

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

Pooja en línea: Internet como lugar para la contemplación de lo divino



Niranjana Rajah

Facultad de las Artes Aplicadas y Creativas (Universidad de Malasia)
niranjana@faca.unimas.my

Resumen: En este artículo se estudia el uso de la tecnología digital para la adoración y la contemplación. En concreto, se investigan las posibilidades de recurrir a la telemática y la realidad virtual como medio para acceder a lo divino. Este estudio parte de la premisa de que "lo divino" o "el mundo de los Dioses" es básicamente una expresión simbólica que permite desviar la atención de la apariencia superficial de las cosas concretas al "orden" subyacente de todas las cosas (Guenther, 1975, pág. 1). Es esta "expresión simbólica" la que se manifiesta o materializa en las distintas producciones del arte sagrado.

1. Arte sagrado

A principios del siglo XX, los iconos del hinduismo y del budismo sufrieron un cambio taxonómico (Davis, 1997) y pasaron de la categoría de manifestaciones etnográficas a la categoría de arte. Los defensores de este cambio –Havell (1908) y Coomaraswamy (1908, 1989)– observaron que, a diferencia del arte moderno de Occidente, este arte no evocaba sentimientos personales ni transmitía impresiones individuales, sino que generaba símbolos de "realidades espirituales supraformales" (Burckhardt, 1976, págs. 7-10). El arte sagrado es la representación formal de la visión espiritual de una religión, cuyas leyes se transcriben en una tradición artística o cultural. El arte sagrado se distingue del "arte religioso" por sus objetos y rituales, los cuales pueden tener un contenido sagrado sin necesidad de ceñirse a los criterios de la "manifestación formal" (Bruckhardt, 1976, pág. 9).

En el islam, por ejemplo, el arte se entiende como manifestación, en el mundo de las formas, de las realidades espirituales (*al-haqā'iq*) de la revelación islámica (L.L. Al-Faruqi, 1984, pág. ix). En concreto, el arte de la cultura islámica está plenamente integrado en el islam y en su ideología del *tawhid*. El principio del *tawhid* o unidad deriva del concepto *shahadah* o confesión de fe –*La ilaha illa Allah*, "No hay otro Dios que Dios"–, que afirma, por negación, la inimitabilidad, la infinidad y la inexpresabilidad de Dios. Según I.R. Al-Faruqi (1978, págs. 199-201), "*Al tawhid* significa la separación ontológica de la divinidad de todo el reino de la naturaleza. *Al tawhid* también afirma que no hay nada como Él y, por tanto, que no hay nada en la creación que pueda parecerse o simbolizar a Dios; nada lo puede representar. Él se encuentra, por definición, más allá de toda representación. Dios es aquél de quien no se puede tener ninguna intuición estética y, por tanto, sensorial". En consecuencia, la finalidad del arte islámico consiste en expresar la inexpresabilidad de Dios en la representación de la naturaleza (naturalismo).

Hay tres principios representativos que rigen la integración de la teología del *tawhid* en el arte:

la abstracción, la estilización o desnaturalización y la ornamentación infinita (L.L. Al-Faruqi, 1984, no paginado). Estos principios se combinan para ofrecernos los arabescos en los que la geometría abstracta y los motivos orgánicos estilizados simbolizan, en nuestro reino manifiesto, lo que está fuera de toda manifestación. En los ornamentos arabescos, la ontología del *tawhid* (unidad) resuena en los múltiples reflejos de una sola imagen que, sin embargo, se enmarca en un conjunto finito. Esta doble negación teórica y práctica del arte abstracto refleja la lógica del concepto *shahadah*, ya que alcanza una expresión artística destacadamente positiva de la singularidad de Dios. La relación causal que existe entre la revelación islámica y el arte islámico se reafirma con la compenetración entre la naturaleza contemplativa de este arte y la rememoración de Dios (*dhikirallah*), como se recomienda en el Corán (Nasr, 1987, pág. 4).

2. Arte telemático y realidad virtual

El término *telemática* fue aplicado por primera vez en el contexto del arte por Roy Ascott (1984), quien lo ha descrito como "amplias categorías de tecnologías y metodologías que evolucionan constantemente —que divergen, convergen y después se hibridan— a un ritmo acelerado". Entre 1977 y 1994, artistas como Galloway y Rabinowitz (1977), Adrian (1995) y Ascott (1983) recurrían al fax, la televisión de exploración lenta y las redes informáticas incipientes para sentar las bases del arte telemático (Dietz, 2001). Con la creación de la World Wide Web en 1989, el uso de la red de comunicaciones global creció a un ritmo exponencial y empezó una nueva era de arte telemático, en la que participan artistas como Muntadas (1994), Goldberg (1995), Vesna (web), Kac o Roberson (2000).

En un principio, la realidad virtual no estaba basada en las redes informáticas. Entre las obras de realidad virtual más destacables desde principios de los noventa se cuentan las de Flischmann y Strauss, Dickson y Scroggins (1991), Novak (web), Laurel y Strickland (1992), Davies (1995) y Gromola. En 1993, Mark Pesce y Tony Parisi crearon una interfaz tridimensional para entrar en la Red que combinaba la realidad virtual y las redes informáticas. Este programa fue escrito en el lenguaje VRML (*Virtual Reality Modeling Language*) por un grupo dirigido por Pesce y Brian Behlendorf (Pesce, 1995). Posteriormente aparecieron iniciativas de comunicación en red mucho más avanzadas concebidas para los ordenadores de sobremesa (por ejemplo, la plataforma *activeworlds*), las cuales presentan un gran potencial para la creación de comunidades virtuales, tal como se ejemplifica en *cyber@forum* (Virtual World Teams, 2000).

3. Cambio ontológico

Se ha observado que fue la transformación, en el siglo XV, de la óptica medieval en una perspectiva científica y, finalmente, la representación fotográfica, lo que nos ha dado nuestra ontología moderna. Tal como afirma Rotman (1987, pág. 19), "es el código del arte perspectivista... quien ofrece al espectador... el medio para observarse a sí mismo, desde fuera, como sujeto vidente unitario". La "creación" de este "sujeto vidente" lleva implícito su corolario: el "objeto perceptivo". No obstante, en el transcurso de la actual revolución tecnológica, a medida que todas las categorías de la representación han cedido ante el dominio digital, lo que hasta ahora era una serie de representaciones asincrónicas claramente diferenciadas que se "enviaban" y se recibían como entidades perceptivas propias, se está confundiendo rápidamente en una amalgama de interrelaciones de gran dinamismo. Parece que el mundo de los objetos perceptivos se ha disuelto en lo que Baudrillard (1885, pág. 130) denominaba "el éxtasis de la comunicación". Este cambio en los modos representativos, perceptivos y cognitivos tambalea nuestra convicción en el mundo de los objetos y los sujetos y da un nuevo sentido al ser.

Este nuevo sentido del ser es un retorno a una ontología tradicional. En la ontología hindú tradicional, por ejemplo, la esfera corpórea de la extensión (*maya*) es una realidad relativa que se entiende mejor, no por sus formas y objetos materiales, sino por "su manera de operar". Tal como apunta Ananda Coomaraswamy (1935, pág. 158), "*maya* no es exactamente una ilusión,

sino una fuerza creativa propiamente dicha (*sakti*). La realidad última o *satya* es el principio subyacente que genera y sostiene el reino derivado de los fenómenos espaciales y temporales. *Satya* "subsiste allí donde lo inteligible y lo sensato coinciden en la unidad común del ser, es decir, sólo en el acto" (Coomaraswamy, 1935, pág. 11).

4. Arte como punto de encuentro

En el arte tradicional de Oriente y en el de Occidente antes del Renacimiento, no había separación entre arte y artesanía y el artista no fabricaba objetos o imágenes únicamente con una finalidad de contemplación estética. El arte era un proceso y, como dice Coomaraswamy (1956, pág. 25), era inseparable de la fabricación y del uso: "Cuando ya se ha decidido que se quiere fabricar tal o tal cosa, la manera de hacerlo adecuadamente es por medio del arte. No puede haber un buen uso sin el arte, es decir, si las cosas no se fabrican adecuadamente". Según la "estética" tradicional, el criterio que se aplica se basa en determinar hasta qué punto el "objeto" cumple su función: hasta qué punto el arte sirve de punto de encuentro en la vida. Aunque esta visión no se ajusta a los "objetos perceptivos" del arte moderno europeo, sí que encaja en la "desmaterialización del objeto artístico" propia del arte posmoderno y telemático. Al mismo tiempo, cambia el status del "objeto artístico", el cual, como pieza central que domina en la cultura, se ve sustituido por un punto de encuentro. Vemos, pues, como el enfoque tradicional encaja perfectamente en el punto de vista telemático.

5. Instrumentación cosmogénica

Según el paradigma tradicional, una cosmología es la base de una teoría integradora de todo el conocimiento. De hecho, todos los paradigmas sagrados de los antiguos egipcios, los indios, los chinos, los judíos, los musulmanes y los cristianos se basan en representaciones integradoras del universo físico y del metafísico (Gombrich, 1975, págs. 13-14). Desde la perspectiva budista, la "fuerza" de la materia es la mente. Así como la realidad absoluta es el vacío y la realidad objetiva de las cosas es relativa, el poder de la imaginación colectiva para dar forma a las cosas es ilimitado. La introspección en el vacío libera unas visualizaciones potentes que pueden llevar a la realidad las tierras puras de Buda. El mandala tántrico es un instrumento representativo utilizado para dar forma a estos entornos de iluminación universal. Los mandalas geométricos bidimensionales de materiales como la pintura o la arena y los creados en tres dimensiones permiten desencadenar la visualización interna de entornos cosmológicos sutiles en los que la persona experimentada se encuentra a sí misma. Estos "espacios celestiales" o reinos de paz tienen la capacidad de infundir sabiduría y compasión en nuestro universo físico y mundano, acercándolo al estado de perfección (Thurman, 1991, págs. 33-38).

6. Instrumentación soteriológica

En la tradición escultórica del sur de la India, la forma se consigue por medio de la meditación o el *yoga*. Según la explicación de Coomaraswamy (1935, págs. 5-6), la imagen de una *devata*, latente en la prescripción canónica, es visualizada de forma introspectiva por el creador de iconos, o *stapathi*, en un acto meditativo de "no diferenciación". A partir de esta imagen interior, el artista pasa a ejecutar la escultura en el material elegido. En una perspicaz comparación, Gardener (1982, pág. 478) observa que "las artes visuales hindúes guardan mayor similitud con las artes escénicas de Occidente que con sus artes visuales". La codificación textual de la iconografía hindú es análoga a las partituras en la música occidental. La imagen escultórica toma cuerpo en una "escenificación" interpretativa del texto sagrado en la que el actor aporta su "fuerza vital". A su vez, el devoto aplica su "energía imaginativa" al icono físico y "da vida" a la *devata* en el "espacio inmanente del corazón" (Coomaraswamy, 1935, pág. 26). El icono no es únicamente un objeto de percepción estética, sino también un puente soteriológico hacia lo divino.

7. Aplicaciones de la tecnología digital en contextos de arte religioso y sagrado

Actualmente ya existe un uso considerable de los medios digitales con finalidades religiosas. Podemos encontrar sitios web de las principales instituciones, de las comunidades y congregaciones más pequeñas y también de particulares. Muchos de estos webs utilizan Internet para diseminar información, pero también las hay que aparentemente están ampliando sus lugares de reunión de manera telemática. Disponemos de indicios claros de que la adoración, la comunión, el ministerio, el proselitismo y la educación religiosa se llevan a cabo en línea. También hay ejemplos de arte profano y de proyectos arquitectónicos y arqueológicos (Maruzio y Alberto, 1977) que intentan articular las formas sagradas. En el siguiente anexo se incluye una selección de las direcciones de estos sitios web.

Anexo. Medios digitales con finalidades religiosas

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>

Bibliografía:

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?". En: JAMAL, S.A.; BALAI SENI LUKIS NEGARA (eds.). *Pameran Tamadun Islam*. Kuala Lumpur. No paginado.

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". En: GRUNDMANN, H. (ed.). *Art + Telecommunication*. Viena: Shakespeare Co, pág. 27.

BAUDRILLARD, J. (1985). "The ecstasy of communication". En: FOSTER, H. (ed.). *Postmodern Culture*. Londres: Pluto Press, págs. 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*. Nueva 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". En: *Christian and oriental philosophy of art*. Nueva York: Dover Publications Inc, págs. 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". En: ONIANS, J. (ed.). *Art history: Journal of the Association of Art Historians.*, vol. 5, núm. 4, diciembre, págs. 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". En: BLACKER, C.; LOEWE, M.; ALLEN, G. (eds.). *Ancient Cosmologies*. Londres: Unwin Ltd, págs. 110-142.

GUENTHER, H.V. (1975). "Tantra and contemporary man". En: FIELDS, R.(ed.). *Loka: A journal from Naropa Institute*. Nueva York: The Anchor Books, págs. 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. (eds.). (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.edu/FileRoom/documents/homepage.html>>.

NASR, S.H. (1987). *Islamic art and spirituality*. Ipswich: Golgonooza Press, pág. 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*. Nueva York: St. Martin's Press.

THURMAN, R.A.F. (1991). "Tibet, its Buddhism, and its art". En: RHIE, M.M.; THURMAN, R.A.F.; ABRAMS, H.N. (eds.). *Wisdom and compassion: The sacred art of Tibet. Exhibition catalogue*. Nueva York.

VESNA, V. *Bodies* © Incorporated. <<http://www.bodiesinc.ucla.edu/frames1.html>>.

VIRTUAL WORLD TEAMS. (2000). *CyberForum@ArtCenter*. California: Art Center College of Design. <<http://www.mheim.com/cyberforum/>>.

Instituciones colaboradoras:



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

Fecha de publicación: marzo de 2002

Cita recomendada:

RAJAH, Niranjana (2002). "Pooja en línea: Internet como lugar para la contemplación de lo divino". *Artnodes*, nº. 1 [artículo en línea].

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