

*Virtualidad e interactividad.
Cuestiones de estética*

Martha Pérez de Giuffré

Abstract

The new TICS generate and expand the digital domain in contemporary culture. This means a modular practice in which multimedial and hypertextual phenomena are created within their specific languages and under the same numerical common pattern. The expansive and arborescent forms thus created claim their own and proper aesthetical character in arts. L. Pareyson, H-G Gadamer and M. Heidegger are revised in order to analyse connections and relations within the digital world. The process leads to the recognition of a unique pattern of order, in analogical as well as digital forms in arts

Key Words: art - aesthetic - virtuality - interactivity.

Resumen

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TICS) determinan y amplían en la cultura contemporánea el ámbito del digital, dentro del cual surgen nuevas configuraciones formales en las artes. Se trata de prácticas de carácter modular que ensamblan fenómenos como la multimedialidad y la hipertextualidad, a partir de las claves específicas de sus lenguajes. Tales formas, arborescentes y expansivas, plantean a la filosofía la cuestión de su autonomía estética dentro del arte. El análisis recurre a los filósofos L. Pareyson, H.G. Gadamer y M. Heidegger, desde cuyas ópticas pueden detectarse conexiones y relaciones entre las formas digitales y las analógicas bajo un mismo principio universal de orden más allá de toda diferencia.

Palabras clave: arte – estética – virtualidad – interactividad.

1. Introducción

El medio digital, cuyos usos y derivaciones se realimentan expansivamente en lo que respecta a los procesos creativos, avanza en el arte a partir de una concepción estética dinámica que proviene originariamente de los rechazos y aperturas del arte moderno en el contexto de las estéticas fugaces de principios del siglo XX y plantea nuevas cuestiones que cabe a la estética dilucidar.

El marco conceptual de la presente reflexión acerca de las formas visuales producidas por medios digitales, se apoya en las propuestas filosóficas y estéticas de Luigi Pareyson, Martin Heidegger y Hans-Georg Gadamer. Por su parte la bibliografía sobre el uso de las nuevas Tecnologías de la Información y la comunicación (TICS) en las artes es amplísima y cubre extensos campos que van desde las cuestiones filosóficas acerca de las formas, el análisis técnico específico de la producción de tales formas y se expande hasta una periferia lejana de cuestiones rayanas con lo oculto y lo fantástico.

Consideramos que la obra de arte entendida como *proceso*, como plantea Pareyson, es el primer paso importantísimo de aproximación y fundamentación de una estética interrelacional, así como la filosofía del *evento* de Heidegger y la creación artística como *interpretación* y ordenamiento de Gadamer, todas fuentes claras para abordar las instancias clave de la forma relacional, interactiva y abierta.

En primer término pasaremos breve revista a las condiciones materiales e instrumentales de este nuevo modo de pensamiento y acción formante en las artes considerando, como punto de partida, que esta última no está totalmente determinada por los nuevos medios digitales, sino que más bien serían éstos los adecuados para el desarrollo veloz de una nueva manera de pensar dinámica e interrelacional, que ya se vislumbraba a finales del siglo XIX a partir de los planteos y descubrimientos de la Física, pero que el medio digital potencia en la cultura general con la rapidez de su desarrollo.

2. El medio digital

La esencia de lo digital es lo numérico. Los dígitos son signos con los cuales se forman números dentro de un sistema.¹ El medio digital es un sistema lógico con reglas y lenguajes propios que están más allá de lo numérico y nos llegan a los usuarios por procesos técnicos aplicados al hardware y al software y, como explica Roncoroni, es en este último donde se configura la esencia numérica como

“identidad que pertenece al dominio del concepto, del lenguaje y de la cultura”.² El autor nos introduce en la complejidad del medio digital como en una “arquitectura modular: miles de operaciones básicas que se combinan entre sí (como un arabesco o un azulejo) en patrones esencialmente rígidos”.³ Existen herramientas hardware y software que nos permiten utilizar esa lógica compleja de patrones rígidos en funciones creativas de naturaleza estética y gran riqueza. Podemos decir entonces que la computadora es un sistema complejo que ofrece a la creación de formas artísticas un ámbito interdisciplinario donde se intersectan lenguajes mediante sus propias herramientas operativas.

3. Software y multimedia

El Software sería así una serie de “instrucciones” que la computadora interpreta y ejecuta. Por medio de un lenguaje de programación se establecen las estrategias operativas para utilizar los recursos de la computadora según el campo determinado.

Por su parte y en este orden de cosas e ideas, la tecnología *multimedial* consiste en la capacidad de utilizar simultáneamente diferentes medios de comunicación, como el lenguaje verbal, las imágenes, la música, etc. Las artes han utilizado y explorado las posibilidades multimediales en todos los tiempos, teatro, danza, cine, el espectáculo en general, aún la pintura y el libro, acompañado éste último, por ejemplo, con audio musical, o fotografías, etc. El alcance radicalmente nuevo del multimedia reside en el software, por medio de aplicaciones que permiten, mediante nuevas interfaces, ampliar los procesos creativos.

Gracias al común lenguaje numérico,” técnicas, procesos e instrumentos que antes necesitaban de especialistas, una vez digitalizados son puestos al alcance de un entorno de desarrollo homogéneo y paralelo, que los integra en un simultáneo acto creativo”.⁴ De modo que digitalizar implica convertir lo diverso de la materia analógica en lo homogéneo de la abstracción numérica. Esta conversión supone la anulación de los diferentes constitutivos de cada medio o lenguaje, cuyo origen será recuperado “a través de un código interpretativo.”

Según Mario Costa⁵ la *multimedialidad* puede asociarse a la famosa noción wagneriana de “obra de arte total” ya que, a partir de lo múltiple y diverso de los lenguajes y sistemas de signos teatrales se integran en el único y total sentido del campo común : la escena teatral.⁶

Multimedia, hipertextos e hipermedia son posibilidades expresivas y formas de comunicación que el pensamiento digital recibe del analógico, de modo que no constituyen realmente una novedad. Lo que el medio digital produce como nuevo es más bien la interactividad, como la interrelacionalidad de un texto en diálogo con múltiples lectores, mediante la automatización del encuentro a través de los contenidos.

4. Interactividad

Es, en realidad, la cuestión central. La interrelacionalidad es la condición de esta actividad de interesantes y nuevos desarrollos que es la *interactividad*. La interacción en el ámbito numérico no quiere decir simplemente el acceso automatizado a las informaciones en el sentido de establecer enlaces nuevos. En primer lugar la naturaleza numérica homogénea permite que los diferentes medios puedan intercambiar informaciones por medio de un mismo canal digital, lográndose de este modo conocimientos complejos. Además permite la interdisciplinariedad, ya que facilita la combinación de lenguajes artísticos, por ejemplo, con los de la investigación científica.

Las obras que resultan de la interactividad son propiamente “sistemas complejos que, como los seres vivos, tienen su forma, su voz, su inteligencia y su capacidad de interactuar con los usuarios.”⁷ La diferencia con el multimedia tradicional reside en que aquellos no serían producidos por la mera agregación de distintos medios unidos por un criterio externo, sino que surgen directamente de los procesos multimediales e interdisciplinares. Ningún conocimiento se pierde sino que se crea un nuevo conocimiento o nuevas combinaciones de conocimientos.

Por otra parte, la interface tiene asimismo sus derivados generativos en diferentes áreas de la forma artística. El teatro inauguró y desarrolla actualmente numerosas de estas aplicaciones a la configuración escénica, propiciadas sin duda por las categorías incorporadas a la puesta en escena por el teatro performático. Éste, actualmente en permanente exploración de nuevas posibilidades formales, estudia diversos campos surgidos de una propuesta activa de *cruces* realmente interactivos. Esto se da tanto en configuraciones escénicas o *puestas en espacio* realizadas o proyectadas desde las interfaces tecnológicas, como asimismo desde las propuestas del que podemos llamar en general pensamiento de interacción creativa, que es más que interesante.

El hecho es que las tecnologías actualmente en desarrollo pueden interactuar con las formas tradicionales e integrarse en unidades dinámicas eficaces. En estos casos, y respecto de la interrelacionalidad de los códigos, deberíamos investigar las siguientes dificultades:

¿Serían códigos con igual autonomía operativa aunque compartan el sustrato numérico?

Los impulsos de gestualidad lingüística o la transferencia al código de la interface de la libertad gestual, ¿no chocan con el código de la interface tecnológica y se ven obligados a reformularse para poder proseguir el contacto?. Aquí la pregunta se presenta como ineludible: ¿ocurre lo mismo con la interface tecnológica cuando se encuentra con el lenguaje “abierto” del hombre?- (la influencia de la no verbalidad en la elección de los vocablos, por ejemplo, que podría perturbar la sintaxis lógica y al homogéneo numérico).

Estas son cuestiones respecto del arte que le correspondería abordar al pensamiento crítico desde la estética filosófica y que abren un campo de reflexión recién iniciado.

5. La visión de la Estética

Hemos visto hasta ahora que la computadora es un sistema complejo, esencialmente inteligente y dotado de cultura; por otro lado, que es programable e interactivo; y finalmente, un conjunto de dinámicas intermediales e interdisciplinarias.

La pregunta anterior sobre la autonomía de los códigos se amplía entonces, a si es posible un arte autónomo en lenguaje estético a partir del medio digital.

Para algunos pensadores la computadora es un instrumento postmoderno, surgida en un proceso cultural de descentralización y expansión de lo individual. Es sin duda un instrumento derivado del consecuente desarrollo tecnológico y con posibilidades de un lenguaje interactivo, que por cierto concuerda y es alentado por el marco cultural postmoderno. Pero vemos que el mismo desarrollo de la Física, que dio cobijo al tecnológico, provee a los pensadores de múltiples elementos para considerar el tiempo como simultaneidad e interacción y, en definitiva, abierto a nuevas y múltiples dimensiones intrrelacionadas, dentro de un no-tiempo.⁷

El lenguaje y las estructuras interactivas, por otra parte, no son privativas ni descubrimiento del pensamiento digital, sino que en la filosofía de Bergson, Teil-

hard de Chardin, Einstein, entre otros, está ya presente la estructura de la dinámica de la *interface*, que el pensamiento digital desarrolla velozmente.

Además, la pérdida de centralidad de la obra de arte respecto del receptor durante el recorrido del arte y de la comunicación en la segunda mitad del siglo XX, se ha producido por diferentes razones, confluyentes todas sin duda con el surgimiento de nuevos lenguajes, nuevos usos de los mismos y nuevas formas de interpretación.⁷

6. La obra de arte como proceso

Nos referimos en primer término a la teoría de la Formatividad de Luigi Pareyson (1918-1991)⁸, cuya propuesta implica la no-regla previa al proceso creativo, que actúe previamente como guía de tal proceso. La creación debe ser un *proceso formante* y se trata de un diálogo con la materia que el artista inicia a partir del “sponto” de la forma que surge como “presagio” en su espíritu.

El camino del *formar* es un *tentar*. La tentativa es el carácter temporal mismo del formar, que es abierto, al no seguir una regla previamente establecida y canónica. La forma así activa y dialogal es considerada *formante*, a diferencia de la forma *formada*, que correspondería al acabamiento del proceso en la unidad final, que el autor llama **logro** (“riuscita”). El logro (obra terminada) deja ver la interactividad procesual de su creación. El logro es el criterio del arte, en cuanto final de la *tentativa* interactiva entre artista y materia.

La forma será entonces el logro, y el formar, el tentar. Frente al logro, señala Pareyson, se desvanecen las viscosidades de las tentativas, de las cuales la forma es el feliz resultado. El concepto de logro reclama a los de libertad, de norma propia en cada obra, de “necesidad y contingencia”, de regla e incertidumbre. El logro es el punto de encuentro de la totalidad en la forma, cuya dinámica interna sigue poniendo al contemplador en contacto con su devenir formativo.

El proceso propuesto en estas ideas señeras del filósofo italiano, está referido a la relación dialogal de múltiples y diversas interacciones entre artista y materia. El proceso se expande luego en continuo a través de la contemplación de los otros, quienes recorren en una formatividad “infinita” lo que se refleja del tentar original en la coherencia final del logro.

Cada paso del proceso y el total del camino se reúnen entonces en la forma final, encuentro de la forma formante y la forma formada. La experiencia de la forma como logro instauro a su vez, en la contemplación interpretante de los otros, la dinámica interna del proceso formativo y la completitud final en que convergen todos los elementos del proceso, una y otra vez, en unidad simultánea de lo subjetivo, lo cultural y lo comunicacional.

7. La cuestión de la hermenéutica

La computadora sería, según hemos visto, un medio en el cual la “pluralidad” de sus diferentes configuraciones se encuentra y se relaciona con la homogeneidad de la esencia numérica. El centro del proceso reside en el software, por cuanto es el centro desde donde entender las tecnologías de la información y su funcionamiento. Aún así los múltiples procesos que lo configuran no hacen posible una visión simple o definida del mismo.

La creación digital ⁹ es esencialmente una creación interactiva, la interacción se da entre el usuario, el software y la computadora, por medio de las interfaces. Este es el punto central de interés porque pone en movimiento y cuestiona los conceptos tradicionales.

La hermenéutica aparece siempre referida a los lenguajes, con su mayor o menor complejidad lingüística. Es, como tal, interpretación de los signos lingüísticos. Ahora bien, en el arte lo que prima es la visión o captación de la unidad y la relación de cada cosa con la totalidad. Es una visión inmediata y no analítica. Por ello, afirma Gadamer, que la obra de arte “es presente absoluto para cada presente respectivo, y a la vez, mantiene su palabra”.¹⁰ y aclara que “la universalidad del punto de vista hermenéutico es una universalidad abarcante”.

El filósofo señala a su vez que la referencialidad universal del ser queda oculta al ojo humano y necesita “ser descubierta”. Será “la lengua de la obra de arte” la que posee la distinción de que ésta, “que es única, recoge en sí el carácter simbólico que, visto hermenéuticamente, le conviene a todo ente y lo lleva al lenguaje”.¹¹

Por ello, frente a la conciencia de que “la simultaneidad de los procesos informativos eliminan (en la comunicación) las diferencias entre los datos” y no dejan tiempo para diferenciarlos, la óptica hermenéutica de Gadamer reafirma un vínculo interpretativo más profundo con la obra de arte.

Las formas virtuales producidas por el medio digital no están al margen de ese proceso que señala Gadamer. La experiencia de la forma artística sigue siendo experiencia de totalidad aún dentro del marco cultural de la virtualidad digital. Podríamos decir que ambos medios, virtual o material, comparten la realidad en distintas dimensiones. La existencia real de lo virtual es propia de la dimensión no tangible de la forma.

La relación entre el pensamiento numérico y el pensamiento de la totalidad simultánea de múltiples relaciones de cada ente en la obra de arte, adopta nuevas modalidades en nuevos medios, y se reacomoda a nuevas proporciones de intercambiabilidad. El autor afirma al respecto: ...”mientras una obra eleve aquello que representa, o aquello con lo que se representa” – estática o dinámicamente, podríamos agregar nosotros – “a un nuevo y diminuto cosmos, a una nueva unidad de lo tensado en sí, de lo unido en sí, de lo ordenado en sí, es arte...”¹²

Entonces, en la obra de arte acontece de modo paradigmático lo que hacemos al existir: la “construcción permanente del mundo”... “una y otra vez” – históricamente hablando – “volvemos a ordenar lo que se nos desmorona.”¹³

El artista, el hombre, no puede crear en sentido estricto ninguna nueva dimensión de la realidad, sólo puede descubrirla y entrar y discurrir dentro de ella, de donde se sigue que toda obra es mimesis, en algún grado y forma de su única posibilidad real. Las nuevas herramientas (el medio digital en este caso) proponen nuevas virtualidades como nuevos “pequeños cosmos”, y nuevas formas o modalidades de relación. Pero lo virtual no es no-existencia, sino uno de los modos de la existencia. La experiencia de la virtualidad no se inicia por supuesto con la computadora y las interfaces. Recordemos la tridimensionalidad de los objetos materiales traspuestos a la bidimensionalidad de la pintura, los aromas del café o de los jardines en flor, en la literatura, o el brillo de las sedas y el “sonido” de sus roces, en la pintura, o en la poesía.

El medio digital nos propone en todo caso nuevas modalidades de lo virtual. Todo el arte, en todos los tiempos, al *ordenar los pequeños cosmos* a los que nos refiere Gadamer, propone mundos virtuales al igual que la literatura de ficción o cualquier otra forma artística.

Por otra parte el orden numérico parece ser para muchos la forma superior de orden. Sin duda los números son entidades superiores, en su abstracción de estable nitidez no sujeta a los cambios y mutaciones del ente material, pero los conceptos

gadamerianos de unidad y totalidad alcanzan igualmente, en la experiencia hermenéutica, a esa totalidad a la que tal orden aspira.

Nuevos medios, nuevas formas. Esa parece ser la constante a lo largo de la historia del arte de los hombres. El medio digital abre a la interpretación compartida simultáneamente o experimentada individualmente, aunque en simultáneo, entre muchos individuos. Configura también en el tiempo, siempre desde los patrones numéricos rígidos. De modo que, con categorías formales dinámicas y hasta efímeras dentro del orden de lo dinámico, busca en su devenir constante el patrón de orden que recompone repetidamente.

En ese patrón de orden es donde los humanos basamos la clave de la totalidad unificada, que deviene ininterrumpida e indefinidamente en una temporalidad que es propia del ser en sí mismo, y que según la época histórica interpretamos más estática o más dinámicamente.

La interpretación es sin duda entonces histórica, como el mismo ser, y como su desocultamiento o manifestación a través de las obras de arte que develan su verdad en un instante, unificado en la totalidad de sentido de su devenir. Gadamer menciona en sus escritos la noción de *estructuras compartidas* como un supuesto hermenéutico fundamental. Esto se da en las formas de esencia numérica, tanto como en la visión de totalidad unificada del arte simbólico de todos los tiempos.

Se trata de una dimensión trascendente que ha animado al artista a lo largo de la historia. Pareyson la ve como lo “inessauribile” o inagotable que llama al hombre hacia el misterio del arte. El orden numérico place en su nitidez. Las formas artísticas conmueven en su unidad profunda que captura y participa del orden del mundo.

En cuanto a la “apertura” de la obra digital, sabemos que entre *apertura* y *definitud*, - polos entre los que plantea U. Eco la cuestión de la obra abierta¹⁴ - se dan múltiples posibilidades, ya que no puede haber una obra absolutamente cerrada, como tampoco ninguna abierta totalmente. La relación es de más o de menos entre las dos totalidades. Es decir obra abierta hubo siempre en distintos grados. La configuración compartida como *complemento productivo*, en la cual el receptor crea parte de la forma o la completa sobre la materia misma, es sólo una forma posible de las numerosas maneras de configurar una obra. Sin duda, en estos términos, la experiencia digital amplía la integración productiva del participante.

Igualmente ocurre en la interpretación. Los órdenes del proceso hermenéutico, lenguaje, comunicación, interpretación y cultura involucrada, se cumplen en cualquiera de las novedades formativas del arte, tanto pasadas como actuales.

8. El pensar del evento. El ser como acontecer

Heidegger desarrolla el tema de la verdad en el arte sobre todo en su obra *El origen de la obra de arte*.¹⁵ La verdad que *opera* en la obra es la manifestación de la verdad del ser en el sentido de la *aletheia* griega.

No se trata de la verdad que se deduce, sino que se manifiesta históricamente, a través de la oposición entre ocultar y desocultar que es la dinámica propia de tierra y mundo en la obra de arte, y que es la verdad como acontecer del ser que se patentiza en la contienda misma.

Heidegger no considera a la obra de arte como una cosa finita y acabada sino como vital y dinámica en su naturaleza de contienda, como la ocasión de la manifestación de la verdad del ser. La obra oculta y al mismo tiempo desoculta esa verdad en su transcurrir en la historia. La manifestación de la verdad del ser es histórica. Es decir, es un fluir en constante dinamismo que permite la contemplación de lo que se oculta en la misma dinámica.

Las tres visiones estéticas que citamos brevemente en sus proposiciones principales, se presentan vinculadas en su estructura esencial respecto del tema que tratamos: las claves últimas de lo real, compartidas en el arte y el mundo ya dado. El orden universal que señala Gadamer, se reconoce como el núcleo original del *cosmos*, del orden del universo en su totalidad, al que alude precisamente cuando menciona el ordenamiento de pequeños mundos o cosmos, que lleva a cabo el artista.

Los tres puntos de vista fundamentan en lo inmediato la incorporación de las nuevas formas interactivas a la experiencia interpretativa de la realidad, enfocando el dilema cultural contemporáneo desde la óptica estética.

Para Gadamer la hermenéutica se da en el acto mismo de formar, como en el de contemplar. En la obra digital es lo mismo, en la medida en que el orden sea llevado a símbolo y lenguaje como lo menciona el autor, porque pertenece al mismo ser de lo real.

Igual convicción anima a Heidegger cuando afirma que la verdad que se desoculta en la obra de arte es propiamente un momento del acontecer de la verdad del ser, no como representación externa, sino como manifestación dinámica en su mismo devenir. El artista, como demiurgo, forma la materia e instaura la contienda dinámica del ocultar-desocultar entre tierra y mundo, de igual manera que el ser se oculta como tal en el ente en su devenir histórico.

9. Virtualidad e interactividad. Conclusiones

En la cultura contemporánea se entrelazan lenguajes, espacios y tiempos configurando una textura de múltiples ejes dentro de un espeso entramado en permanente movimiento. Las nuevas tecnologías de la información y comunicación proponen sistemas formales de alta complejidad dinámica, originados en la naturaleza digital de sus operaciones, y con carácter estético autónomo, que podrían superar en su capacidad reticular generativa a las mayores complejidades formales de las configuraciones artísticas analógicas.

Aún así, por extensa, abierta o infinita en sus posibilidades temporales y espaciales que pudiera ser la forma digital en su último centro, y en cada uno de los nuevos centros o estructuras generadas indefinidamente, el factor de orden sería el mismo del usuario, trasladado al patrón numérico rígido. Y ¿no reside esa condición en la fractalidad del cosmos?

Finalmente podemos coincidir en que más allá de los cambios visibles en lo social, cultural, comunicacional y tecnológico, las posibilidades de las formas artísticas, digitales y analógicas, se nutren del mismo principio de orden. Sus modalidades lo comparten, y sus posibilidades lo expanden en direcciones paralelas como son los devenires del real en que se desarrollan.

La realidad de la red cibernética actual, en el ámbito del homogéneo numérico, avanzará por rutas delineadas en una dirección comunicada siempre con el espíritu humano en la intuición creadora del arte, ya sea con formas analógicas o digitales. Nos viene a la memoria la definición del nuevo paradigma estético como lo plantea Guattari:

“Lo que funda el nuevo paradigma estético es una tensión por apresar la potencialidad creativa que se encuentra en la raíz de la finitud sensible, “antes” de que ella se aplique a las obras, a los conceptos filosóficos, a las funciones científicas, a los objetos mentales y sociales.”

Notas

- 1 RONCORONI, U. (2007). *La forma emergente*, Lima, Fondo Editorial, 2007 p.92.
- 2 Idem
- 3 Id. p 123
- 4 Id. p 142
- 5 COSTA, M. *Bloc Communicant et Esthetique du Flux*, http://cv.uoc.edu/04_999_01-uo//costal.html
- 6 MC LUHAN, M. (1976). *Gli strumenti del comunicare*, Milan, Il Saggiatore pp 61-62 citado por Roncoroni, op.cit.
- 7 RONCORONI, U., Op.cit. p.142.
- 7' MORIN, E. "Epistemología de la complejidad", en *Nuevos paradigmas. Cultura y Subjetividad*. D. FRIED SCHNITMAN et al (2002). 1ra. Ed. Buenos Aires, Paidós, , pp.421-442.
- 8 PAREYSON, L. (1988). *Estetica. Teoria della formatività*, Milán, Tascabili-Bompiani.
- 9 RONCORONI, U. p. 147
- 10 GADAMER, H. (1998). *Estética y hermenéutica*, 2ed.Trad. Antonio Gómez Ramos, Madrid, Tecnos,
- 11 Idem.
- 12 Idem p.92.
- 13 Idem p.93.
- 14 ECO, U. (1970). *El problema de la obra abierta*, en *La definición del arte*, Barcelona, Martínez Roca, pp 157-164.
- 15 HEIDEGGER, M. (1982), *El origen de la obra de arte*, en *Arte y Poesía*, Trad. Samuel Ramos, Mexico, FCE,
- 16 GUATTARI, F. *El Nuevo paradigma estético*, en D. FRIED SCHNITMAN et al. Op. cit. pp. 185-204.

POLÍTICA Y ECONOMÍA

