

# LA INESTABILIDAD

## UNA ESTÉTICA DE LAS PRODUCCIONES DIGITALES

MARGARITA SCHULTZ

FACULTAD DE ARTES, UNIVERSIDAD DE CHILE

La intervención de las tecnologías de la información esta siendo decisiva en la vida y cultura de gran parte de las naciones de este planeta, aun cuando, según los casos con mayor o menor intensidad y capacidad de funcionamiento.

Juan Antonio Pastor y Luis Saorín (investigadores en documentación digitalizada de la Universidad de Murcia, España) desarrollan la idea de una *sociedad documental*. La gente se relaciona ahora, escriben los autores, sobre todo con el documento y lo documental debido a la influencia que ejerce la actividad de producción y transacción digital (que ellos denominan ‘un cambio de paradigma’).

Nos encontramos, en verdad, en una atmósfera generalizada de ‘cambios de paradigmas’ culturales. Me parece pertinente recordar, al respecto, aquella distinción de Erwin Panofsky, en uno de sus escritos ya clásicos. Este teórico del arte empleaba las nociones de ‘documento’ y ‘monumento’ al referirse al modo como se vincula el arte producido (entendido como ‘monumento’) con la documentación que le es per-

tinente (las informaciones de todo tipo que forman su contexto y dan señales para su comprensión).

Estos conceptos se refrescan hoy y son útiles para entender los innumerables procesos a que dan lugar las referidas tecnologías. La noción de *hipertexto* se entiende mejor desde la trama documental. Por mi parte percibo que *esta sociedad documental esta reemplazando sistemáticamente los monumentos por documentos*. En lugar del monumento y la permanencia, se *consolida lo inestable*. El soporte digital en Internet favorece este viraje.

Entre los motivos que convergen destaque, entre otros:

- la *cantidad sobreabundante de información* propia del mundo digital, que imposibilita la apropiación del todo y aun de partes importantes del todo.

- la necesidad de restringir la apropiación de información y dejar acopiados, entonces, *signos*, marcas, señales, fragmentos, indicadores, *promesas* de futuras profundizaciones.

- el intercambio de información, que por aglutinamiento o superposición produce *híbridos*, los cuales, sin embargo, pueden desacoplarse fácilmente y funcionar como novedades cambiantes desde su sincretismo.

- el modo de apropiación de la información *hipermedial*, que *no compromete una mitificación de los objetos*. El usuario no los respeta en su *esencia intocable*, sino desarrolla una suerte de soltura (entre inconsciente e inocente) para usarlos y transformarlos. No estoy refiriéndome, como es de suponer, al conocido fenómeno del *plagio*.

¿Cómo interviene el arte en este escenario? *El arte, su producción y recepción* reciben el impacto gradual de esos procesos. El impacto se denuncia en rasgos convergentes a una idea: la *inestabilidad*. La que se presenta como *cualidad positiva* dentro del marco conceptual del sistema digital. Así, frente a un arte que solía valorar la permanencia y la definitud, como fue durante centurias, surgió

la idea de la obra como algo *inestable*, configurada como una organización de partes que pueden combinarse y permutarse, aparecer o desaparecer.

La inestabilidad (examinada desde diferentes perspectivas) se manifiesta en:

- una apariencia perceptible mutante; la fisonomía de una obra es cambiante en parte por lo ya realizado y también por sus potencialidades...

- la estructura de una poética específica que afianza la proposición de imágenes para su *apropiación y modificación* (es una verdadera re-lectura de la 'opera aperta' descrita por U. Eco en los '60).

- (por lo mismo), un *significado posible* drásticamente *abierto* (como consecuencia de la *unión* entre lo que U. Eco denominó apertura real y apertura metafórica). Es decir, la obra aparece abierta a las interpretaciones de los usuarios y además a los cambios intrínsecos por efecto de intervenciones.

- la *modificabilidad*, de estos trabajos, siempre en potencia (que los acerca a la idea de '*improvisación*' en música).

- Por añadidura está el sistema en red, la hipermedia, la trama de circulación en *recorridos y enlaces variables* con mayor o menor libertad.

Obra abierta, es una noción que se coordina bien con *inestabilidad*; y contrasta con las ideas de definición, completitud, determinación, absoluto y congenia con la idea de un campo de posibilidades. La obra abierta, como propuesta estética, transforma por la fuerza de su presencia las demás nociones conexas de la estética tradicional. Me refiero a lo siguiente: opone la estimulación de lo imprevisible a un desarrollo programado; contrapone la obra de arte como proyecto y como intención al objeto concluido; contra-propone un conjunto de documentos e informaciones que permitirían concebir la obra sin ulteriores materializaciones (es el caso de las formas 'conceptua-

les'), frente a valores expresivos de la materia y a contenidos expresados en una forma-materia privilegiada.

Pero, no es la primera vez que esto sucede. El sistema de las nuevas tecnologías de la información no ha introducido una novedad completamente heterogénea. Es útil recordar el modo como han procedido siempre las 'artes de la representación' (me refiero a teatro, danza, aun la música tocada en conciertos). Estas manifestaciones participan, a su manera, de esa idea inestabilidad.

Las versiones de una obra teatral (imaginemos las diversas representaciones del Hamlet de Shakespeare, con sus variantes fílmicas...), las diferentes versiones de una obra musical (por ejemplo, el *Concierto para la mano izquierda* de Maurice Ravel), no se originan en una modificación de su estructura argumental o armónica, la cual está predeterminada. El marco asignado al interprete no implica modificaciones estructurales de fondo... sí, en cambio, rasgos significativos originados en la función interpretativa.

El filósofo Etienne Souriau, en uno de sus textos sobre Estética, las definía como artes cuyas obras son de *cuervo múltiple* y posteriormente Richard Wollheim, siguiendo a Charles S. Peirce las describió como concreciones de un modelo (*talkens of a type*). ¿Cual es, entonces, la diferencia específica de esas formas creadas y transmitidas en soportes digitales? Porque, en los ejemplos de artes de la representación sucede también que cada obra es un conjunto articulado de obras múltiples integradas.

¿Los procedimientos digitales son renovaciones simplemente cosméticas que continúan en otro soporte —el digital— una tradición?

La apertura en obras de soporte digital funciona como creación compartida entre un autor y su público. Esto repercute, de hecho, en lo que se denomina *valor estético* de una obra de arte. Así como los intérpretes de una

obra musical o un drama teatral poseen diferentes grados de oficio y talento, otro tanto sucede respecto de las colaboraciones de los usuarios de un trabajo digital. Sin embargo, en los casos de aquellas obras que necesitan de intérprete, el cuerpo mismo de la obra queda resguardado como una suerte de Paradigma. En la situación de estructuras digitales realmente abiertas, el *cuerpo artístico* pertenece al conjunto variado de lo que se puede producir. Y aun cuando se resguarda el *objeto-modelo* en la memoria del computador, no se trata allí de un cuerpo sustancial, fijo, sino de la motivación de un *campo variable de posibles*, sobre la base de estructuras combinables. La manera como se articulan los posibles ha llevado a algunos teóricos del tema a recordar la estructura del palimpsesto. Gérard Genette escribió un libro con este título (*Palimpsestos*). Para él, un palimpsesto es todo texto que muestra los ecos de uno anterior; la superposición puede contener diversas formas, valoradas diferencialmente y hace del palimpsesto, un híbrido.

Este tipo de trabajos (me refiero a los objetos digitales abiertos a la intervención) tiene ya al menos dos décadas de resultados. Se hace necesario entonces que la reflexión sobre el arte se haga cargo del conjunto de problemas teóricos que se acumulan en ese campo (en sus variaciones proyectivas).

## 1. IDEAS FILOSÓFICAS IMPLICADAS

A modo de síntesis propongo lo siguiente. Ese modo de producir, percibir, crear y recrear mediante computadoras, contiene una *filosofía implícita*. Su rasgo más destacado es el no esencialismo (no empleo la forma negativa reactiva: anti-esencialismo). La idea principal se resuelve en un macro-concepto: inestabilidad asumida.

Son cualidades notorias allí:

a. el *relativismo* (entendido como un no aferrarse a valores únicos e inmodificables),

b. el sentido *oportunista* (tomado este concepto no de modo peyorativo, sino como lo comprendieron los griegos: *kairos*, el momento oportuno donado por los dioses y que hay que saber reconocer y acoger),

c. un *pragmatismo* (no utilitarista, sino vinculado a la flexibilidad para adoptar cambios),

d. la *discontinuidad* (por la naturaleza cambiante e imprevista de esos procesos),

e. las *descripciones de tipo sintético*, de los fenómenos y realidades diversas (no las deducciones analíticas, que se limitan a desplegar en el predicado lo contenido en el sujeto)

f. la *prescendencia de lo verificable* en la realidad empírica (en cuanto al respaldo hacia mundos digitales y la constitución de sus 'criaturas' como simulacros).

La experiencia estética suele describirse mediante los siguientes componentes de una tríada: productor, objeto, receptor. ¿Es posible mantener esos componentes aun variando las manifestaciones, las disciplinas, los instrumentos de producción? Básicamente, sí. Entonces, nuevamente ¿qué hace la diferencia entre una *experiencia estética* frente obras producidas por medios tradicionales y una *experiencia estética* frente a objetos digitales como los aquí descritos? Nos encontramos frente a otro tipo de experiencias, donde lo más importante son los valores de la acción, la respuesta, el ingenio, la activación de la imaginación. Se desdibujan la noción de objeto, los rasgos subjetivos; el proceso se impone por sobre el resultado, la impronta del gesto es menos estimada.

Forma parte de la diferencia, asimismo, el modo como el sujeto se compromete con el fenómeno. Hasta el momento incluido de la aparición del vídeo como arte, el

objeto permanece dentro de la situación de espectáculo para el sujeto receptor: algo dado a ver. Las máquinas digitales proveen instrumentos apropiados (software e interfaces) para cambiar la recepción por interacción. Esto conduce a la producción en tanto que interacción. El proceso provoca una cierta simetría entre el productor y el receptor-actor, de allí el término *inter-actor*.

Ese organismo sui géneris, la *triada estética*, no puede mantener significados fijos en uno de sus componentes, cuando los otros cambian. El objeto resultante se torna inestable, mutable, inconcluso. Se trata de una verdadera metáfora del Mito del Héroe descrito por Joseph Campbell en su libro: *El Héroe de las Mil Caras*. Un héroe que es uno y múltiple a la vez en las diferentes culturas, y por lo mismo puede mutar indefinidamente (basta atender a los héroes del cine actual). El objeto digital interactivo constituye un desafío a las ilusiones de estabilidad, tanto en sus rasgos formales como semánticos, pero aporta grados de libertad antes no experimentados, tal vez.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benjamin, Walter: "El arte en la época de su reproductibilidad técnica." En: *Discursos Ininterrumpidos*. Edit. Taurus. Madrid, 1987.
- Burdea, Grigore, Coiffet, Phillipe: *Tecnologías De La Realidad VIRTUAL*. Edit. Paidós. Barcelona. 1996.
- Domínguez, Diana: *A Arte No Século Xxi*. A humanizaçao das tecnologías. Editora Unesp. Sao Paulo. 1997.
- Ferrer, Eulalio. *Información Y Comunicación*. Edit. F.C.E. México. 1997
- Fidler, Roger: *Mediamorfosis. Comprender los nuevos medios*. Edit. Granica. Buenos Aires. 1998.

- Giannetti, Claudia: *Estética Digital*. L'angelot. Barcelona.2002
- Holtz-Bonneau, Françoise: *Lettre, Image, Ordinateur*. Edit. Hermes/INA. Paris. 1987.
- Machado, Arlindo: *Máquina E Imaginario*. Edusp. Sao Paulo. 1993.
- Maldonado, Thomás. *Crítica De La Razón Informática*. Edit. Paidós. Buenos Aires. 1998
- Negroponete, Nicolás: *Ser Digital*. Edit. Atlántida. Buenos Aires. 1996.
- Quéau, Philippe. *Lo Virtual. Virtudes y vértigos*. Edit. Paidós. Buenos Aires. 1995.
- Schultz, Margarita: *El Gólem Informático. Notas sobre estética del tecnoarte*. Edit. Almagesto. Buenos Aires, 1998.
- Schultz, Margarita: : *El Gólem Informático*. CD Rom. Facultad de Artes. Universidad de Chile. 2000.
- Virilio, Paul: *Cibermundo ¿una política suicida?* Dolmen. S.antiago Chile. 1998