

Simposi CAiiA-STAR: 'Extreme parameters. New dimensions of interactivity' (11-12 juliol de 2001)

Pooja en línia: Internet com a lloc per a la contemplació d'allò que és diví



Niranjana Rajah

Facultat de les Arts Aplicades i Creatives (Universitat de Malàisia)
niranjana@faca.unimas.my

Resum: En aquest article s'estudia l'ús de la tecnologia digital per a l'adoració i la contemplació. En concret, s'investiguen les possibilitats de recórrer a la telemàtica i a la realitat virtual com a mitjà per a accedir a les divinitats. Aquest estudi parteix de la premissa segons la qual el "món diví" o les "divinitats" són bàsicament una expressió simbòlica que permet desviar l'atenció de l'aparença superficial de les coses concretes a l'"ordre" subjacent de totes les coses (Guenther, 1975, pàg. 1). Aquesta "expressió simbòlica" és la que es fa palesa o es materialitza en les diferents manifestacions de l'art sagrat.

1. Art sagrat

Al principi del segle XX, les icones de l'hinduisme i del budisme van patir un canvi taxonòmic (Davis, 1997) i van passar de la categoria de manifestacions etnogràfiques a la categoria d'art. Els defensors d'aquest canvi –Havell (1908) i Coomaraswamy (1908, 1989)– van observar que, a diferència de l'art modern d'Occident, aquest art no evocava sentiments personals ni transmetia impressions individuals, sinó que generava símbols de "realitats espirituals supraformals" (Burckhardt, 1976, pàg. 7-10). L'art sagrat és la representació formal de la visió espiritual d'una religió, les lleis de la qual es transcriuen en una tradició artística o cultural. L'art sagrat es distingeix de l'"art religiós" pels seus objectes i rituals, els quals poden tenir un contingut sagrat sense ajustar-se als criteris de la "manifestació formal" (Burckhardt, 1976, pàg. 9).

En l'islam, per exemple, l'art s'entén com a manifestació, en el món de les formes, de les realitats espirituals (*al-haqā'iq*) de la revelació islàmica (L.L. Al-Faruqi, 1984, pàg. ix). En concret, l'art de la cultura islàmica està plenament integrat a l'islam i a la seva ideologia del *tawhid*. El principi del *tawhid* o unitat deriva del concepte *shahadah* o confessió de fe –*La ilaha illa Allah*, "No hi ha cap més Déu que Déu"–, el qual afirma, per negació, la inimitabilitat, la infinitat i la inexpressabilitat de Déu. Tal com diu I.R. Al-Faruqi (1978, pàg. 199-201), "*Al tawhid* significa la separació ontològica de la divinitat de tot el reialme de la naturalesa. *Al tawhid* també afirma que no hi ha res com Ell i, per tant, que no hi ha res en la creació que pugui assemblar-se o simbolitzar Déu; res no el pot representar. Ell es troba, per definició, més enllà de tota representació. Déu és aquell de qui no es pot tenir cap intuïció estètica i, per tant, sensorial". En conseqüència, la finalitat de l'art islàmic consisteix a expressar la inexpressabilitat de Déu en la representació de la naturalesa (naturalisme).

Hi ha tres principis representatius que regeixen la integració de la teologia del *tawhid* en l'art: l'abstracció, l'estilització o desnaturalització i l'ornamentació infinita (L.L. Al-Faruqi, 1984, no

paginat). Aquests principis es combinen per oferir-nos els arabescos en què la geometria abstracta i els motius orgànics estilitzats simbolitzen, en el nostre reialme manifest, allò que no es deixa manifestar. En els ornaments arabescos, l'ontologia del *tawhid* (unitat) ressona en els múltiples reflexos d'una sola imatge que, malgrat tot, s'emmarca en un conjunt finit. Aquesta doble negació teòrica i pràctica de l'art abstracte reflecteix la lògica del concepte *shahadah*, ja que ateny una expressió artística destacadament positiva de la singularitat de Déu. La relació causal que existeix entre la revelació islàmica i l'art islàmic es reafirma amb la compenetració entre la naturalesa contemplativa d'aquest art i la rememoració de Déu (*dhikrallah*), tal com es recomana a l'Alcorà (Nasr, 1987, pàg. 4).

2. Art telemàtic i realitat virtual

El terme *telemàtica* va ser aplicat per primera vegada en el context de l'art per Roy Ascott (1984), el qual l'ha descrit com a "àmplies categories de tecnologies i metodologies que evolucionen constantment –ara divergeixen, ara convergeixen i després s'hibriden– a un ritme accelerat". Entre el 1977 i el 1994, artistes com ara Galloway i Rabinowitz (1977), Adrian (1995) i Ascott (1983) recorrien al fax, la televisió d'exploració lenta i les xarxes informàtiques incipients per a assentar les bases de l'art telemàtic (Dietz, 2001). Amb la creació de la World Wide Web el 1989, l'ús de la xarxa de comunicacions mundial va créixer a un ritme exponencial i va començar una nova era d'art telemàtic, en què participen artistes com ara Muntadas (1994), Goldberg (1995), Vesna (web), Kac o Roberson (2000).

En un principi, la realitat virtual no es basava en les xarxes informàtiques. Entre les obres de realitat virtual més destacades des del principi dels anys noranta hi ha les de Flischmann i Strauss, Dickson i Scroggins (1991), Novak (web), Laurel i Strickland (1992), Davies (1995) i Gromola. El 1993, Mark Pesce i Tony Parisi van crear una interfície tridimensional per a entrar a la Xarxa que combinava la realitat virtual i les xarxes informàtiques. Aquest programa va ser escrit en el llenguatge VRML (*Virtual Reality Modeling Language*) per un grup dirigit per Pesce i Brian Behlendorf (Pesce, 1995). Més endavant van aparèixer iniciatives de comunicació en xarxa molt més avançades pensades per als ordinadors de taula (per exemple, la plataforma *activeworlds*), les quals presenten un gran potencial per a la creació de comunitats virtuals, tal com s'exemplifica a *cyber@forum* (Virtual World Teams, 2000).

3. Canvi ontològic

S'ha observat que va ser la transformació, al segle XV, de l'òptica medieval en una perspectiva científica i, finalment, la representació fotogràfica, allò que ens ha donat la nostra ontologia moderna. Tal com afirma Rotman (1987, pàg. 19), "és el codi de l'art perspectivista... qui ofereix a l'espectador... el mitjà per a observar-se a si mateix, des de fora, com a subjecte vident unitari". La "creació" d'aquest "subjecte vident" duu implícit el seu corol·lari: l'"objecte perceptiu". Malgrat tot, en el transcurs de la present revolució tecnològica, a mesura que totes les categories de la representació han cedit davant del domini digital, el que fins ara era una sèrie de representacions asíncrones clarament diferenciades que s'"enviaven" i es rebien com a entitats perceptives pròpies, s'està confonent ràpidament en una amalgama d'interrelacions de gran dinamisme. Sembla que el món dels objectes perceptius s'ha dissolt en el que Baudrillard (1885, pàg. 130) anomenava "l'èxtasi de la comunicació". Aquest canvi en els modes representatius, perceptius i cognitius sacseja la nostra convicció en el món dels objectes i els subjectes i dona un sentit nou al ser.

Aquest sentit nou del ser és un retorn a una ontologia tradicional. En l'ontologia hindú tradicional, per exemple, l'esfera corpòria de l'extensió (*maya*) és una realitat relativa que s'entén millor, no pas per les seves formes i objectes materials, sinó per "la seva manera d'operar". Tal com apunta Ananda Coomaraswamy (1935, pàg. 158), "*maya* no és exactament una il·lusió, sinó una força creativa pròpiament dita (*sakti*)". La realitat última o *satya* és el principi subjacent que genera i sosté el reialme derivat dels fenòmens espacials i temporals. *Satya* "subsisteix allà on la intel·ligibilitat i la sensatesa coincideixen en la unitat comuna del

ser, és a dir, només en l'acte" (Coomaraswamy, 1935, pàg. 11).

4. Art com a punt de trobada

En l'art tradicional d'Orient i en el d'Occident abans del Renaixement, no hi havia separació entre art i artesanía i l'artista no fabricava objectes o imatges només amb una finalitat de contemplació estètica. L'art era un procés i, tal com afirma Coomaraswamy (1956, pàg. 25), era inseparable de la fabricació i de l'ús: "Quan ja s'ha decidit que es vol fabricar tal o tal cosa, la manera de fer-ho adequadament és per mitjà de l'art. No hi pot haver un bon ús sense l'art, és a dir, si les coses no es fabriquen adequadament". Segons l'"estètica" tradicional, el criteri que s'aplica es basa en determinar fins a quin punt l'"objecte" fa la seva funció: fins a quin punt l'art fa de punt de trobada en la vida. Encara que aquesta visió no s'ajusta als "objectes perceptius" de l'art modern europeu, sí que encaixa en la "desmaterialització de l'objecte artístic" pròpia de l'art postmodern i telemàtic. Alhora, canvia l'estatus de l'"objecte artístic", el qual, com a peça central que domina en la cultura, es veu substituït per un punt de trobada. Així doncs, veiem com l'enfocament tradicional encaixa perfectament en el punt de vista telemàtic.

5. Instrumentació cosmogènica

Segons el paradigma tradicional, una cosmologia és la base d'una teoria integradora de tot el coneixement. De fet, tots els paradigmes sagrats dels antics egipcis, els indis, els xinesos, els jueus, els musulmans i els cristians es fonamenten en representacions integradores de l'univers físic i del metafísic (Gombrich, 1975, pàg. 13-14). Des de la perspectiva budista, la "força" de la matèria és la ment. Així com la realitat absoluta és el buit i la realitat objectiva de les coses és relativa, el poder de la imaginació col·lectiva per a donar forma a les coses és il·limitat. La introspecció en el buit allibera unes visualitzacions potents que poden dur a la realitat les terres pures de Buda. El mandala tântric és un instrument representatiu usat a l'hora de donar forma a aquests entorns d'il·luminació universal. Els mandales geomètrics bidimensionals de materials com la pintura o la sorra i els creats en tres dimensions permeten desencadenar la visualització interna d'entorns cosmològics subtils en què la persona experimentada es troba a si mateixa. Aquests "espais celestials" o reialmes de pau tenen la capacitat d'infondre saviesa i compassió en el nostre univers físic i mundà, tot acostant-lo a l'estat de perfecció (Thurman, 1991, pàg. 33-38).

6. Instrumentació soteriològica

En la tradició escultòrica del sud de l'Índia, la forma s'aconsegueix per mitjà de la meditació o el *ioga*. Segons l'explicació de Coomaraswamy (1935, pàg. 5-6), la imatge d'una *devata*, latent en la prescripció canònica, és visualitzada d'una manera introspectiva pel creador d'icones, o *stapathi*, en un acte meditatiu de "no-diferenciació". A partir d'aquesta imatge interior, l'artista passa a executar l'escultura en el material escollit. En una perspectiva comparada, Gardner (1982, pàg. 478) observa que "les arts visuals hindús s'assemblen més a les arts escèniques d'Occident que a les seves arts visuals". La codificació textual de la iconografia hindú és anàloga a les partitures en la música occidental. La imatge escultòrica s'esdevé en una "escenificació" interpretativa del text sagrat en què l'actor hi posa la seva "força vital". Al seu torn, el devot aplica la seva "energia imaginativa" a la icona física i "dóna vida" a la *devata* en l'"espai immanent del cor" (Coomaraswamy, 1935, pàg. 26). La icona no és tan sols un objecte de percepció estètica, sinó també un pont soteriològic cap a la condició divina.

7. Aplicacions de la tecnologia digital en contextos d'art religiós i sagrat

Actualment ja es fa un ús considerable dels mitjans digitals amb finalitats religioses. Trobem webs de les principals institucions, de les comunitats i congregacions més petites i també de

particulars. Molts d'aquests webs fan servir la xarxa Internet per a disseminar informació, però n'hi ha que aparentment estan ampliant els seus llocs de trobada d'una manera telemàtica. Tenim indicis clars que l'adoració, la comunió, el ministeri, el proselitisme i l'educació religiosa es duen a terme en línia. També hi ha exemples d'art profà i de projectes arquitectònics i arqueològics (Maruzio i Alberto, 1977) que intenten articular les formes sagrades.

Annex. Mitjans digitals amb finalitats religioses

Bardo 1995-1997:

<http://fox.nstn.ca/~nstn1195/portfolio/pages/3d.html#bardo>

Cyberchurch:

<http://www.angelfire.com/ca/cyberchurch/>

First Baptist Church Pottstown, 1998, First Baptist Church:

<http://fbcpottstown.net/virtual.html>

Gray, W. S. 1999, AuzGnosis: Demonstration of Virtual Reality:

<http://www.virtualchurch.org/vcwelc.htm>

Hieizan Enryakuji, 1997, Hieizan Enryakuji:

<http://www.hieizan.or.jp/>

Hindu Students Council: University of Michigan, Virtual Temple:

<http://www.umich.edu/~hindu/temple/temple.html>

Hindu Temple of Greater Chicago:

<http://www.ramatemple.org/>

Holy Koran in 12 Languages, 1999:

<http://i.am/koran>

Holy See:

<http://www.vatican.va/>

Ishiko, S. 1997, Daioh Temple of Daioh Mountain:

<http://www.thezen.or.jp/>

IslamiCity, 1995:

<http://islamicity.com/>

Jews for Jesus:

<http://www.jewsforjesus.org/>

Kali Mandir:

<http://www.kalimandir.org/index.html>

Leonard, E.M. 1991, The Electronic Scriptorium:

<http://www.electroniccriptorium.com/>

Lubavitch News Service, Chabad-Lubavitch:

<http://www.chabadonline.com/>

Mu'min Pictures, 1997, The Voice of Islam:

<http://www.islam.org/voi/mosquee.htm>

Online Christian Community:

<http://jabi.com/church/>

Online Darshan:

<http://www.onlinedarshan.com/>

On-Line Temples:

<http://www.shivatemple.net/mandir/>

Seto, A., Dhundup, T., Jackson, D. & Onada, S. 1997, Atsuro's 3D Mandala VRML World:

<http://club.pep.ne.jp/~terukoseto/vrml/vrml.htm>

Shakir, M.H. (trans.) 2000, The Koran:

<http://www.hti.umich.edu/k/koran/>

Shimada, M. 1997, The 3 Dimensional Mandala of Vajrayogini:

<http://www-personal.umich.edu/~miyash/VRPage/manYogini/manYogini.html>

Shi-tro Mandala for Universal Peace:

<http://www.shi-tromandala.com/main.html>

Shree Ganeshay Namah:

<http://www.ravivaranasi.com/Culture/Ganesh/Pooja.html>

Smethwick Old Church:

<http://www.smethwickoldchurch.fsnet.co.uk/>

Sri Satyanarana Temple:

<http://www.cvhts.org/>

Sri Siva Vishnu Temple:

<http://www.ssvt.org/>

Sri Venkateswara (Balaji) Temple of Greater London:

<http://www.venkateswara.org.uk/>

Sri Venkateswara Temple of Greater Chicago:

<http://www.balaji.org/>

Summit University Press, 1994, Mandala of The Five Dhyani Buddhas:

<http://www.tsl.org/teachings/masters/dhyani/frintroduction.html>

The Hindu Temple of Atlanta, 1999:

<http://www.hindutempleofatlanta.org/>

The Office of Tibet, 1996, The Government of Tibet in Exile:

<http://www.tibet.com/>

The Worldwide Virtual Church from Scotland, 2001, The Web Church:

<http://www.webchurch.org/>

Udaseen, A. S. S. G. M., Ved Mandir:

<http://www.vedmandir.org/>

Virtual Church, 1995, A Religious Experience Without Walls:

<http://www.virtualchurch.org/vcwelc.htm>

Virtual Puja Room:

<http://www.pujaroom.com/>

Vishnav's Havelt:

<http://www.geocities.com/Athens/6035/>

Voice of the Vedas Cultural Sabha Inc., Vishnu Mandir:

<http://www.netwave.ca/vishnumandir/>

Wakita, A. 2000, Zen-Temple Walking:

<http://www.sfc.keio.ac.jp/~wakita/Gallery/Temple/temple.html>

Yukai, S., Shingon Buddhist School:

<http://perso.club-internet.fr/thmodin/English/indexuk.html>

Bibliografia:

ADRIAN, R. (1995). <<http://www.t0.or.at/~radrian/>>.

AL-FARUQI, I.R. (1978). *Tawhid: Its implication for thought and life*. Virginia: International Institute of Islamic Thought.

AL-FARUQI, L.L. (1984). "Islamic art or Muslim art?". A: JAMAL, S.A.; BALAI SENI LUKIS NEGARA (ed.). *Pameran Tamadun Islam*. Kuala Lumpur. No paginat.

ASCOTT, R. (1983). *La plissure du texte*.

<<http://www.t0.or.at/~radrian/ARTEX/PLISSURE/plissure.html>>.

ASCOTT, R. (1984). "Art and telematics: Towards a network consciousness". A: GRUNDMANN, H. (ed.). *Art + Telecommunication*. Viena: Shakespeare Co, pàg. 27.

BAUDRILLARD, J. (1985). "The ecstasy of communication". A: FOSTER, H. (ed.). *Postmodern Culture*. Londres: Pluto Press, pàg. 126-134.

BURCKHARDT, T. (1967). *Sacred art in East and West: Its principles and methods*. Londres: Lord Northbourne, Perennial Books Ltd.

COOMARASWAMY, A.K. (1908). *Mediaeval Sinhalese art Broad Campden*. Nova Delhi: Munshi Manoharlal.

COOMARASWAMY, A.K. (1935). *The transformation of nature in art*. Massachusetts: Harvard University Press.

COOMARASWAMY, A.K. (1956). "Christian and oriental philosophy of art". A: *Christian and oriental philosophy of art*. Nova York: Dover Publications Inc, pàg. 23-60.

COOMARASWAMY, A.K. (1989). *The Indian craftsman*. Delhi: Motilal Banarsidass.

- DAVIES, C. (1995). *Osmose*. <<http://www.immersence.com/osmose.htm>>.
- DAVIS, R.H. (1997). *Lives of Indian images*. Princeton: Princeton University Press.
- DICKSON, S.; SCROGGINS, M. (1991). *A topological slide*. <<http://emsh.calarts.edu/~aka/>>.
- DIETZ, S. (2001). *Telematic connections: The virtual embrace*. <<http://telematic.walkerart.org/overview/index.html>>.
- GALLOWAY, K.; RABINOWITZ, S. (1977). *Telecollaborative art projects of Eci founders Galloway and Rabinowitz*. <<http://www.ecafe.com/getty/table.html>>.
- GARDENER, P.M. (1982). "Creative performance in south Indian sculpture: An ethnographic approach". A: ONIANS, J. (ed.). *Art history: Journal of the Association of Art Historians.*, vol. 5, núm. 4, desembre, pàg. 472-479.
- GOLDBERG, K. (1995). *The telegarden 1996-97: On exhibit at the Ars Electronica Center*. <<http://cwis.usc.edu/dept/garden/>>
- GOMBRICH, R.F. (1975). "Ancient Indian Cosmology". A: BLACKER, C.; LOEWE, M.; ALLEN, G. (ed.). *Ancient Cosmologies*. Londres: Unwin Ltd, pàg. 110-142.
- GUENTHER, H.V. (1975). "Tantra and contemporary man". A: FIELDS, R.(ed.). *Loka: A journal from Naropa Institute*. Nova York: The Anchor Books, pàg. 54-60.
- HAVELL, E.B. (1908). *Indian sculpture and painting*. Londres: John Murray.
- LAUREL, B.; STRICKLAND, R. (1992). *Placeholder: Landscape and narrative in a virtual environment*. <http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Placeholder/Placeholder.html>.
- FORTE, M.; SILIOTTI, A. (ed.). (1977). *Virtual archeology: Great discoveries brought to life through virtual reality*. Londres: Thames & Hudson Ltd.
- MUNTADAS, A. (1994). *The file room*. <<http://www.cd.sc.ehu.es/FileRoom/documents/homepage.html>>.
- NASR, S.H. (1987). *Islamic art and spirituality*. Ipswich: Golgonooza Press, pàg. ix.
- NOVAK, M. <<http://www.centrifuge.org/marcos/transtalk/transframesMain.html>>.
- PESCE, M. (1995). *Background on the Virtual Reality Modeling Language*. <<http://www.w3.org/MarkUp/VRML/>>.
- ROBERSON, K. (2000). *Nascence*. <<http://www.nomadnet.org/massage1/nascence/index.html>>.
- ROTMAN, B. (1987). *Signifying nothing: The semiotics of zero*. Nova York: St. Martin's Press.
- THURMAN, R.A.F. (1991). "Tibet, its Buddhism, and its art". A: RHIE, M.M.; THURMAN, R.A.F.; ABRAMS, H.N. (ed.). *Wisdom and compassion: The sacred art of Tibet. Exhibition catalogue*. Nova York.
- VESNA, V. *Bodies © Incorporated*. <<http://www.bodiesinc.ucla.edu/frames1.html>>.
- VIRTUAL WORLD TEAMS. (2000). *CyberForum@ArtCenter*. Califòrnia: Art Center College of Design. <<http://www.mheim.com/cyberforum/>>.

Institucions col.laboradores:



<http://www.caiia-star.net>

Data de publicació: març de 2002

Citació recomanada:

RAJAH, Niranjan (2002). "Pooja en línia: Internet com a lloc per a la contemplació d'allò que és diví".
Artnodes, núm. 1 [article en línia].

DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i1.679>