l'ontologia bergsoniana, on la imatge no és més que una altra paraula que serveix per designar la matèria i en què la matèria és concebuda com a fluxos de llum, forces asignificants que actuen sobre altres forces. Les imatges, doncs, no són fenòmens que neixen de la imaginació subjectiva, ni tan sols de l'activitat humana: existeixen fora i al marge d'aquesta activitat; són entitats materials i autònomes. La percepció humana només entra en aquest procés quan crea els seus propis talls o interseccions en la matèria, establint una relació entre duracions visuals significatives i fluxos de llum aleatoris. Per això, l'organització, constant i «en viu», del flux de senyals en les imatges de vídeo s'explica més en analogia amb les operacions perceptives que no per la seva capacitat de representar la realitat. El «vídeo» és, literalment, el «veig» que indica el nom llatí d'aquesta tecnologia. (Henri Bergson: *Matter and Memory*. Nova York: Zone Books, 1991)

una consciència de la noosfera mateixa, en el sentit que fa *perceptible* la seva manera de procedir com a tal. El vídeo no només contribueix al pensament sobre el pensament que ja existeix: ofereix una percepció del procés mateix del pensament interconnectat, autoreflexiu, és a dir, *una experiència sensorial i encarnada, del sistema ecològic de la intel·ligència humana*.

Algú podria dir que això és simplement un punt de vista d'entre els molts escriptors que van contribuir als onze números del *Radical Software* publicats entre 1970 i 1974. Aquest era, concretament, el punt de vista de Gene Youngblood, que va publicar el llibre *Expanded Cinema* el 1970 i que es va fer famós precisament per la seva capacitat de veure més enllà dels confins tècnics immediats dels mitjans i aparells de comunicació (més enllà, per tant, de la perspectiva de gran part de la teoria sobre els «nous mitjans») i que els va considerar des del punt de vista de les ecologies o dels sistemes biològics més amplis. El cert, però, és que les perspectives traçades per Youngblood coincidien amb les tendències generals de la revista. La idea de la reflexivitat cognitiva inherent al concepte de la noosfera s'expressa en dues tendències interrelacionades, si bé diferents.

Una d'aquestes tendències es caracteritza pels interessos pragmàtics dels activistes dels mitjans que tenen una orientació política: per posar en qüestió i alhora deconstruir els mecanismes dels monopolis estatals i del capital que determinen l'opinió pública, una televisió alternativa ha d'utilitzar tot el potencial tècnic que li permeti redistribuir i reconfigurar de manera radical la capacitat de radiodifusió. Aquí és on entra en joc la interacció entre la televisió per cable i la tecnologia Portapak: la televisió per cable oferia la possibilitat de bastir una programació veritablement local, no només per la seva xarxa, sinó també

perquè podia transmetre el format del vídeo de mitja polzada de les càmeres manuals. Això el feia més accessible, però de molt poca qualitat per a la radiodifusió i s'utilitzava principalment en projectes artístics. Una televisió genuïnament popular, feta per i per a les persones que reflectien i participaven en els esdeveniments actuals quan i on passaven, semblava a l'abast: amb aquesta distribució i capacitació tècnica, la reflexió contínua sobre la mediació dels processos polítics seria part integrant de la política democràtica mateixa. I els primers números de *Radical Software* dediquen moltes pàgines a reunir la màxima quantitat possible d'informació sobre les comunitats i tecnologies de televisió per cable i de vídeo, i sobre els detalls del sistema legal i polític que les caracteritza.

L'altra tendència se centra en l'esforç de pensar l'especificitat de la tecnologia del vídeo des d'un punt de vista més filosòfic, psicològic o utòpic. D'aquest plantejament en sorgeix una forma de reflexió que, provisionalment, podem anomenar video-socialitat i que parteix precisament de la capacitat del vídeo de fer perceptibles les dimensions col·lectives i recursives del pensament. El vídeo no només fa perceptible el caràcter efímer i inestable de la llum subjacent a tot allò que presenta com a «imatges», sinó que, més concretament, propicia una nova concepció del temps, més complexa i matisada, que al seu torn afecta el concepte mateix de la interacció humana. En el número dos (volum 1), l'expert en electrònica Eric Segal se centra en el fet que mentre que la temporalitat del vídeo es pot descriure en uns termes quantitativament precisos, com els mil·lisegons o un milió d'imatges per hora, aquestes mesures i quantitats excedeixen els límits de la percepció humana (conscient). El vídeo implica experiències temporalment complexes que el distingeixen del teatre, el cinema, el periodisme

i la ràdio (formes de comunicació anteriors que han quedat recollides en la televisió estàndard).³ D'una manera semblant, i en el mateix número, Vic Gioscia defineix el vídeo com una manera de treballar amb la *cronètica* (la «comprensió de les lleis temporals de tot procés»), cosa que confirma la crítica d'Alfred North Whitehead de la idea filosòfica segons la qual es pot *situar* qualsevol cosa en qualsevol lloc. No hi ha un univers en qualsevol lloc en qualsevol instant, perquè no existeix l'instant.⁴ No hi ha cap instant *enlloc*, només existeix el temps, i, per tant, qualsevol comparació de les imatges de vídeo amb una concepció normal de les imatges com a representacions anàlogues de continuïtats espacials és errònia.

Ara bé, *Radical Software* sembla explorar sobretot les implicacions *socials* d'aquestes idees; una sèrie d'escriptors es pregunten què passa quan les situacions col·lectives de diverses menes s'alineen amb aquesta mediació radicalment temporalitzada, a través (posem per cas) de la televisió de circuit tancat. Què passa a un grup de gent que pot observar i alhora interactuar amb les seves pròpies pautes de conducta gairebé al mateix moment en què aquestes es presenten? I, quines conseqüències té aquesta resposta instantània –una percepció sensorial intensificada de la dinàmica de la reflexivitat social– per a la imatge que tenim dels «grups» socials i les «pautes» de conducta? Una conclusió que podem extreure de les pàgines de *Radical Software* és que el vídeo posa en qüestió no només la concepció corrent de les imatges (representacionals), sinó també, i encara amb més motiu, la *representació* de la realitat social que determina la sociologia predominant de Durkheim a Bourdieu. La idea del vincle social

3. Jud Yalkut: «Interview with Eric Siegel», *Radical Software*, vol. 1, núm. 2 (1970), p. 21.

4. Vic Gioscia: «Frequency and Form», *ibíd.*, p. 7.

depèn sovint de la idea relacionada de la memòria social o col·lectiva, normalment identificada amb l'estabilitat de les institucions, els costums, els llenguatges i les pautes de conducta, que s'observen, per dir-ho així, des de fora. En canvi, el vídeo –una força que, com la memòria humana, enregistra o preserva el passat només a través d'un present «senyalètic» que difereix constantment– ens adverteix de la temporalització radical que és necessàriament inherent a l'activitat mateixa dels llenguatges, les institucions i les pautes de conducta, de manera que la seva estabilitat ja no és una premissa fundacional de la definició de l'àmbit «social».⁵ Des d'aquesta perspectiva, les situacions de resposta (*feedback*) –un pilar de la cultura radical dels anys seixanta– no són mesures terapèutiques excepcionals creades amb el propòsit de transformar el que essencialment són pautes socials rígides o estables. En el marc del pensament incipient sobre el vídeo, en els seus inicis, les tècniques sensorials ens adverteixen que el caràcter dinàmic d'una socialitat ja no es defineix en virtut de «formacions» objectuals, sinó en virtut de forces semblants a la memòria i a les seves dimensions virtuals i diferenciadores. Això és, en última instància, el que vol dir veure el vídeo com la percepció mateixa de la noosfera.

5. Per a una crítica de les explicacions habituals de la memòria social (Durkheim i Halbwachs), vegeu Maurizio Lazzarato: *Puissances de l'invention. La Psychologie économique de Gabriel Tarde contre l'économie politique*. París: Les Empêcheurs de penser en rond, 2002, p. 211-247.

BIOGRAFIA

Ina Blom és professora al departament de Filosofia, Humanitats, Història de l'Art i Idees a la Universitat d'Oslo. Els seus camps d'investigació i docència són el modernisme, l'avantguardisme, i l'estètica i art contemporanis, vinculats sobretot a les pràctiques artístiques dels mitjans.

Aquest text és el cinquè d'una sèrie de deu assajos que es publiquen quinzenalment a <http://www.macba.cat/tv-pub>. Els textos formen part de la publicació digital que s'ha fet amb motiu de l'exposició *Esteu a punt per a la televisió?*, organitzada pel Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA) i coproduïda amb el Centro Galego de Arte Contemporánea (CGAC).

MACBA

5 de novembre de 2010 - 25 d'abril de 2011

Centro Galego de Arte Contemporánea (CGAC)

20 de maig - 18 de setembre de 2011

Concepte de la publicació: Chus Martínez

Coordinació i edició: Departament de Publicacions del MACBA

Text: Ina Blom

Traducció: Marc Jiménez Buzzi

Disseny gràfic: Z.A.K.

Editors: Museu d'Art Contemporani de Barcelona, www.macba.cat;
Centro Galego de Arte Contemporánea, www.cgac.org.

© d'aquesta edició: Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA),
Centro Galego de Arte Contemporánea (CGAC) i Xunta de Galicia,
2010-2011

