

# En trànsit 7.0

## Apunts per a una estètica dels entorns digitals



**Jordi Alberich**

Professor dels Estudis de Ciències de la Informació i la Comunicació (UOC)  
[jalberichp@uoc.edu](mailto:jalberichp@uoc.edu)

**Resum:** El procés d'implementació de les noves tecnologies de la informació ha sotragat l'experiència estètica moderna, de manera que l'ha absorbida en la seva pròpia lògica de velocitat, acceleració i desaparició. Les jerarquies, no tan sols socials i culturals, sinó també estètiques, es dissolen. Enfront de la primacia del que és artístic com a tema estètic, l'experiència estètica contemporània apareix íntimament lligada a l'existència de les masses, per mitjà del discurs plural i caòtic propi dels *new (mass) media*. La televisió, el cinema, el vídeo i, finalment, l'aparició del ciberespai han implicat un procés d'intensificació comunicativa sense precedents, caracteritzat per l'espectacularització, la fugacitat i la fragmentació dels productes estètics.

La nostra època ja no és la de la reproductibilitat tècnica, sinó la de la simulació electrònica, que té com a tret definitori una nova condició del que és visual i de la representació dominada per la inestabilitat. La naturalesa processal i multiforme dels sistemes comporta la potencialitat de donar lloc a formes obertes d'autoria compartida. En els entorns digitals, la tasca d'autoria consisteix molts cops no ja a crear un conjunt tancat d'escenes, sinó a crear un sistema de possibilitats narratives. L'usuari del sistema participa, així, d'una autoria derivada, en la mesura en què determina mitjançant la seva interacció una construcció virtual concreta inexistent com a tal prèviament.

Alhora, el procés de virtualització de la producció estètica desplaça el seu vincle anterior a un lloc concret i passa a definir entitats deslligades d'unes coordenades fixes. La virtualitat es dona en una ubiqüitat problemàtica d'inèrcies, interaccions, procedències i recepcions al mateix temps úniques i múltiples. Existeix sense ser-hi. Designa entitats desvinculades d'una actualització estable i admet manifestacions en múltiples maneres i situacions gràcies a la seva capacitat per a esdevenir qualsevol node de l'espai informàtic dotat de connectivitat o per a presentar-s'hi.

### 1.0. La nostra època ja no és la de la reproductibilitat tècnica, sinó la de la simulació electrònica

La creixent implementació de l'imaginari visual generat mitjançant ordinadors prefigura la implantació i ubiqüitat de construccions visuals fabricades d'una manera radicalment diferent de la de les capacitats mimètiques pròpies del film, la televisió i la mateixa fotografia. El ràpid desenvolupament en tot just dues dècades d'un ampli ventall de tècniques gràfiques digitals forma part d'una reconfiguració extensiva de les relacions entre el subjecte modern i les formes de representació dominants.

El nou model digital de la visió, autònom respecte al de representació mimètica mantingut

tradicionalment per la imatge fotogràfica documental, és un model de síntesi i virtualització en la construcció de les imatges. La visió contemporània es reformula així des de l'anterior credibilitat i objectivitat fotogràfica vers un nou ordre visual de simulació i virtualització. Les imatges digitals de síntesi tenen unes característiques tècniques i estètiques singulars que ja no permeten que siguin traduïdes de manera automàtica cap a les condicions tradicionals de les anteriors imatges d'ordre físic i químic. Allò que reconeixem com a imatge sobre una pantalla consisteix tan sols en una simulació gràfica. El caràcter de simulacre resulta, per tant, essencial en la imatge electrònica; no té ni pes ni mida tal com els havíem entès fins ara.

Termes com per exemple *profunditat*, *volum*, *il·luminació* o *textura* resulten ara plenes i simples metàfores. Davant el caràcter acabat, tancat, de la producció (foto)gràfica tradicional, les imatges de síntesi es presenten tant per a l'autor com per a l'usuari com una mena de *work in progress* infinit, obert sempre a la intervenció, el retoc, la reutilització i la metamorfosi més radicals. En els mateixos programes de producció i tractament gràfic per ordinador, la major part de les diferents eines i filtres que s'ofereixen consisteixen, de fet, en una síntesi digital que simula efectes tradicionals propis de la producció visual anterior. Immaterialitat i simulació s'entrellacen en l'estètica digital.

Amb el desenvolupament i la implementació de les imatges electròniques i digitals, la distància entre el referent real i el model comunicatiu difós s'esvaeix. La realitat es converteix ara en un món escenificat, dominat per una lògica de la simulació en la qual les imatges i els signes comunicatius de tot tipus prenen el seu lloc, fruit d'una dinàmica tecnològica en què tots nosaltres ja fa temps que estem estrenats.

## 2.0. L'era digital proposa una nova condició del que és visual i de la representació dominada per la inestabilitat

La tecnologia digital facilita d'una manera exponencial la manipulació de les imatges i dóna lloc, per tant, a un material gràfic inestable, fràgil, indefinit, extremadament adaptable i transformable. El pas d'analògic a digital, d'àtoms físics a bits d'informació, és a dir, el pas d'un mitjà de composició física a un mitjà electrònic sense color, dimensions o pes ha comportat l'accés a una tasca visual desmaterialitzada, resultat de la traducció de la seva antiga corporeïtat en una sèrie de senyals elèctrics continguts en una base binària uniforme, amb la qual cosa s'ha eliminat tota possible referència a una empremta fidel, única, original.

El retoc i la manipulació voluntària de les imatges digitals es desenvolupen a partir d'una novetat radical: en l'àmbit de la imatge de síntesi no hi ha diferència entre l'original i la còpia. Qualsevol còpia d'un arxiu gràfic resulta absolutament idèntic en totes les seves característiques a l'arxiu inicial. La còpia d'una obra digital, si és que aquest terme té encara sentit, implica una nova (i potencialment infinita) obra original. La implementació dels entorns digitals uniformitza l'estatut de certesa i versemblança de tots els missatges que s'encabeixen en el seu si.

La imatge digital destrueix la vella convicció que l'evidència (foto)gràfica resulta inseparable d'una realitat prèvia allà representada i, en conseqüència, es desdibuixa la distinció entre la veritat de l'espai representat i la falsedat de l'espai reproduït, cosa que estén, en conseqüència, la sospita d'irrealitat, manipulació i artificio en la construcció de qualsevol imatge. L'èxtasi contemporani de la comunicació altera d'una manera revolucionària la nostra relació, no tan sols amb els seus signes, sinó amb la realitat mateixa, fruit del nou model de la visió que promou.

El predomini abassegador d'un model de representació òptic d'ençà del Renaixement, que va tenir les avantguardes històriques del començament del segle XX com a primer adversari explícit, ha trobat en el discurs proposat pels actuals models de visió digitals un qüestionament radical. L'anterior capacitat de la perspectiva geomètrica (pictòrica i fotogràfica) per a introduir i implementar una visió ordenada, en què el conjunt de les arts visuals treballen tant en la integració i la sistematització dels diferents elements que componen una escena com des

d'aquests, com ara la il·luminació, el color, el to o la saturació, resulta ara directament obviada en l'estètica digital.

Enfront de l'espai òptic modern, els nous entorns digitals hi oposen un particular espai hàptic, fragmentat, en què els objectes i elements representats apareixen aïllats, superposats o amuntegats, estàtics i en moviment, sense arribar a organitzar-se en el si d'un espai visual homogeni unitari.

### **3.0. La naturalesa de les produccions estètiques dels *new media* és processal**

El procés d'implementació de les noves tecnologies de la informació ha sotragat l'experiència estètica moderna, de manera que l'ha absorbida en la seva pròpia lògica de velocitat, acceleració i desaparició. La informació circula avui dia en totes direccions, a disposició de tothom al mateix temps. En els canals comunicatius electrònics perd sentit la idea d'un centre únic i director. Les jerarquies, no tan sols socials i culturals, sinó també estètiques, es dissolen.

Davant la primacia del que és artístic com a tema estètic, l'experiència estètica contemporània apareix íntimament lligada a l'existència de les masses, per mitjà del discurs plural i caòtic propi dels *new (mass) media* (els nous mitjans de comunicació de masses). La televisió, el cinema, el vídeo i, finalment, l'aparició del ciberespai han implicat un procés d'intensificació comunicativa sense precedents, caracteritzat per l'espectacularització, la fugacitat i la fragmentació dels productes estètics.

El caràcter explosiu i caòtic del desenvolupament accelerat de les noves tecnologies de la informació, el seu dinamisme i la interconnexió radical afavoreixen una producció estètica canviant i mòbil, dinàmica i interactiva, totalment heterogènia i diversa. En definitiva, una mena de (ciber)cultura que s'autogenera a partir del creixement de les xarxes telemàtiques que fonamenten el ciberespai, les quals tenen com a trets distintius la potenciació d'un caràcter plàstic, fluid, calculable i tractable en temps real, hipertextual i interactiu de la informació que hi és continguda.

Les propietats dels entorns digitals eliminen la necessitat de presencialitat i simultaneïtat espaciotemporals. El seu funcionament és informacional més que no pas material, cosa que origina, per tant, una experiència estètica qualitativament diferent de la tradicional. Els entorns digitals, per exemple, no estan marcats per l'*ara* i l'*aquí*. En lloc de la proximitat, la materialitat i la sincronia, dominants en les produccions estètiques tradicionals, assistim ara al naixement d'una experiència estètica distal, informacional i multicrònica.

Els entorns digitals implementen d'una manera efectiva espais navegables. Generen la simulació habitual d'àmbits en els quals ens podem moure i adquirir noves formes i definicions a partir de les eleccions de cada usuari. Les obres estètiques digitals no consisteixen en informació o continguts estàtics, sinó que es fonamenten majoritàriament en la realització d'operacions complexes, interrelacionades i interdependents les unes de les altres dins una cadena successiva d'etapes dinàmiques, administrades per la tria d'una determinada seqüència de procediments. La seva naturalesa és processal.

### **4.0. Els sistemes hipertextuals es caracteritzen per la seva potencialitat per a donar lloc a formes obertes**

La consciència sobre els efectes que plantegen els nous entorns digitals per a la producció estètica promou la redefinició d'un ampli ventall de conceptes i categories emprades (massa) habitualment de manera acrítica. La lectura com a navegació, l'envelliment de la cultura tipogràfica, la pèrdua de les fronteres disciplinàries o l'actual preeminència de nocions com ara *xarxa*, *nexe* i *node* són tan sols alguns dels nous llocs que l'era digital situa en un espai discursiu central.

Els sistemes hipertextuals multimèdia originen obres configurades per unitats relacionades electrònicament en múltiples trajectes, estructurades a partir del salt i la relació de blocs de textos, imatges i sons sobre una mateixa base operativa. La seva naturalesa obeeix a un extens muntatge format per una estructura discontinua, teixida a partir d'enllaços de tota mena, tant interns com externs.

L'hipertext planteja, per tant, un espai metodològic i productiu obert, sotmès a canvis i transformacions continus: una proposició no definitiva, sense conclusió. Enfront de la unitat, l'hipertext hi aporta la pluralitat. Davant la definició de l'*obra*, l'hipertext resulta indefinit. Enfront del caràcter tancat, acabat, al qual no es pot afegir ni treure res, l'hipertext promou un caràcter obert, potencialment sotmès a l'alteració i la metamorfosi més completa.

D'una manera revolucionària, la producció estètica dels entorns hipertextuals es caracteritza per la potencialitat de producció d'aplicacions sense linealitat, multiformes: obres canviants, d'aparença incerta, capaces d'adoptar noves definicions en cadascuna de les seves (infinites) actualitzacions.

Aquestes formes obertes troben el seu particular *alter ego* en la figura del calidoscopi: una mena de mosaic variable, fragmentari i dinàmic d'imatges i formes que canvien només a partir de la interacció amb l'usuari. Un mosaic que pot arribar a definir estructures rizomàtiques, això és, laberints dinàmics en perpètua transformació en els quals l'usuari vagabundejarà molts cops sense destinació ni objectiu.

## 5.0. En els sistemes multimèdia l'autoria es comparteix

La tendència de l'hipertext de fragmentar els textos en unitats separades fa possible la seva construcció compartida a mans dels usuaris/lectors. Els lectors de narratives hipertextuals trien el seu propi recorregut i poden arribar a llegir potencialment textos propis, sense arribar a percebre en molts casos el text complet original, sinó tan sols el que han obtingut fruit de les seves tries i l'itinerari desenvolupat.

La tasca d'autoria en els entorns digitals consisteix moltes vegades no ja en la creació d'un conjunt tancat d'escenes, sinó en la creació d'un sistema de possibilitats narratives. Així, doncs, l'usuari del sistema participa d'una autoria derivada, en la mesura en què determina mitjançant la seva interacció una construcció virtual concreta inexistente com a tal prèviament. En els sistemes multimèdia l'autoria es comparteix entre el dissenyador-autor (primària) i l'usuari-lector (derivada). L'autoria del dissenyador-autor ha de possibilitar i delegar la concreció d'opcions i itineraris a l'usuari potencial del sistema plantejat.

L'autor en els sistemes multimèdia és, per tant, una figura doble, compartida per dissenyadors i usuaris. Per l'entorn i el context tecnològic, en el procés de comunicació multimèdia la resposta i la interacció de l'usuari esdevenen, de fet, l'objectiu de la totalitat del sistema. En lloc de la tradicional recepció passiva i lineal que requeria la producció estètica anterior al desenvolupament de les tecnologies de la informació, l'usuari es converteix ara en un cojugador clau per a la concreció final de l'escenari multilineal proposat.

En la producció estètica multimèdia, la consideració i l'estudi de la resposta de l'usuari ocupen un lloc i una importància decisius en les mateixes tasques prèvies de guionització i conceptualització de les obres. En les interfícies gràfiques cal tenir previstes i tractades les diferents respostes possibles, com també les nombroses trajectòries de navegació i maneres d'accedir als continguts difosos. L'estètica digital ofereix obres estructurades per a la participació activa de l'usuari en la seva implementació i definició final. L'hipertext necessita la intervenció i proactivitat de l'usuari: no té sentit sense ell.

## 6.0. Les produccions estètiques digitals no tenen lloc

En el món físic la producció estètica apareix habitualment relacionada amb un determinat lloc antropològic, és a dir, amb una determinació concreta en l'espai històric i cultural humà. Contràriament a aquest ancoratge a unes determinades coordenades simbòliques i temporals (també físiques) de la producció estètica tradicional, la producció estètica digital resultarà característicament desterritorialitzada.

La virtualització de la producció estètica desplaça el seu vincle anterior a un lloc concret i passa a definir entitats deslligades d'unes coordenades fixes i estables. El que és virtual es dona en una ubiqüitat problemàtica d'inèrcies, interaccions, procedències i recepcions alhora úniques i múltiples. La seva implementació efectiva és inestable. El lloc d'una obra virtual és inconcret, resulta transitori i ocupa potencialment tots i cadascun dels punts de la Web, de manera que és present a totes i cadascuna de les seves actualitzacions sobre les interfícies gràfiques dels usuaris que hi hagin accedit. El que és virtual existeix sense ser-hi. La virtualitat designa entitats desvinculades d'una única actualització i admet manifestacions en múltiples maneres i situacions gràcies a la seva capacitat d'esdevenir qualsevol node de l'espai informàtic dotat de connectivitat o bé de presentar-s'hi.

El significat de *quelcom en potència* que tenia arrelada la virtualitat ja en el pensament filosòfic antic troba una actualitat singular en les produccions estètiques pròpies de les noves tecnologies de la informació: deslligades d'un lloc concret, obertes a la interacció, sense una presència tangible i desvinculades d'un moment únic o precís existent, permanentment en potència i obertes a l'actualització en el procés d'interacció amb tots i cadascun dels seus possibles usuaris.

## 7.0. Els entorns virtuals proporcionen una experiència estètica intermèdia

La interconnectivitat d'entorns virtuals genera comunitats virtuals en què (potencialment) és possible desenvolupar accions simulades compartides per tots els membres. L'experiència, sovint, hi té lloc a partir d'un agent virtual que fa de mitjancer. Màscara, models de síntesi, clons o àlies virtuals substitueixen l'experiència directa de l'usuari amb la resta de la comunitat; es viu, doncs, una profusió d'allò que Plató ja anomenava *daimons* (literalment, *dimonis*), és a dir, éssers intermediaris entre dos mons.

Aquests models virtuals que assumeixen la nostra identitat responen a una experiència doble: al mateix temps sensible (estètica) i intel·ligible (logicomatemàtica). Des d'un punt de vista merament sensible, les representacions gràfiques digitals en un món virtual ens permeten, d'una manera simulada i metafòrica, caminar, escoltar, tocar, veure... Alhora, en un sentit intel·ligible, aquestes mateixes representacions gràfiques ens permeten sentir gràcies a la nostra comprensió del model simbòlic (matemàtic i informàtic) que les sosté.

Les disfresses i l'assumpció d'identitats falses o simulades de tota mena resulten comunes i possibiliten extraordinàriament experiències anònimes, distanciades i autònomes respecte a la identitat única dominant en el món real-presencial. La virtualitat proporciona així una experiència estètica intermèdia, en la qual interactuem i sentim a partir del nostre dimoni virtual. Els MUD (*multi-user domain*) constitueixen exemplars en aquest sentit. Mitjançant un llenguatge de programació simple, els usuaris creen un personatge o més d'un quan comencen a participar-hi i especifiquen quins són els seus atributs físics i psicològics, i també objectes, llocs i entorns que des d'aquest moment podran ser compartits i redefinits per la resta d'*habitants*.

Immersionats en un estat psicològic d'encantament i de creació proactiva de versemblança, els usuaris d'entorns i comunitats virtuals viuen, per tant, l'experiència de sentir-se traslladats a un entorn estètic intermediari entre públic i privat, realitat i il·l·lusió, versemblança i falsedat, actualitat i virtualitat, en el si d'una dialèctica negativa capaç de barrejar l'exteriorització més radical amb vivències de màxima intimitat.

Data de publicació: desembre de 2002

**Citació recomanada**

ALBERICH, Jordi (2003). "En trànsit 7.0: Apunts per a una estètica dels entorns digitals". *Artnodes*, núm. 2 [article en línia].

DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i2.686>