

¿Puede el software realmente considerarse arte?

Víctor Hugo González González

La comparación entre arte y software puede resultar algo extraña e, indudablemente, llevaría a algunos artistas contemporáneos a arquear sus cejas con escepticismo, mientras un torrente incesante de contrargumentos puebla sus pensamientos ante la sola idea de similitud que la comparación evoca; sobre todo en una época donde la inteligencia artificial generativa pone constantemente a prueba el valor de la creatividad humana. Sin embargo, lo cierto es que la comparación podría ser más obvia que fútil, como comparar la relación existente entre las matemáticas y la ingeniería, o al menos así sería si la comparación se hubiese realizado hace 500 años.

Para contextualizar lo anterior es importante comprender que el concepto de arte, que deriva del latín *ars*, ha evolucionado con el pasar de los años (Kristeller, 1986, pp. 182-190). Incluso en épocas tan tardías como el Renacimiento —y etapas anteriores—, significaba destreza, una habilidad aplicada, por ejemplo, la necesitada para construir un objeto, una casa, una estatua, un armazón de una cama, un barco. Todas estas destrezas se denominaban artes: el arte del arquitecto, del escultor, del alfarero (Tatarkiewicz, 2001, pp. 39-40). Así, el concepto de reglas estaba estrechamente ligado al concepto de arte y su definición, lo que queda en evidencia con las definiciones ofrecidas por autores como Aristóteles (ca. 350 a. C./2016, libro VI, cap. III, pp. 136-137) y Tomás de Aquino (1947, I-II, q. 57, a. 3), que están fuertemente relacionadas al uso de la razón y la realización consciente del proceso. Bajo esta premisa, algo que fuera directamente producto de la improvisación o de la imaginación, no constituía arte para los antiguos o los escolásticos; si no la negación misma del arte.

Volviendo a la afirmación inicial, bajo esta conceptualización, no sería extraño denominar *el arte del ingeniero en software o en computación* al propio software, que es definido como “All or part of the programs, procedures, rules, and associated documentation of an information processing system” (International Organization for Standardization [ISO] & International Electrotechnical Commission [IEC], 2015); es

decir, la totalidad o una parte de los programas, procedimientos, reglas y documentación asociada a un sistema de procesamiento de información.

El concepto de arte sobrevivió hasta el Renacimiento, pero fue en esa época que comenzó una transformación que implicó la exclusión de los oficios y las ciencias del ámbito del arte y se incluyó la poesía. El consecuente proceso de tomar consciencia de que las artes restantes —las bellas artes— constituían por sí solas una clase coherente fue más complejo (Kristeller, 1986, pp. 213–216). Desde principios del siglo XX han aparecido una gran cantidad de definiciones del concepto de *arte*, sin que ninguna haya demostrado ser universalmente adecuada (Adajian, 2024, secs. 3-4).

Tatarkiewicz (2001) menciona que, si bien ninguna definición ha demostrado adecuación, “la categoría genérica a la que pertenece el arte no ha sido puesta nunca en duda: el arte es una actividad humana consciente” (p. 56). Entonces ¿qué diferencia al arte de otros tipos de actividad humana conscientes? ¿Podría esta diferencia excluir al software? Según el autor (pp. 56-61), se han propuesto diversos rasgos distintivos, todos los cuales resultan, en última instancia, incompletos:

1. Producción de la belleza: Tiene el defecto de que la “belleza” es una noción muy ambigua, la palabra más que un concepto es un signo de aprobación.

2. Representación o reproducción de la realidad: Con la imitación sucede lo mismo que con la belleza, tiene muchos significados diferentes.

3. Creación de formas: El significado de “forma” resulta ser demasiado extenso, no especifica el tipo de forma.

4. Expresión: El término “expresión”, incluso en su sentido más general, es demasiado restringido para abarcar todos los tipos de arte.

5. Producción de experiencia estética: El término “experiencia estética” no resulta ni más claro ni menos ambiguo que el de “belleza”.

6. Producción de un choque: Es la definición más reciente de las mencionadas. Es inaplicable a ciertos tipos de arte y difiere bastante de lo que generalmente se denomina arte clásico.

Es así que Tatarkiewicz (2001) opta por definir que “el arte es una actividad humana consciente capaz de reproducir cosas, construir formas, o expresar una experiencia, si el producto de esta reproducción, construcción, o expresión puede deleitar, emocionar o producir un choque”, señalando que una obra de arte es, en consecuencia, la realización material de ese proceso cuando logra “un tipo de experiencias que deleiten, emocionen o produzcan un choque” (p.67).

Con esta definición contemporánea clara es evidente que, al igual que la arquitectura; la música y el cine, ciertos productos de software tienen el potencial para ser considerados obras de arte, ya que la definición de arte muestra que debe ser una actividad humana consciente (cumple) capaz de reproducir cosas, construir formas o expresar una experiencia (cumple) y que el producto de la actividad tenga el efecto de deleitar, emocionar o producir un choque (tiene el potencial). Dada la naturaleza subjetiva de los efectos mencionados en la definición solo es posible aceptar que un producto de software se trata de arte si uno mismo, como sujeto, lo experimenta, pero no es; en este sentido, diferente a cualquier otra obra de arte.

Si bien la definición anterior es suficiente para nuestro objetivo, es importante mencionar que existen otras definiciones como la de George Dickie, Arthur Danto y Jerrold Levinson, que también gozan de reconocimiento (Zangwill, 2024). Sin embargo, estas son menos amplias y no abarcan todo el espectro del arte, o por el contrario resultan más amplias (o complementarias) a la definición de Tatarkiewicz, para incluir el arte conceptual. Así, aunque se pueda reprochar a la definición de Tatarkiewicz no ser lo suficientemente amplia esta engloba potencialmente a los productos de software como obras de arte.

Quizá, aún en este punto, resulte disonante considerar que algunos productos de software son obras de arte como lo podrían ser las obras literarias, principalmente por el enfoque metódico y riguroso involucrado en la creación de los productos de software que suele ser bastante diferente del concepto de creatividad presente en el

imaginario colectivo. Sin embargo, un enfoque metódico y riguroso no es contrario a la creatividad, incluso puede ser necesario en algunos procesos creativos. Kaufman y Sternberg (2010) citan entre las habilidades necesarias para la creatividad al conocimiento, las habilidades técnicas, habilidades especiales relacionadas con el área de trabajo, autodisciplina, perseverancia, no conformidad y evitar juicios prematuros (p. 150), todas estas habilidades pueden alcanzarse mediante un enfoque metódico y riguroso.

Como un ejemplo de un autor artístico literario que utilizaba enfoques metódicos en sus procesos creativos —como el que se seguiría, según el imaginario colectivo, en la creación de un nuevo producto de software—, tenemos al escritor y poeta estadounidense Edgar Allan Poe, quien incluso escribió *The Philosophy of Composition*, un ensayo en el que describe su proceso creativo utilizando el poema *El Cuervo* como ejemplo; en el mismo describe un proceso de creación lúcido, metódico y racional. En el mismo Poe busca conscientemente contradecir la idea de que una obra literaria debe ser necesariamente producto de la inspiración, y que una creación metódica puede resultar ventajosa (Poe, 2017, párr. 4). En contraste, Jorge Luis Borges expresaba una visión opuesta en el prólogo de *El informe de Brodie*:

El ejercicio de las letras es misterioso; lo que opinamos es efímero y opto por la tesis platónica de la Musa y no por la de Poe, que razonó, o fingió razonar, que la escritura de un poema es una operación de la inteligencia. No deja de admirarme que los clásicos profesaran una tesis romántica, y un poeta romántico, una tesis clásica. (Borges, 1984, p. 1021)

Lo anterior expone que Borges claramente concebía la literatura como algo más espontáneo y no metódico, a diferencia de como sí lo hacía Poe. Sin embargo, más que un método correcto o incorrecto en la creación de obras literarias o un método real y otro imaginado, son dos métodos de un proceso creativo, ambos igualmente válidos y con resultados que han demostrado ser igualmente plausibles en la creación de obras de arte.

Es conveniente mencionar que, si bien se ha señalado una posible causa de disonancia con base en el imaginario colectivo de que la creación de software implica un proceso metódico y riguroso, lo cierto es que esto no tiene por qué ser así. Bien podría ser cierto que buena parte del software se cree con un abordaje que se asemeja más a la tesis platónica de la Musa que menciona Borges. Aunque no es lo habitual, ni recomendado, algunos proyectos de software comienzan sin una visión clara de cómo terminarán y diferentes funciones se añaden producto de la inspiración durante el proceso de desarrollo.

Posiblemente el párrafo anterior sea un motivo de alarma para cualquier persona relacionada con el desarrollo de software, lo que es un indicativo de que un enfoque metódico como el de la tesis de Poe puede resultar más apto si se quiere un producto de software que en algún momento llegue a ser una obra de arte.

En relación con la aceptación de los productos de software como obras de arte, se pueden citar ejemplos ya aceptados como tal, que incluso se encuentran expuestos como los incluidos en The Museum of Modern Art (MoMA) que ha incluido videojuegos como *Pac-Man* (1980), *Journey* (2012) y la app *Biophilia* (2011) (The Museum of Modern Art, s. f.) Además, existen iniciativas como *Rhizome ArtBase*, que es un archivo creado en 1999 con el fin de preservar y dar acceso a obras de arte digital nacidas en internet (Rhizome, s. f.). Aunque puede argumentarse que los videojuegos, y otros productos de software, se consideran arte por la utilización de otros medios de expresión artística como la música, la literatura, las artes gráficas y el diseño; lo cierto es que lo mismo puede decirse del cine o el teatro. Lo que vuelve a los videojuegos y otros productos de software merecedores de una distinción, es la combinación única de esos medios y obras, sumado a los aportes propios del medio como tal.

La imagen de un laberinto en dos dimensiones inmóvil, una figura circular amarilla, la imagen de cuatro fantasmas de colores, una banda sonora simple y breve sin ninguna narración que acompañe al conjunto; podrían haber carecido de potencial para convertirse en una obra de arte. Fue la mecánica propia del juego, *Pac-Man*, y la interacción entre estos personajes lo que lo consolidó en la obra de arte que llegó a ser, gracias a la programación, gracias al software.

Referencias

- Adajian, T. (2024). The definition of art. En E. N. Zalta & U. Nodelman (Eds.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2024 ed.). Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2024/entries/art-definition/>
- Aquinas, T. (1947). *Summa theologiae* (Fathers of the English Dominican Province, Trad.). Benziger Bros. <https://www.ccel.org/ccel/a/aquinas/summa/cache/summa.pdf> (Trabajo original publicado ca. 1265–1274)
- Aristóteles. (2016). *Ética a Nicómaco* (P. de Azcárate, Trad.). Imprenta Nacional. https://www.imprentanacional.go.cr/editorialdigital/libros/literatura%20universal/etica_a_nicomaco_edincr.pdf (Trabajo original publicado ca. 350 a. C.)
- Borges, J. L. (1984). *Obras completas, 1923-1972* (14.^a ed. en offset). Emecé Editores. <https://literaturaargentina1unrn.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/04/borges-jorge-luis-obras-completas.pdf>
- International Organization for Standardization, & International Electrotechnical Commission. (2015). *ISO/IEC 2382:2015, Information technology—Vocabulary*. <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso-iec:2382:-1:ed-3:v1:en>
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (Eds.). (2010). *The Cambridge handbook of creativity*. Cambridge University Press. <https://dl.icdst.org/pdfs/files3/5cfaa5529670419b12f7ecf6fc5f01a7.pdf>
- Kristeller, P. O. (1986). El sistema moderno de las artes. En *El pensamiento renacentista y las artes: Colección de ensayos* (B. Moreno Carrillo, Trad., pp. 179–240). Taurus. <https://archive.org/details/kristeller-paul-oskar.-el-pensamiento-renacentista-y-las-artes-ocr-1986>
- Poe, E. A. (2017). *The Raven, and The Philosophy of Composition*. Project Gutenberg. <https://www.gutenberg.org/cache/epub/55749/pg55749-images.html>

Rhizome. (s. f.). About. Rhizome ArtBase. Recuperado el 3 de abril de 2026, de <https://artbase.rhizome.org/wiki/About>

Tatarkiewicz, W. (2001). Historia de seis ideas: Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética (F. Rodríguez Martín, trad.; 6.^a ed.). Tecnos. <https://marisabelcontreras.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/11/tatarkiewicz-historia-de-seis-ideas.pdf>

The Museum of Modern Art. (s. f.). The Collection. Recuperado el 3 de abril de 2026, de <https://www.moma.org/collection/works/>

Zangwill, N. (2024). The definition of art. En E. N. Zalta & U. Nodelman (Eds.), The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2024 ed.). Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/entries/art-definition/>