

carácter eminentemente procesual, inmaterial e inacabada, y como tal, su desarrollo y compleción dependía del modo en que el receptor se relacionara con ella. El objeto artístico singular, invariable e irrepetible dejó de ser el centro de atención de la experiencia estética para ceder su lugar a un conjunto de variables interdependientes y reconfigurables por medio de elecciones y acciones predeterminadas que afectan visiblemente la apariencia de la obra.

La interactividad, sin embargo, no es un concepto exclusivo al arte digital, antes bien, recordando a Dewey, toda experiencia es en cierto grado interactiva, pues, independientemente de la acción o inacción, depende de las relaciones establecidas entre un sujeto consciente y los objetos que pueblan su entorno; la primicia de la creación artística digital consiste en llevar un paso más adelante la forma en que se desarrolla tal interacción:

Ultimately, any experience of an artwork is interactive, relying on a complex interplay between contexts and productions of meanings at the recipient's end. Yet, this interaction remains a mental state in the viewer's mind when it comes to experiencing traditional art forms: the physicality of the painting or sculpture does not change in front of his or her eyes. With regard to digital art, however, interactivity allows different forms of navigating, assembling, or contributing to an artwork that go beyond this purely mental event (Paul, 2008, 67).¹³

El arte digital propicia una más potente experiencia interactiva de la obra de arte, a la cual el usuario, sin necesidad de confrontarla directamente, puede modificar y transformar de acuerdo a las limitaciones propias del medio tecnológico en que ésta es producida. Otras categorías usualmente empleadas en alusión a las manifestaciones artísticas digitales, como telepresencia, participatividad e interconectividad, parecieran nociones contiguas o sinonímicas a la de interactividad digital; incluso pudiera afirmarse que son aspectos o facetas de la misma, que se manifiestan dependiendo de la orientación estética que la obra de arte digital enfatice.

Las capacidades de la tecnología digital y de las telecomunicaciones, como medio de producción artística, permiten que la obra pueda tomar diferentes formas independientemente de su materialidad: “Among the forms that a digital artwork can take are installation; film, video and animation; Internet art and software art; and virtual reality and musical environments”.¹⁴ La multiplicidad de formas admitidas por el arte digital, así como la heterogeneidad del medio —que incorpora a un mismo tiempo imagen, texto y sonido— dificulta todo intento de delimitación exacta, es decir, los límites entre lo textual, lo visual y lo auditivo, antes plenamente identificados con las artes literarias, las plásticas y las musicales, se funden y confunden en la pantalla de la computadora.

Lo que a propósito del arte digital se ha referido —la mixtura de lo visual, lo textual y lo sonoro, la inmaterialidad y deslocalización de la obra, la participación remota del usuario y la posibilidad de reconfiguración total o parcial de la obra— puede ejemplificarse mejor con trabajos artísticos que circulan en la Red y cuyo acceso es libre para todo internauta. Un caso paradigmático al respecto es el del *Museum of Web Art* (MOWA),¹⁵ sitio diseñado a la manera de un museo real en el cual el usuario puede elegir entre cuatro

diferentes galerías que albergan numerosos trabajos artísticos digitales. Entre las obras a destacar puede mencionarse, primeramente, *One Minute of Silence* (1990), de Amy Stone, que presenta un reloj cuyas manecillas comienzan a correr al hacer clic en un botón en específico sobre el mismo objeto; no existe audio alguno, pero con el movimiento de las manecillas aparece y desaparece la onomatopeya ‘tick’, que va aumentando de tamaño conforme se cumple el ciclo de un minuto. Este trabajo, elaborado por medio de Photoshop y Macromedia Flash es lo que en la cultura digital, o cibercultura, se conoce como *gif*, una animación reiterativa con un grado mínimo de interactividad.

La serie *Zeko k*, de Aaron Callhoun, explora, por otra parte, las relaciones entre los mecanismos de actuación del usuario en el ordenador –el mouse y el puntero— y las variaciones gráficas a las que conducen los movimientos, azarosos u ordenados, del participante. Los trabajos de este artista emplean programas que van desde la edición de imágenes hasta la inserción de código que permiten al usuario, a través de instrucciones sencillas, manipular y recrear la obra. Los dos ejemplos aquí enlistados, pese a su relativa simplicidad, son una muestra de la integración de la tecnología informática –en el uso de *software*— y el hacer artístico, así como del intento por involucrar cada vez más al usuario no solamente en la obra, sino en el proceso que la hace posible.

Otro artista digital que merece especial mención es Olia Lialina,¹⁶ quien desde 1990 explota las posibilidades de la Red como medio artístico. Entre sus trabajos cabe mencionar *Agatha Appears* (1997, recuperado en el 2008) y *Drummer Mom* (2013). En *Agatha Appears* se narra la historia de una mujer desorientada que conoce a un hombre que tuvo un mal día; la historia se desarrolla haciendo clic sobre el hombre o sobre Agatha, y, al deslizar el puntero por encima de cualquiera de los dos, aparece un pequeño diálogo que va orientando al usuario en los detalles de la trama (Fig.3). El hombre seduce a Agatha hablándole de la Internet –lo cual supone la tematización explícita del medio— y la lleva a su departamento. Con la promesa de que Agatha será teletransportada a cualquier lugar que desee, el encuentro se lleva a cabo empleando terminología propia de los cibernautas, incluso se insta al usuario a presionar el botón para que dé inicio el acto sexual. Al hacer clic, una ventana emergente se despliega, mostrando diálogos ambiguamente eróticos, hasta que el hombre menciona que algo parece estar mal con la conexión, a lo que Agatha propone que se vean al día siguiente en la estación de trenes. En este punto, la protagonista se sumerge en el ‘nuevo mundo’ que es Internet, y la página redirige al usuario a un sitio con múltiples hipervínculos.



Fig. 3. Captura de pantalla de *Agatha Appears*.

Drummer Mom, por otra parte, es un experimento que emplea la anidación de breves videos simultáneamente para constituirse, en conjunto, en una pieza audiovisual que puede ser activada por la elección aleatoria u ordenada de los diferentes videos enlazados; este trabajo participativo insta al usuario a dirigir los sonidos y articularlos de manera rítmica hasta llegar a componer una melodía organizada y armoniosa o completamente desorganizada y disonante. La activación de cada sonido va acompañado de los gestos videograbados de Lialina, que van desde el agrado y la sorpresa hasta la indiferencia y el aburrimiento (Fig. 4).



Fig. 4. Captura de pantalla de *Drummer Mom*

Si bien la actividad artística de Lialina posee una orientación definitivamente lúdica, tal intención trasciende al contenido de sus obras para convertirse en una exploración formal de las capacidades expresivas de la Internet así como de las posibilidades de interacción con el usuario. No obstante, estos son apenas unos pocos ejemplos de una geografía artística que crece exponencialmente día a día. Al constituirse como un dominio autónomo, la Internet ha propiciado la generación de propuestas artísticas cuyo campo de acción se restringe únicamente al medio mismo. Tal es el caso de la artista virtual Gazira Babeli,¹⁷ quien, como refiere su página, ha vivido y trabajado desde el año 2006 como artista performativa y productora fílmica en el videojuego en línea *Second Life*.

La figura de Babeli es la de un avatar –representación digital antropomorfa de un usuario en los entornos de la Red— femenino ataviado de manera pintoresca y extravagante. Puede ponerse en duda la existencia de Babeli fuera de la Internet, mas lo que resulta llamativo de su propuesta es el hecho de que su trayectoria como artista sea exclusivamente resultado de la Red. Entre sus trabajos más representativos se cuentan *iGods* (2009) –performance en que los usuarios, al acceder a *Second Life*, interactúan con Babeli (Fig. 5) — *Hammering the Void* (2009) –exhibición dual en la que la figura de Babeli insta a los asistentes a emular sus movimientos con un martillo virtual empuñando ellos martillos reales — *Avatar on Canvas* (2007) –cuadros digitales cuyo tema son las deformaciones a que pueden ser sometidos los avatares digitales (Fig. 6) — y *Gaz of the Desert* (2007) –película que documenta un performance y cuya referencia más inmediata es el medimetroraje de Buñuel *Simón del desierto* (1965)—.



Fig. 5. Fotograma de *iGods*.

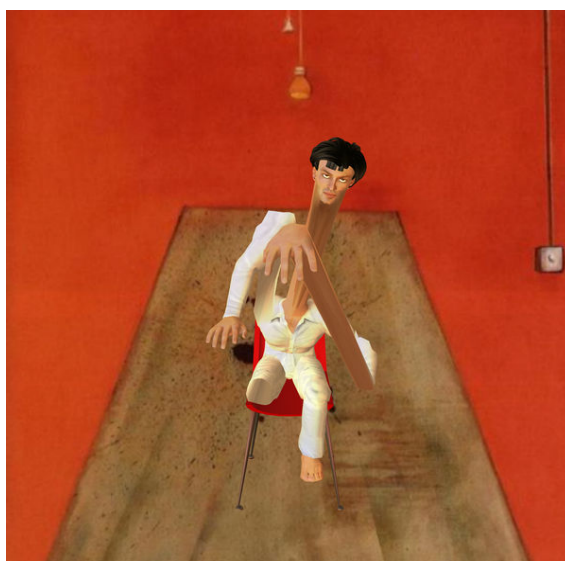


Fig. 6. *Patrick Lichty as Ulay on Canvas*, 2007.

La Internet ha potencializado la telepresencia de muy diversas maneras, particularmente en el arte, territorio en el que ésta se convierte al mismo tiempo en objetivo estético e interrogante filosófica, a saber: ¿hemos perdido el auténtico y espontáneo vínculo con el mundo y los otros al extraviarnos en las tecnofantasías, o, por el contrario, es ésta

una nueva forma más plena de relacionarse con el todo? La respuesta a esta pregunta la han intentado dar Lialina y Babeli, entre otros artistas, mas, pese a las incertidumbres a las que conduce tal cuestión, lo cierto es que en las formas artísticas mediadas por la pantalla la experiencia del arte –y quizá la experiencia en general— está siendo refigurada en función de las posibilidades que ofrece el medio, y que se antojan ilimitadas:

Internet art now has become a broad umbrella for numerous forms of artistic articulation that often overlap. There are hypertext projects that experiment with the non-linear narrative; there are netactivism projects that use the network and its possibilities of instant distribution and copying of information as a staging platform for interventions, be they support of specific groups or a method of questioning corporate and commercial interests; there are performance and time-based projects that take place as actions within a specific timeframe during which they can be experienced by Web visitors world-wide. Webcams and CUseeME – desktop videoconferencing software that allows person-to-person video chats using desktop cameras and an Internet connection — have been used for artistic explorations of remote ‘presence’ and communication.¹⁸

Entonces, ¿cómo se produce la experiencia en el ámbito del arte digital? Experimentar algo implica un posicionamiento, es estar en y con el mundo y los otros, pero, en una cultura que tiende cada vez más a suprimir la distancia física mediante las tecnologías de la telecomunicación, se propicia la ubicuidad y el distanciamiento en oposición a la singularidad y la cercanía que caracterizan a todo vínculo experiencial. La concepción tradicional de experiencia pareciera no poseer la misma validez que antaño, como evidencia la experimentación artística en la Red, pero ello no significa que el concepto haya caducado o que la obra artística digital invalide definitivamente la noción de experiencia, pues ésta no es una propiedad inherente a los objetos experimentados, sino una capacidad característica del sujeto; así pues, la problemática esbozada por un arte que suscita una experiencia mediada por la pantalla no es la de si el arte de la telepresencia produce, al igual que el arte de la presencia, experiencias estéticas, sino más bien cómo se legitiman las experiencias generadas por las diversas manifestaciones artísticas telepresenciales.

3. Hacia una experiencia dialógica del arte

Quizá la aproximación que se ha ensayado en torno al concepto de experiencia estética no sea el más adecuado en lo que respecta al objeto de estudio aquí propuesto. La telepresencia, factor principal que incide en las maneras en que actualmente nos relacionamos con determinado tipo de trabajos artísticos, es una noción híbrida, como sugiere Grau, pues surge como amalgama de la robótica, las telecomunicaciones y la realidad virtual;¹⁹ permeadas por diferentes tecnologías, las categorías de la estética clásica deben replantearse o, en su defecto, apoyarse en otras disciplinas más próximas a los cambios culturales recientes. En este caso, el auxilio puede provenir desde la semiótica, y,

particularmente, desde el enfoque semio-estético de Katya Mandoki, o *prosaica*, como su misma autora le denomina. El intento de Mandoki por renovar anquilosadas reflexiones estéticas la conduce a plantear la problemática del arte, y de su experiencia, desde un punto de vista diferente, preguntando “¿Qué es el arte sino un proceso comunicativo?”.²⁰

Concebido de esta manera, el arte se presenta como un fenómeno estético resultante de una serie de intercambios sociales que incluyen nociones tales como percepción, sensación, discernimiento, miramiento, signo y símbolo; así pues, la experiencia del arte se define ya no como un acontecimiento metafísico o psicológico extraordinario, sino como un proceso biológico y cultural diferenciado por la explicitación de los significados que intervienen en su estructuración. La base de toda experiencia es, precisamente la percepción, que, en su forma más elemental, se plantea como la condición de abertura hacia el mundo, o *estesis*; por sí sola, ésta no es suficiente para producir una experiencia, pues se requiere de uno o más procesos de significación, o *semiosis*. La reciprocidad de ambos términos no es sucesiva sino más bien simultánea, como refiere la filósofa: “no hay estesis sin semiosis, es decir, no hay abertura del sujeto al mundo sin que medien procesos de significación y sentido... No hay tampoco semiosis sin estesis, puesto que sin abertura al mundo no hay significación posible”;²¹ la semiosis es un proceso que posibilita la estesis, siendo ésta la condición por la cual la anterior se produce.

Todo acto perceptivo se organiza en torno a tres umbrales que se corresponden, respectivamente, a la vida biológica, la psíquica y la cultural; en el primero de estos umbrales, se da la sensación, equiparada a un acto orgánico irreflejo activado por un estímulo exterior; en el segundo umbral se realiza el discernimiento, consistente en la diferenciación de los estímulos y la orientación de éstos a producir sentidos, o, en palabras de Mandoki: “El discernimiento es una actividad de percepción entrenada, especializada y totalmente matricial, es decir, contextualizada al depender de un campo de significación mediado y consensado interactivamente”.²² Al tercer umbral concierne el miramiento, definido como la comprensión de las convenciones sociales que determinan la actuación del individuo en situaciones determinadas.

El paso de la percepción a la significación se produce de forma intermitente, es decir, alternando cada una de las actividades antes referidas –la sensación, el discernimiento y el miramiento— al estructurarse en los ejes de lo sónico y lo simbólico, que producen elementos específicos:

los signos se definen por un proceso de diferenciación desde un código convencionalizado que genera denotaciones. Los símbolos, en cambio, establecen asociaciones y mantienen huellas materiales, temporales y energéticas de su origen y su significancia generando connotaciones.²³

En términos más simples, los signos informan, y aluden de manera directa a la estesis, mientras que los símbolos apelan, remitiendo así a la semiosis. En concordancia a lo expuesto previamente, puede precisarse sucintamente el concepto de experiencia ya no desde una óptica estética –como Dewey— sino más bien desde una perspectiva semiótica, siendo ésta, entonces, una percepción significativa por la cual se aprehenden estímulos que

son convertidos en eventos sígnicos –en tanto unidades diferenciadas formalmente— y, o, acontecimientos simbólicos –como entidades sustantivadas por asociación—. Así, toda experiencia es, a un mismo tiempo, estética, pues involucra un acto perceptivo, y semiósica, es decir, que efectúa la significación en tanto relación con los ejes de lo sígnico y lo simbólico.

Como se ve, la doble actividad por la que se lleva a cabo la experiencia es cíclica: la semiosis conduce a la estesis, y ésta a su vez a la primera; esto es válido para la experiencia en general, mas, la experiencia del arte debe tener alguna nota distintiva que la singularice. Puede sostenerse todavía que entre sujeto y obra –independientemente del medio en que sea producida y difundida— debe establecerse un nexo especial para que se origine esa forma particular de experiencia que se adjetiva ora como estética ora como artística, pero el asunto ahora es averiguar cómo se produce; Mandoki, al plantearse la misma interrogante se aventura a proponer la contestación siguiente:

¿Cuándo un símbo lo o un signo adquieren un valor estético? En el instante en que irradian para el sujeto un exceso de valoración, es decir, cuando un evento semiósico simboliza más allá del símbo lo y significa más allá del signo, rebasándose a sí mismo.²⁴

Sin embargo, la respuesta dada por la filósafa podría llevar a suponer que la obra, en tanto signo o símbo lo, es un objeto dotado de atributos sobresalientes o asombrosos, pero, ¿no había sido rechazada la concepción clásica, mistificadora y fetichista de la obra de arte? Aún más, las obras digitales, al adolecer de un formato material o físico y ser experimentadas de manera remota y mediada, ¿no contradicen la noción misma de obra tal como es entendida por la estética tradicional? El aparente fallo de Mandoki es subsanado inmediatamente cuando enuncia su idea particular sobre el tema: “En vez de reducirse a objetos fetichizados por el *artworld*, las manifestaciones artísticas no son otra cosa que enunciados o interpelaciones”.²⁵ Desde este punto de vista, la obra ya no es un objeto privilegiado sino más bien un modo particular de enunciación que exige del espectador, participante o usuario una respuesta, es decir, un diálogo.

La experiencia estética adquiere así un carácter dialógico, o, mejor, comunicacional, que se ajusta coherentemente a las modalidades artísticas que operan por medio de la telepresencia. Estrechamente ligada al concepto de interactividad, sea en una relación de subordinación o contigüidad, la noción de telepresencia se muestra ahora con un aspecto diferente: más que un impedimento para establecer un contacto con el mundo, es una manera diferente para producir experiencias, quizá tan ricas como las empíricas o directas, pues, como asegura Grau, con la telepresencia se expande el radio de las acciones y experiencias humanas.²⁶

Los trabajos de artistas como Kac, Goldberg, Stone, Callhoun, Lialina y Babeli, por mencionar sólo algunos entre muchos otros, pueden ser interpretados tanto como alternativas al indiferente –y por ello mismo, encantador— silencio de la obra concreta, así como invitaciones a dialogar con el arte mismo. La experiencia del arte mediada por la pantalla no menoscaba el contacto efectivo con el mundo, antes bien, bajo una oportuna

dirección, puede renovarlo o, incluso, intensificarlo. El peligro radica en olvidar, precisamente, el sentido al que toda experiencia remite.

¹ Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Itaca, 2003, p. 92.

² Para mayor información sobre este proyecto, consúltense las páginas <http://www.ekac.org/ornitorrincom.html> y <http://www.ekac.org/edenm.html>.

³ La página del artista ofrece información más detallada sobre la instalación, lo mismo que videos que muestran su funcionamiento: <http://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/>.

⁴ Grau, Oliver. *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge: The MIT Press, 2003, p. 271. La traducción de ésta y las demás citas en idioma inglés es mía: “La posición clásica de un observador directamente frente a la obra de arte fue reemplazada por una relación en que, pese a las enormes distancias, participa, como si estuviera inmediatamente presente, con la obra”.

⁵ Dewey, John. *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós, 2008, p. 42.

⁶ *Ibid.*, p. 45.

⁷ *Ibid.*, p. 49.

⁸ *Ibid.*, p. 49.

⁹ *Ibid.*, p. 55.

¹⁰ *Ibid.*, p. 62.

¹¹ *Ibid.*, p. 65.

¹² Rush, Michael. *New Media in Art*. London: Thames and Hudson, 2005, p. 213: “El valor de la interactividad como arte reside en la exploración de múltiples puntos de vista, la no-linealidad y los modos inusuales de percepción”.

¹³ Paul, Christiane. *Digital Art*. London: Thames and Hudson, 2008, p. 67: En suma, toda experiencia de una obra de arte es interactiva, pues se basa en un complejo intercambio entre contextos y producciones de sentido. Sin embargo, cuando se trata de formas artísticas tradicionales, esta interacción es sólo un estado mental en el espectador: la fisicidad de la pintura o de la escultura no se modifica frente a sus ojos. En el arte digital, por otra parte, la interactividad permite diversas maneras de navegación, composición o participación en la obra de arte que van más allá de lo puramente mental.

¹⁴ *Ibid.*, p. 70: “Entre las formas que una obra de arte digital puede tomar se encuentran la instalación, la filmación, el video y la animación, el arte de Internet y el arte de software, y la realidad virtual y los entornos musicales.

¹⁵ Para mayores referencias, la página del MOWA: <http://www.mowa.org/>.

¹⁶ La página personal de la artista alberga la totalidad de su producción: <http://art.teleportacia.org/>.

¹⁷ Para conocer más sobre la producción de Babeli, consúltense su página: <http://www.gazirababeli.com/>.

¹⁸ Paul, Christiane. *Digital Art, op. cit.*, p. 112: El arte de Internet se ha diversificado en un sinnúmero de formas artísticas. Háyanse proyectos hipertextuales que examinan la no linealidad narrativa; existen proyectos de activismo que utilizan la Red y sus posibilidades de distribución instantáneas o de copiado de información como artilugios para sus intervenciones, sea como apoyo a grupos específicos o como crítica a los intereses comerciales y corporativos; hay también proyectos performativos que tienen lugar como acciones con una duración específica y que pueden ser experimentados por usuarios a lo largo de la toda la Red. Las webcams y CUseeMe –programa de videoconferencia que funciona a través de una cámara y una conexión a Internet— han sido utilizadas como medios de exploración artística sobre la ‘presencia’ y la comunicación remotas.

¹⁹ Grau, Oliver. *Virtual Art. From Illusion to Immersion, op. cit.*, p. 278.

²⁰ Mandoki, Katya. *Estética cotidiana y juegos de la cultura. Prosaica I*. México: Siglo XXI, 2006, p. 100.

²¹ *Ibid.*, p. 102.

²² *Ibid.*, p. 106.

²³ *Ibid.*, p. 130.

²⁴ *Ibid.*, p. 136.

²⁵ *Ibid.*, p. 143.

²⁶ Grau, Oliver. *Virtual Art. From Illusion to Immersion, op. cit.*, p. 278.