

En tránsito 7.0

Apuntes para una estética de los entornos digitales



Jordi Alberich

Profesor de los Estudios de Ciencias de la Información y la Comunicación (UOC)
jalberichp@uoc.edu

Resumen: El proceso de implementación de las nuevas tecnologías de la información ha sacudido la experiencia estética moderna, de modo que la ha absorbido en su propia lógica de velocidad, aceleración y desaparición. Las jerarquías, no sólo sociales y culturales, sino también estéticas, se disuelven. Frente a la primacía de lo artístico como tema estético, la experiencia estética contemporánea aparece íntimamente ligada a la existencia de las masas, por medio del discurso plural y caótico propio de los *new (mass) media*. La televisión, el cine, el vídeo y, finalmente, la aparición del ciberespacio han implicado un proceso de intensificación comunicativa sin precedentes, caracterizado por la espectacularización, la fugacidad y la fragmentación de los productos estéticos.

Nuestra época ya no es la de la reproducibilidad técnica, sino la de la simulación electrónica, que tiene como rasgo definitorio una nueva condición de lo visual y de la representación dominada por la inestabilidad. La naturaleza procesal y multiforme de los sistemas conlleva la potencialidad de dar lugar a formas abiertas de autoría compartida. En los entornos digitales, la tarea de autoría consiste muchas veces no ya en la creación de un conjunto cerrado de escenas, sino en la creación de un sistema de posibilidades narrativas. El usuario del sistema participa, así, de una autoría derivada, en tanto que determina mediante su interacción una construcción virtual concreta inexistente como tal previamente.

Al mismo tiempo, el proceso de virtualización de la producción estética desplaza su vínculo anterior a un lugar concreto y pasa a definir entidades desligadas de unas coordenadas fijas. Lo virtual se da en una ubicuidad problemática de inercias, interacciones, procedencias y recepciones a la vez únicas y múltiples. Existe sin que esté. Designa entidades desvinculadas de una actualización estable y admite manifestaciones en múltiples formas y situaciones gracias a su capacidad de convertirse en cualquier nodo del espacio informático dotado de conectividad o bien de presentarse en él.

1.0. Nuestra época ya no es la de la reproducibilidad técnica, sino la de la simulación electrónica

La creciente implementación del imaginario visual generado mediante ordenadores prefigura la implantación y ubicuidad de construcciones visuales fabricadas de un modo radicalmente distinto a la de las capacidades miméticas propias del film, la televisión y la misma fotografía. El rápido desarrollo en tan sólo dos décadas de un amplio abanico de técnicas gráficas digitales forma parte de una reconfiguración extensiva de las relaciones entre el sujeto moderno y las formas de representación dominantes.

El nuevo modelo digital de la visión, autónomo con respecto al de representación mimética

mantenido tradicionalmente por la imagen fotográfica documental, es un modelo de síntesis y virtualización en la construcción de las imágenes. La visión contemporánea se reformula así desde la anterior credibilidad y objetividad fotográfica hacia un nuevo orden visual de simulación y virtualización. Las imágenes digitales de síntesis poseen unas características técnicas y estéticas singulares que ya no permiten su traducción automática hacia las condiciones tradicionales de las anteriores imágenes de orden físico y químico. Lo que reconocemos como imagen sobre una pantalla consiste únicamente en una simulación gráfica. El carácter de simulacro resulta, por lo tanto, esencial en la imagen electrónica, el cual no tiene ni peso ni medida tal como los habíamos entendido.

Términos como *profundidad*, *volumen*, *iluminación* o *textura* resultan ahora plenas y simples metáforas. Ante el carácter acabado, cerrado, de la producción (foto)gráfica tradicional, las imágenes de síntesis se presentan tanto para el autor como para el usuario como un especie de *work in progress* infinito, abierto siempre a la intervención, el retoque, la reutilización y la metamorfosis más radicales. Dentro de los mismos programas de producción y tratamiento gráfico por ordenador, la mayoría de las diferentes herramientas y filtros que se proporcionan consisten, de hecho, en una síntesis digital que simula efectos tradicionales propios de la producción visual anterior. Inmaterialidad y simulación se entrelazan en la estética digital.

Con el desarrollo y la implementación de las imágenes electrónicas y digitales, la distancia entre el referente real y el modelo comunicativo difundido se desvanece. La realidad se convierte hoy en día en un mundo escenificado, dominado por una lógica de la simulación en la que las imágenes y los signos comunicativos de todo tipo ocupan su lugar, como resultado de una dinámica tecnológica en la que todos nosotros ya hace tiempo que estamos estrenados.

2.0. La era digital propone una nueva condición de lo visual y de la representación dominada por la inestabilidad

La tecnología digital facilita de forma exponencial la manipulación de las imágenes y da lugar, por lo tanto, a un material gráfico inestable, frágil, indefinido, extremadamente adaptable y transformable. El paso de analógico a digital, de átomos físicos a bits de información, es decir, el paso de un medio de composición física a un medio electrónico sin color, tamaño o peso ha conllevado el acceso a una labor visual desmaterializada, producto de la traducción de su antigua corporeidad en una serie de señales eléctricas contenidas en una base binaria uniforme, con lo que se ha eliminado cualquier posible referencia a una huella fiel, única, original.

El retoque y la manipulación voluntaria de las imágenes digitales se desarrollan a partir de una novedad radical: en el ámbito de la imagen de síntesis no hay diferencia entre el original y la copia. Cualquier copia de un archivo gráfico resulta absolutamente idéntico en todas sus características al archivo inicial. La copia de una obra digital, si es que este término aún tiene sentido, implica una nueva (y potencialmente infinita) obra original. La implementación de los entornos digitales uniformiza el estatuto de certeza y verosimilitud de todos los mensajes que se introducen en ellos.

La imagen digital destruye la vieja convicción de que la evidencia (foto)gráfica resulta inseparable de una realidad previa allí representada y, en consecuencia, se desdibuja la distinción entre la verdad del espacio representado y la falsedad del espacio reproducido, lo que extiende, en consecuencia, la sospecha de irrealidad, manipulación y artificio en la construcción de toda imagen. El éxtasis contemporáneo de la comunicación altera de un modo revolucionario nuestra relación, no tan sólo con sus signos, sino con la realidad misma, fruto del nuevo modelo de la visión que promueve.

El predominio arrollador de un modelo de representación óptico desde el Renacimiento, que tuvo las vanguardias históricas de principios del siglo XX como primer adversario explícito, ha encontrado en el discurso propuesto por los actuales modelos de visión digitales un cuestionamiento radical. La anterior capacidad de la perspectiva geométrica (pictórica y

fotográfica) para introducir e implementar una visión ordenada, en la que el conjunto de las artes visuales trabajan en y desde la integración y la sistematización de los diferentes elementos que componen una escena, como la iluminación, el color, el tono o la saturación, resulta ahora directamente obviada en la estética digital.

Frente al espacio óptico moderno, los nuevos entornos digitales le oponen un particular espacio háptico, fragmentado, en el que los objetos y elementos representados aparecen aislados, superpuestos o amontonados, estáticos y en movimiento, sin llegar a organizarse en el seno de un espacio visual homogéneo unitario.

3.0. La naturaleza de las producciones estéticas de los *new media* es procesal

El proceso de implementación de las nuevas tecnologías de la información ha sacudido la experiencia estética moderna, de modo que la ha absorbido en su propia lógica de velocidad, aceleración y desaparición. La información circula hoy en día en todas direcciones, a la disposición de todo el mundo al mismo tiempo. Dentro de los canales comunicativos electrónicos pierde sentido la idea de un centro único y director. Las jerarquías, no tan sólo sociales y culturales, sino también estéticas, se disuelven.

Ante la primacía de lo artístico como tema estético, la experiencia estética contemporánea aparece íntimamente ligada a la existencia de las masas, por medio del discurso plural y caótico propio de los *new (mass) media*. La televisión, el cine, el vídeo y, finalmente, la aparición del ciberespacio han implicado un proceso de intensificación comunicativa sin precedentes, caracterizado por la espectacularización, la fugacidad y la fragmentación de los productos estéticos.

El carácter explosivo y caótico del desarrollo acelerado de las nuevas tecnologías de la información, su dinamismo y la interconexión radical favorecen una producción estética cambiante y móvil, dinámica e interactiva, totalmente heterogénea y diversa. En definitiva, un tipo de (ciber)cultura que se autogenera a partir del crecimiento de las redes telemáticas que fundamentan el ciberespacio, las cuales tienen como rasgos distintivos la potenciación de un carácter plástico, fluido, calculable y tratable en tiempo real, hipertextual e interactivo de la información que contienen.

Las propiedades de los entornos digitales eliminan la necesidad de presencialidad y simultaneidad espacio-temporales. Su funcionamiento es informacional más que material, lo que propicia, por tanto, una experiencia estética cualitativamente diferente de la tradicional. Los entornos digitales, por ejemplo, no están marcados por el *ahora* y el *aquí*. En lugar de la proximidad, la materialidad y la sincronía, dominantes en las producciones estéticas tradicionales, asistimos ahora al surgimiento de una experiencia estética distal, informacional y multicrónica.

Los entornos digitales implementan de modo efectivo espacios navegables. Generan la simulación habitual de ámbitos en los que podemos movernos y adquirir nuevas formas y definiciones a partir de las elecciones de cada usuario. Las obras estéticas digitales no consisten en información o contenidos estáticos, sino que se fundamentan mayoritariamente en la realización de operaciones complejas, interrelacionadas e interdependientes unas de otras dentro de una cadena sucesiva de etapas dinámicas, administradas por la elección de una determinada secuencia de procedimientos. Su naturaleza es procesal.

4.0. Los sistemas hipertextuales se caracterizan por su potencialidad para dar lugar a formas abiertas

La conciencia sobre los efectos que plantean los nuevos entornos digitales para la producción estética promueve la redefinición de un amplio abanico de conceptos y categorías utilizadas

(demasiado) habitualmente de forma acrítica. La lectura como navegación, el envejecimiento de la cultura tipográfica, la pérdida de las fronteras disciplinarias o la actual preeminencia de nociones como por ejemplo *red*, *nexo* y *nodo* son tan sólo algunos de los nuevos lugares que la era digital sitúa en un espacio discursivo central.

Los sistemas hipertextuales multimedia originan obras configuradas por unidades relacionadas electrónicamente en múltiples trayectos, estructuradas a partir del salto y la relación de bloques de textos, imágenes y sonidos sobre una misma base operativa. Su naturaleza obedece a un extenso montaje formado por una estructura discontinua, tejida a partir de enlaces de todo tipo, tanto internos como externos.

El hipertexto plantea, por lo tanto, un espacio metodológico y productivo abierto, sometido a cambios y transformaciones continuos: una proposición no definitiva, sin conclusión. Frente a la unidad, el hipertexto aporta la pluralidad. Ante la definición de la *obra*, el hipertexto resulta indefinido. Frente al carácter cerrado, acabado, al que no se le puede añadir ni sacar nada, el hipertexto promueve un carácter abierto, potencialmente sometido a la alteración y la metamorfosis más completa.

De un modo revolucionario, la producción estética de los entornos hipertextuales se caracteriza por la potencialidad de producción de aplicaciones sin linealidad, multiformes: obras cambiantes, de apariencia incierta, capaces de adoptar nuevas definiciones en cada una de sus (infinitas) actualizaciones.

Estas formas abiertas encuentran su particular *alter ego* en la figura del calidoscopio: un tipo de mosaico variable, fragmentario y dinámico de imágenes y formas que cambian sólo a partir de la interacción con el usuario. Un mosaico que puede llegar a definir estructuras rizomáticas, es decir, laberintos dinámicos en perpetua transformación en que el usuario vagabundeará en muchas ocasiones sin tener destino ni objetivo.

5.0. En los sistemas multimedia la autoría se comparte

La tendencia del hipertexto de fragmentar los textos en unidades separadas posibilita su construcción compartida a manos de los usuarios/lectores. Los lectores de narrativas hipertextuales eligen su propio recorrido y pueden llegar a leer potencialmente textos propios, sin llegar a percibir en muchos casos el texto completo original, sino únicamente lo que han obtenido a raíz de sus elecciones y el itinerario desarrollado.

La labor de autoría en los entornos digitales consiste muchas veces no ya en la creación de un conjunto cerrado de escenas, sino en la creación de un sistema de posibilidades narrativas. Así pues, el usuario del sistema participa de una autoría derivada, en tanto que determina mediante su interacción una construcción virtual concreta inexistente como tal previamente. En los sistemas multimedia la autoría se comparte entre el diseñador-autor (primaria) y el usuario-lector (derivada). La autoría del diseñador-autor debe posibilitar y delegar la concreción de opciones e itinerarios al usuario potencial del sistema planteado.

El autor en los sistemas multimedia resulta, por tanto, una figura doble, compartida por diseñadores y usuarios. Por el entorno y el contexto tecnológico, en el proceso de comunicación multimedia la respuesta y la interacción del usuario se convierten, de hecho, en el objetivo de la totalidad del sistema. En vez de la tradicional recepción pasiva y lineal que requería la producción estética anterior al desarrollo de las tecnologías de la información, el usuario se transforma ahora en un cojugador clave para la concreción final del escenario multilineal propuesto.

En la producción estética multimedia, la consideración y el estudio de la respuesta del usuario ocupan un lugar y una importancia decisivos en las propias tareas previas de guionización y conceptualización de las obras. En las interfaces gráficas hay que tener previstas y tratadas las diferentes respuestas posibles, así como las numerosas trayectorias de navegación y formas de acceder a los contenidos difundidos. La estética digital ofrece obras estructuradas para la

participación activa del usuario en su implementación y definición final. El hipertexto necesita la intervención y proactividad del usuario: no tiene sentido sin él.

6.0. Las producciones estéticas digitales no tienen lugar

En el mundo físico la producción estética aparece habitualmente relacionada con un determinado lugar antropológico, es decir, con una determinación concreta en el espacio histórico y cultural humano. Contrariamente a este anclaje a unas determinadas coordenadas simbólicas y temporales (también físicas) de la producción estética tradicional, la producción estética digital resultará característicamente desterritorializada.

La virtualización de la producción estética desplaza su vínculo anterior a un lugar concreto y pasa a definir entidades desligadas de unas coordenadas fijas y estables. Lo virtual se da en una ubicuidad problemática de inercias, interacciones, procedencias y recepciones a la vez únicas y múltiples. Su implementación efectiva es inestable. El lugar de una obra virtual es inconcreto, resulta transitorio y ocupa potencialmente todos y cada uno de los puntos de la Web, de modo que está presente en todas y cada una de sus actualizaciones sobre las interfaces gráficas de los usuarios que hayan accedido a ella. Lo virtual existe sin que esté. La virtualidad designa entidades desvinculadas de una única actualización y admite manifestaciones en múltiples formas y situaciones gracias a su capacidad de convertirse en cualquier nodo del espacio informático dotado de conectividad o bien de presentarse en él.

El significado de *algo en potencia* que tenía arraigado lo virtual ya en el pensamiento filosófico antiguo encuentra una actualidad singular en las producciones estéticas propias de las nuevas tecnologías de la información: desligadas de un lugar concreto, abiertas a la interacción, sin una presencia tangible y desvinculadas de un momento único o preciso existente, permanentemente en potencia y abiertas a la actualización en el proceso de interacción con todos y cada uno de sus posibles usuarios.

7.0. Los entornos virtuales proporcionan una experiencia estética intermedia

La interconectividad de entornos virtuales genera comunidades virtuales en las que (potencialmente) es posible desarrollar acciones simuladas compartidas por todos los miembros. La experiencia, a menudo, tiene lugar a partir de un agente virtual que hace de mediador. Máscaras, modelos de síntesis, clones o alias virtuales sustituyen la experiencia directa del usuario con el resto de la comunidad; se vive, pues, una profusión de lo que ya Platón denominaba *daimons* (literalmente, *demonios*), es decir, seres intermediarios entre dos mundos.

Estos modelos virtuales que asumen nuestra identidad responden a una experiencia doble: al mismo tiempo sensible (estética) e inteligible (lógico-matemática). Desde un punto de vista meramente sensible, las representaciones gráficas digitales en un mundo virtual nos permiten, de forma simulada y metafórica, caminar, escuchar, tocar, ver... Simultáneamente, en un sentido inteligible, estas mismas representaciones gráficas nos permiten sentir gracias a nuestra comprensión del modelo simbólico (matemático e informático) que las sostiene.

Los disfraces y la asunción de identidades falsas o simuladas de todo tipo resultan comunes y posibilitan extraordinariamente experiencias anónimas, distanciadas y autónomas con respecto a la identidad única dominante en el mundo real-presencial. Lo virtual proporciona, en consecuencia, una experiencia estética intermedia, en la que interactuamos y sentimos a partir de nuestro demonio virtual. Los MUD (*multi-user domain*) constituyen ejemplares en este sentido. Mediante un lenguaje de programación simple, los usuarios crean uno o más personajes al empezar su participación, especificando sus atributos físicos y psicológicos, así como objetos, lugares y entornos que desde este momento podrán ser compartidos y redefinidos por los demás *habitantes*.

Inmersos en un estado psicológico de encantamiento y de creación proactiva de verosimilitud, los usuarios de entornos y comunidades virtuales viven, por tanto, la experiencia de sentirse transportados a un entorno estético intermedio entre público y privado, realidad e ilusión, verosimilitud y falsedad, actualidad y virtualidad, en el seno de una dialéctica negativa capaz de mezclar la exteriorización más radical con vivencias de máxima intimidad.

Fecha de publicación: diciembre de 2002

Cita recomendada

ALBERICH, Jordi (2003). "En tránsito 7.0: Apuntes para una estética de los entornos digitales".
Artnodes, n.º 2 [artículo en línea]
DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i2.686>