

Fundamentación ontológica de la estética del arte digital: una aproximación desde la filosofía de Nicolai Hartmann

Álvaro Molina-D'Jesús ¹

¹ Universidad Nacional de Educación a Distancia. UNED.

Madrid, España.

E-mail: amolina@alumno.uned.es

<https://orcid.org/0000-0002-7844-183X>

Resumen: En este artículo se aborda una caracterización estética de la obra de arte digital realizada a partir de los preceptos ontológicos, epistemológicos y axiológicos, de Nicolai Hartmann. El método propuesto consiste en una ontología hermenéutica que permite explicar la conformación estética del arte digital a partir de su estratificación. Para lograr este cometido se parte de la teoría ontológica de estratos y categorías propuesta por Hartmann, y de su teoría estética en la que plantea la estratificación estética de diversos géneros del arte. A partir de este marco filosófico se realiza la caracterización de los estratos estéticos del arte digital como: material, logicial, orético y virtual, con sus correspondientes dominios categoriales. El resultado final se presenta como un aspecto parcial de una teoría estética de mayor alcance sobre el arte de la virtualidad digital.

Palabras clave: Estratificación estética, arte digital, estética modal, Hartman, estética de lo virtual.

Abstract: The purpose of this paper is to explore an aesthetical characterization of the digital artwork from the ontological, epistemological and axiological assumptions of Nicolai Hartmann. The method proposed correspond to a hermeneutical ontology that allows explaining the aesthetic conformation of digital art based on its stratification. In achieving this goal it is proposed the characterizations of the aesthetic layers of digital art are: material, logistical, orectic and virtual with their corresponding categorical domains. Methodology supported on the the concept of world-stratification formulated by Hartmann. The final result is presented as a partial aspect of a far-reaching aesthetic theory of the virtual art.

Keywords: Aesthetic stratification, digital art, modal aesthetic, Hartman, the virtual aesthetic.

La ontología crítica de Nicolai Hartmann en relación con el debate sobre la estética digital como marco referencial

El trabajo aquí presentado se desarrolla a partir de las investigaciones y propuestas realizadas por Nicolai Hartmann en el campo de lo ontológico, lo epistemológico-categorial y lo axiológico (Hartmann 1956/1977). Como es sabido, el pensamiento de este filósofo alemán alcanzará una de sus cumbres en su reflexión sobre la estética (Hartmann, 1953/1977: 531). En esta se da una confluencia nunca exenta de conflicto entre los estratos que constituyen lo que hay, las categorías mediante las que aspiramos a conocer lo que hay, y los valores desde los cuales organizamos nuestras propias prioridades y nuestras inevitables omisiones.

En este contexto, el objeto del presente artículo es despejar el camino hacia una ontología hermenéutica que explique la estratificación de la obra de arte digital y sus correspondientes maniobras tanto categoriales como axiológicas, aproximándose así a una caracterización de los modos de relación dotados de mayor agencialidad en este ámbito artístico concreto.

Se trata de responder desde la perspectiva señalada la pregunta específica sobre lo estético en los objetos del mundo virtual, y en especial de la obra de arte digital. Esta inquietud, busca insertarse en el debate actual sobre la naturaleza de las obras construidas a partir de esa materia inasible que es lo digital y la pregunta por lo estético de este tipo de productos. El objetivo que se persigue es introducir, como aporte a la reflexión sobre la estética digital, una fundamentación ontológica desde la perspectiva de la filosofía de Nicolai Hartmann y de la estética modal.

Consideraciones sobre el debate actual de la estética digital

La reflexión sobre la estética de los objetos digitales, en especial las obras de arte, se ha intentado realizar partiendo de la novedad que representaron las tecnologías digitales en el momento de su incorporación como medio de creación y como soporte para el arte. Al inicio, se buscó teorizar sobre posibles clasificaciones en géneros y subgéneros del arte hecho con computadoras, resaltando algunas de las características específicas de las tendencias concretas de la producción artística de las últimas tres décadas. Esto se puede apreciar en las categorizaciones y taxonomías que han surgido a partir de las obras de arte elaboradas con computador, agrupadas bajo ciertas denominaciones de género, como son *media art*, *net art*, *new media art*, *web art*, *ciber art*, entre otros, tal como señala López (2013).

Taxonomías que se definen, bien, a partir de algunos criterios relacionados con la producción de la obra, como son el tipo de tecnologías utilizadas como materia y soporte; o la actitud de los artistas debida a su militancia ideológica en cierto activismo, que define las poéticas que guían su trabajo en redes o colectivos. En esta tendencia se inscriben teóricos como Gerfried Stocker, Olia Lialina o artistas como Vuk Cósik (López, 2013). De igual manera, otros autores se han aproximado a las clasificaciones de los géneros del arte digital, o electrónico, basados en la recepción y participación de los espectadores en los mecanismos de interacción con la obra que determinan sus interfaces, como ha sido la postura de Giannetti (2002) y Vásquez (2015).

Giannetti, señala que es necesario incorporar en la reflexión estética sobre el arte digital lo relativo al proceso de producción de la obra. Sin embargo, señala que la indagación estética en este campo se encuentra incompleta, si no se toman en cuenta las complejas relaciones y operaciones que se realizan en el despliegue de la obra. Ya que, este tipo de prácticas estéticas, por lo general, incluyen como parte de su propuesta, la participación de la audiencia en la generación, manipulación y actualización de la obra. Por lo que la interacción con ésta se convierte en parte del producto artístico. Esta autora plantea la idea de colocar la interactividad en este tipo de obras como categoría central en el análisis estético sobre el género de los *media art*. Una aproximación teórica que caracteriza bajo el paradigma de la *endoestética* (Giannetti, 2002: 9).

Los acercamientos a la estética del arte digital, como el propuesto por Giannetti, son valiosos, debido a que aportaron a la teoría de los *new media arts*, la necesidad de considerar el problema desde dos vertientes: por un lado, la producción de la obra, tomando en cuenta la materia o sustrato que la conforma, por una parte, y, por otra, reconociendo el problema de la percepción-recepción de la obra, en especial, la participación a través de las interfaces, en este proceso por parte de los espectadores. En el caso de otros autores como Vásquez, la interactividad alcanza un grado de importancia tal, que lo lleva a plantear esta categoría como el sustrato a partir del cual se organiza la generación de estas formas de arte. Por lo que eleva la interactividad al grado de nuevo paradigma de la experiencia estética (Vásquez, 2015).

Sin embargo, Giannetti, señala que el género *media art* lo asume subordinado a la tradición del arte contemporáneo. Define los *media arts* como una tendencia más del panorama del arte en la actualidad. Aquélla centrada en crear obras con el uso de tecnologías digitales y electrónicas. Lo que permite una caracterización más amplia de este tipo de propuestas elaboradas con el uso de tecnologías digitales, bien sean de tipo audiovisual, computarizado o telemático, al no separarlas como algo distinto del panorama, de las poéticas de la producción artística actual (Giannetti, 2002: 8).

Su señalamiento apunta en dos direcciones que consideramos deben ser resaltadas. Por una parte, la importancia de anclarse en una tradición existente, como lo es la del arte contemporáneo, para

el análisis del panorama de la producción artística, y, por otra, la necesidad de ampliar la reflexión estética hacia el resto de los elementos que conforman la experiencia estética más allá de los aspectos sociales y culturales, que son siempre un fenómeno emergente que se encuentra soportado sobre conformaciones y procesos subyacentes que la preceden y le dan soporte. Por lo que se hace necesario incorporar a la reflexión de la estética digital todo lo relacionado con la complejidad que permite la emergencia de esta nueva materia que es lo digital.

Estos dos aspectos para considerar son muy importantes si se toma en cuenta lo limitada que puede resultar una reflexión estética centrada en solo algunas de las modalidades posibles en que se pueden concretar los productos del arte generado a partir de tecnologías digitales. En especial, si se considera que no existen repertorios plenamente constituidos y asentados en las tendencias contemporáneas del arte, y en modo particular, de los *new media arts*. Esto se debe al clima de experimentación que ha producido el furor de innovación que brinda la potencia y la maleabilidad de las tecnologías digitales como medios y soportes artísticos. Por lo que es posible afirmar que el panorama actual de estas prácticas y representaciones estéticas pertenece a un clima propio de una estética disposicional, como la ha caracterizado Claramonte (2016: 228).

La limitación de la teoría estética que hemos señalado como endoestética, radica en que, al tomar la obra de arte como punto de partida para el análisis, obvia la complejidad que estructura la conformación del mundo real y sobre la que se sostiene la emergencia del mundo virtual y de sus productos. Nos referimos específicamente al hecho de que el modo de ser de los productos virtuales implica siempre la posibilidad de cambio.

La capacidad de mutación es una característica propia de toda la tecnología digital. Por lo que cualquier análisis centrado en las características y atributos de un conjunto de productos digitales, como serían las obras clasificadas dentro de estos géneros y subgéneros de los *new media art*, resulta parcial. Razón por la cual una estética digital centrada solo en las obras de arte no logrará dar cuenta de la totalidad del fenómeno que intenta abordar.

A propósito de esta situación, es posible identificar en Sean Cubitt, una percepción que logra atisbar este problema. Al abordar el futuro de los *new media art*, señala que este término alcanzó un nicho importante durante un tiempo. A finales del siglo pasado, surgieron institutos, escuelas, comités, galerías, teóricos y una serie de instituciones avocadas a los *new media art*, bien porque existían artistas que comenzaron a utilizar herramientas digitales, bien porque había personas a las que aquello que estaban haciendo le convenía al término arte, en un sentido general (Cubitt, 2007).

La cuestión es que estas instituciones diferenciadas son ya parte del panorama de las prácticas artísticas de los últimos diez años. El debate actual no se centra en si son, o no, arte los artefactos

digitales que se producen bajo esta denominación. El punto que se discute es la caracterización como nuevos medios-*new media*- (Cubitt, 2007).

Esta visión es compartida por varios especialistas como Armen Medosch, (Medosch, 2006) y por Lovink, quien, a propósito, refiere a una entrevista sostenida por el propio Medosch con el director del festival Transmedia de Berlín en 2006, Andreas Broeckmann, en la que este último afirmaba que los *new media art* ya no existen. Tal afirmación se señala el hecho de que hoy día no se puede argumentar el uso de la tecnología digital como el único punto de vista para caracterizar una práctica artística (Lovink, 2013:36).

De donde se desprende, que los intentos de taxonomías propuestos en los albores de los *media art* y en sus primeras etapas de experimentación, resultan intentos obsoletos o limitados, al igual que su derivado teórico, el pensamiento endoestético. Ahora bien, ¿cómo tratar de acotar una situación que parece desbordarse debido a la heterogeneidad de prácticas y productos de arte que en la actualidad utilizan los medios tecnológicos digitales como soporte y que por lo tanto pueden ser considerados como arte digital? ¿Cómo abordar una reflexión consistente sobre la estética digital, basándose en esta heterogeneidad aparente?

La respuesta a esta situación puede consistir en ampliar el objeto de reflexión y su fundamentación. De acuerdo con lo señalado, el arte digital no es otra cosa que la manifestación de la intencionalidad estética de la sociedad digital telecomunicada contemporánea, como la caracteriza Cubitt, quien, además, avizora que la belleza de estas prácticas y productos será la base de la nueva ética de esta sociedad. Ya que la ética anterior sobre la que se ha fundado la cultura occidental es aquella de compartir el mundo con el otro. Pero en la actualidad el otro se ha convertido en una utopía lejana y distante, percibida a través de una pantalla (Cubitt, 1998: ix).

Una respuesta similar a esta necesidad de ampliar el ámbito de reflexión también se encuentra en autores como Manuel De Landa y el propio Sean Cubitt, quienes apuntan hacia la posibilidad de basar en una caracterización ontológica el análisis filosófico sobre el mundo construido a partir de las tecnologías digitales. Lo que puede permitir salir de la auto-referencialidad a la que conducen los abordajes como los mencionados sobre la estética digital, centrados en los modos de ser de los diversos productos, prácticas, géneros, actitudes, estrategias y poéticas. Ya que todos estos son momentos específicos y circunstanciales del *concretum* del arte digital, que, como se señaló, tienden a obviar la complejidad inmanente de la potencialidad creadora del mundo virtual sostenido sobre todos los estratos del mundo real.

Cubitt indica que en la reflexión sobre la estética digital se encuentra contenida la importancia de la apertura hacia el futuro de lo que vendrá: “El propósito de la investigación sobre las artes digitales no es afirmar lo que es, sino promover el devenir de lo que aún no es, los fundamentos del futuro tal como existen en el presente”¹ (Cubitt, 1998: x). Sin embargo, su primera aproximación estética adolece de lo mismo que las estéticas autorreferenciadas, está basada solo en aspectos del arte digital.

Cubitt, en su *Digital aesthetic*, también centra su análisis en la categoría estética de la interfaz y sus cambios como sustrato del arte digital, ya que la usa como fundamento central de su reflexión (Cubitt, 1998). Sin embargo, en *The practice of light*, gira hacia otra dirección que puede resultar más fértil para la reflexión sobre la estética digital. En esta obra, realiza una investigación en la que se plantea una genealogía de las tecnologías visuales, que van desde los impresos a los píxeles (Cubitt, 2014).

Al realizar una caracterización de la emergencia de la imagen en las artes visuales, a partir de una categoría propia de la tradición del arte como la luz, plantea su indagación genealógica como una exploración filosófica con fundamento histórico, apoyado en un dominio de categorías clásicas de la composición visual, como son oscuridad, línea, superficie, espacio, tiempo, reflexión. Este dominio categorial le sirve como hilo conductor para abordar desde la tradición del arte, el modo gradado en que, desde los orígenes del arte occidental, hasta el arte digital actual, se va tramando la estructura que constituye la construcción de la imagen en las representaciones visuales.

Este abordaje le permite mostrar la sucesión de capas que se superponen desde lo material hacia el fenómeno emergente e inmaterial de la imagen digital. Este modo de proceder, aunque aún fundamenta la producción de la obra de arte en la propia obra su caracterización estratificada del proceso de emergencia de la obra de arte digital, lo acerca a una reflexión estética basada en una fundamentación de orden ontológico como la que aquí se desea proponer.

De Landa, por su parte, se plantea un modo de aproximación filosófica, que podemos identificar como histórico-cronológico y ontológico, para entender los fenómenos de la realidad material circundante. Los cuales, según él, son el producto de procesos de auto-organización de la materia a los que ha caracterizado como la morfogénesis. Este enfoque se encuentra basado en lo que se califica como nuevo materialismo, desarrollado a partir del pensamiento de Deleuze y Guattari (De Landa, 2000).

¹ “The purpose of inquiry into the digital arts is not to affirm what is, but to promote the becoming of what is not-yet, the grounds of the future as they exist in the present”. Traducción del autor.

En cuanto a los objetos digitales producto del diseño gráfico, del arte digital o de la arquitectura digital, De Landa, plantea una indagación que se ocupa del problema de las interfaces, al igual que Cubitt, Giannetti o Vásquez. A diferencia de estos autores, al abordar los procesos computacionales que producen la realidad virtual emergente se fundamenta en la caracterización de la tecnología que permite la emergencia de los objetos estéticos digitales, al señalar que todos los productos digitales se encuentran constituidos por estructuras que responden en mayor o menor medida, a la concepción de un paradigma de organización jerárquico o reticular (De Landa, 1998: 3).

Estos dos modelos se corresponden con dos categorías abstractas propuestas por Deleuze y Guattari, de lo que sería una ontología materialista, por llamarla de algún modo, que son los «estratos» y los «agregados heterogéneos». Los primeros de una naturaleza homogénea determinada por mecanismos de control, y los segundos caracterizados por la heterogeneidad de sus componentes definidos por la naturaleza de los componentes conectados entre sí (De Landa, 1998).

Juan Martín Prada, reconoce, de igual modo, el problema de la estratificación de la imagen digital, al señalar que esta se conforma de manera maleable a partir de la manipulación de múltiples capas, que se superponen para generar un producto que no existe de un modo permanente, sino que se actualiza constantemente en una pantalla ante la presencia del espectador (Prada, 2010).

Esta condición propia de la virtualidad le resulta problemática a Prada, ya que considera que la posibilidad abierta de cambio y mutación de la imagen digital la aleja de ser un referente de la realidad del mundo, como en un momento llegó a ser la imagen pictórica. Por esta razón, considera que la aceptación de la dimensión ontológica de la imagen digital del mundo virtual sustituye al mundo real, y a las intenciones que se encontraban detrás de la creación de imágenes. La imagen digital se convierte de este modo en su propio referente (Prada, 2010).

La reflexión de Prada, aunque acertada en cuanto a la importancia de la dimensión ontológica de la imagen digital para comprender su naturaleza, sostiene la idea de que la producción artística de imágenes digitales ha abandonado la intención de ser referencia sobre el mundo, para ser referencia de sí misma, obviando la realidad. Sin embargo, es justamente la fundamentación ontológica la que indica que la imagen digital, aún en su modo, siendo ahí, nunca deja de ser referente del mundo real, pues la virtualidad está anclada en éste, emerge de éste, no existe un mundo virtual ajeno, o diverso del mundo real. La gradación estratificada de capas que permite la emergencia de la imagen digital a la que refiere Prada, no alcanza su límite en el código digital soportado por una memoria externa, por el contrario, continua en una gradación hacia estratos base que la soportan, y que se encuentran justamente en el límite de lo virtual y lo material, la memoria física es parte del dispositivo que permite la actualización de la imagen digital, pero es su soporte material.

Por lo que la experiencia estética requiere siempre de un proceso que pasa por todos los estratos del mundo real, incluyendo el material, y, aunque la virtualidad se caracteriza por su inmaterialidad, emerge desde lo material. La idea de Prada, de dotar de una piel a la imagen digital, fijándola sobre el papel, no resuelve esta situación, pues al ser impresa, la imagen pierde su condición virtual, y los procesos estéticos mediante los que opera son diversos de los propios de la estética digital. Aun cuando la imagen digital sea el producto de manipulación, o más aún, una creación de una máquina, generándose partir de programas de inteligencia artificial, esa imagen es una referencia de la realidad, y también de sí misma, como ocurre con todo producto artístico.

Tanto en Cubitt, como en Prada y De Landa, es posible notar una convergencia hacia la necesidad de una fundamentación ontológica, de orden material, que parte de investigaciones genealógicas, estratificadas o cronológicas, para comprender un fenómeno de orden estético, en el caso de Cubitt, o de un carácter más ontológico en De Landa y Prada. Estos autores desarrollan sus investigaciones filosóficas y estéticas, a partir de una gradación en capas cronológicas que se superponen y sirven de soporte para la complejidad emergente. Pensamos que este es un método de reflexión filosófica que se aproxima al tipo de teoría de la estética digital que se puede desarrollar a partir de la ontología crítica de Hartmann.

Sin embargo, se considera que estas propuestas estéticas no logran romper del todo con la auto-referencialidad o autonomía de una estética que, como un espejo, se fundamenta en el reflejo de la obra de arte digital. Por esta razón, como un aporte a la reflexión sobre la estética digital, se considera que un abordaje desde la perspectiva ontológica de Hartmann puede aportar nuevos elementos para avanzar en la investigación que pregunta sobre lo estético en la obra de arte del mundo de la cultura tecnológica digital contemporánea.

Es una pregunta relativa a la conformación de la obra, su producción en cuanto resultado del hacer humano. Un aspecto del abordaje estético de la obra de arte digital, que se debe completar con el estudio ontológico sobre su percepción y recepción, así como lo atinente al problema de los valores y las categorías estéticas que propician la experiencia estética en el espectador (estos dos últimos aspectos que se presentarán en artículos separados debido a su extensión). Ya que la estructura ontológica de la obra de arte, de acuerdo con Hartmann, es una estructura relacional caracterizada por la co-producción y auto-organización del productor, la obra, el espectador y el contexto social y político en el que todo el proceso sucede (Hartmann, 1956/1977: 531-540).

La ontología crítica de Hartmann centrada en lo material del mundo real, alejada de consideraciones de cuño metafísico y, por su sistematicidad, basada en la teoría de estratos y categorías, puede resultar una base sólida para avanzar sobre una fundamentación estética de la obra de arte digital que resulte en un campo fructífero. En especial, si lo que se pretende es lograr un fundamento que

permita comprender el nuevo universo de interacciones con el otro distante que plantea la virtualidad; una tarea en la que, las consideraciones ontológicas hechas a partir de Hartmann, pueden brindar nuevas luces para su abordaje filosófico, ético y estético (Cicovacki, 2001).

Una idea que es compartida por un grupo de investigadores de diversos campos de la ciencia y de la tecnología, que han retomado el uso de la ontología filosófica como método de investigación en diversos ámbitos de estudio. Ya que, a pesar de los diversos puntos de partida, el fundamento ontológico, en especial de la teoría de Hartmann, les sirve como referente y les brinda un sentido común aglutinador (Poli y Seibt, 2010: vii).

En este contexto, el paradigma teórico bajo el cual acogemos todas las aportaciones de Hartmann y de Claramonte, en el ámbito de la estética, puede bien ser considerado como una suerte de estética modal, puesto que las aleaciones auto-organizadas de estratos, categorías y valores que llamamos sensibilidades, poéticas o lenguajes artísticos tienden a distribuirse formando *modos de relación* que especifican tanto lo producido como a sus productores y receptores (Claramonte, 2016).

Los postulados estéticos de Hartmann sobre la obra de arte

Hartmann, en su estética, se remite a las preguntas originales formuladas por la tradición del pensamiento sobre lo bello en la naturaleza y en el arte, especialmente a la inquietud ontológica sobre dónde reside la cualidad de lo bello. Para dar respuesta el autor señala la necesidad de diferenciar la sensibilidad estética en cuanto capacidad o facultad para la apreciación de lo bello, como fenómeno que ocurre en la esfera de la percepción humana, de la producción de objetos con cualidades estéticas. Aquellos que permiten establecer relaciones con la sensibilidad del espectador para propiciar una experiencia estética (Hartmann, 1956/1977: 61-74).

La reflexión estética se diferencia sustancialmente de *la experiencia estética*. Hartmann delimita las posibilidades de investigación estética en función de los aspectos que de la práctica y de la representación artística pueden ser investigados. Para ello divide el proceso artístico en cuanto a la obra como objeto de investigación estética y al acto estético (Cicovacki, 2014: 95).

En la experiencia estética ocurre, como señala Hartmann para la cognición, una correlación entre la obra y el espectador que no es reducible al sujeto, ni al objeto de arte. La experiencia estética es el resultado de una confrontación, una compleja relación de superposición y de correspondencias categoriales, de ida y retorno. Este es un proceso que él denomina como la *hendidura de trasfondo*, un momento o vivencia que permite a la consciencia experimentar lo estético (Hartmann, 1956/1977: 193-200).

En cuanto al objeto o producto artístico, las correspondencias y superposiciones de las que habla Hartmann se remiten a su ontología, en especial a su teoría de la fábrica del mundo real que, tal como señala Dziadkowiec: “el mundo real está construido sobre capas ontológicas consecutivas que se encuentran en mutua relación e incluyen seres concretos” (Dziadkowiec, 2011:97). Según este enfoque, toda obra de arte tiene una determinación de orden ontológico y una de orden estético entre las que existe una correspondencia (Cicovacki, 2014: 45-46).

El arte, por ser un producto de la cultura humana, se encuentra constituido desde una perspectiva ontológica por una serie de estratos que se articulan como las capas de una cebolla para arrojar una conformación o producto acabado (Hartmann, 1956/1977: 268-279). En primer lugar, un estrato material que funciona como base, se corresponde con la materia física, con sus dominios categoriales y las leyes que la determinan. Sobre esta se erige el estrato de lo orgánico, la vida, con sus correspondientes dominios categoriales, que rigen los modos de relación y configuraciones en las que esta se manifiesta.

El tercer estrato, es el de lo psíquico, con sus correlativos dominios de categorías. Se trata de la percepción y las reacciones emocionales que los diferentes organismos generan, a partir de los estímulos internos y externos que perciben del mundo. Y, finalmente, el estrato de lo social objetivado, donde ocurre el fenómeno emergente de la cultura. Es en este estrato donde reside la esfera del conocimiento y donde ocurre la experiencia estética del arte.

La gradación de los estratos en la obra de arte digital: *material, logicial, oréctico y virtual*

Hartmann, aclara que, aunque los estratos del objeto estético tienen correspondencia con los cuatro estratos ónticos del ser real, la distribución de estos no es homogénea. Como él expresa: “aquí cada uno se divide de manera muy diversa en los géneros del arte” (Hartmann, 1956/1977: 532).

La estratificación estética tiene sus particularidades en cada género artístico; en la forma del aparecer y en la distribución de la recurrencia de este en cada estrato. Cumpliéndose en general la ley que indica: “tienen que ser los estratos ónticos superiores los estéticamente *profundos*” (Hartmann, 1956/1977: 534).

La relación de la estratificación estética no pretende abarcar la estructura de la formación estética, no de modo directo, pues esto equivaldría, a elucidar el misterio de la creación artística, y este *misterio* no corresponde a la reflexión filosófica. Se limitará a mostrar: “la relación de formación entre los estratos del objeto estético” (Hartmann, 1956/1977: 534).

La obra de arte digital está conformada por cuatro estratos ónticos en tanto objeto virtual que se corresponden con cuatro estratos estéticos. Estos permiten, como se mencionó, un juego o relación compleja de oposiciones, de emergencia y retorno. Para comprender mejor esto, es necesario, intentar completar el programa iniciado por Hartmann en su estética en cuanto a la estratificación de los diversos géneros del arte, y proceder a caracterizar los cuatro estratos estéticos de la formación de arte digital, para luego partir de estos estratos concretos y buscar su determinación categorial, lo cual debe permitir poner en evidencia el modo en que se da esta relación compleja de aparecer y desaparecer que caracteriza lo estético de la obra de arte digital.

Estrato material

El primer estrato estético es formación eminente, materia potencial en estado puro, se corresponde en el sentido categorial con la *materia* —una categoría muy importante para las ideas estéticas de Hartmann—, que, de acuerdo con él, para cada arte se asocia con un tipo de formación especial (Hartmann, 1956/1977: 193).

En cuanto a la obra de arte digital, este primer estrato debe ser denominado como el de lo *material*. Un estrato estético que en lo ontológico se corresponde con el primer estrato del mundo físico. En el caso del mundo virtual, producto de las tecnologías de computación, se trataría del estrato del hardware de las máquinas universales o computadores, conformado por sus componentes electrónicos: la configuración de máquinas de procesamiento de información, cómputo o cálculo base.

Las infinitas posibilidades para configurar la máquina universal, o computador, conforman el primer estrato óntico del arte digital. La conformación en tanto *material* del *hardware* de la máquina de cómputo universal, como soporte de la obra de arte digital, determina en la realidad sus posibilidades.

La primera gradación de esta estratificación está determinada por ciertas categorías como son la de *cálculo* y *memoria*, ambas condicionan la velocidad del procesamiento de los datos y la cantidad de estos que pueden ser manejados por la máquina, esto es su capacidad de ejecución. El segundo componente del estrato de lo material, que es relevante en el caso de la obra de arte digital, por la necesidad de ésta de ser un objeto perceptible por la consciencia, está determinado por la salida de la información ya procesada, convertida en señales sensibles para el ser humano.

En este caso lo categorialmente determinante es la interfaz, categoría que juega un rol central en este estrato en particular, para entender la función de los dispositivos o componentes que permiten la interacción entre la máquina y el hombre. En la gradación de la obra de arte digital, son los periféricos como pantallas, teclados, mouse, guantes, altavoces, entre otros, los que se constituyen como

el soporte de la interacción. Entre ambos componentes del estrato material, conforman de forma gradada la materia de la obra de arte digital, entendida en el sentido dado por Hartmann, como un primer momento para la plasmación estética.

Estos componentes traducen los impulsos electrónicos del código digital de la máquina en códigos perceptibles por la consciencia humana, imágenes, sonidos, texturas, sensaciones térmicas e inclusive sensaciones y percepciones de otra índole. Los dispositivos de interfaz determinan la obra de arte digital, la hacen posible a la vez que la limitan en cuanto materia y soporte.

Estrato logicial

El neologismo *logicial* se propone para denominar el segundo estrato de la obra de arte digital, siguiendo la tradición en lengua francesa de denominar al componente de programación de la máquina de cómputo universal, como *logiciel*. En este caso se trata de un sustantivo que designa al conjunto de todos los componentes que brindan el soporte lógico de un sistema informático para que este realice tareas específicas. Se propone como un campo semántico que se define en oposición a lo *material*, propio del estrato que designa a los componentes físicos de un sistema informático.

La materia inerte de los componentes computacionales físicos, materiales, cobra vida, se hace *orgánica*, debido al conjunto de instrucciones lógicas que establecen su comportamiento, su función y finalidad. Este diseño instruccional dota a la materia de un *telos*, cumpliéndose así la ley de correspondencia con la estratificación ontológica del mundo real de Hartmann.

En el caso de la obra digital, la programación es el medio que utilizan los artistas digitales para la *transformación* de la que habla Hartmann, ese proceso que se da en dos momentos, de realización y desrealización que permiten el aparecer de lo estético en la obra de arte.

El segundo estrato estético, de lo *logicial*, es el trasfondo de la obra en que esta inicia su proceso de virtualización, lo irreal hace su aparición. Desde la perspectiva categorial, se trata de la *programación* que define el comportamiento de los dispositivos del estrato base de lo *material*. Categorías que establecen, y sirven de sustrato, para la plasmación del concreto de la obra.

Estrato oréctico

En la obra de arte digital la percepción sensorial y la determinación que esta hace de la consciencia, caracterizan categorialmente el tercer estrato de la formación estética digital. La percepción se encuentra determinada por la *orexis*. Esta vieja categoría fue utilizada originalmente por Aristóteles

en el ámbito de la ética (ENI, 1, 1094a 19-23). Se asume en este contexto como fue desarrollada por V. J. Wukmir, en su *Teoría oréctica del comportamiento*, en donde la define como:

[...] el vasto recorrido desde la llegada del estímulo al receptor, a través de su elaboración en el acto del comportamiento, hasta su repercusión retroactiva sobre el resto de la célula-organismo-persona en las que estos procesos y estas funciones tienen lugar en cada momento del vivir. (Wukmir, 1973: 51-62).

El tercer estrato de la formación estética digital está caracterizado por categorías como *la inmersión* que se da en la nueva realidad, la *participación* de quien percibe, como agente sensible, en el encuentro con la obra de arte digital. El trasfondo estético en este plano se conforma a través de procesos interactivos. La obra de arte digital no es unívoca, requiere de la participación del espectador, esa voluntad de tender hacia un fin contenido en sí mismo, propiciado por los estímulos sensibles a los que está sometido.

La *participación* involucra modos de relación en los que se organizan estratos, categorías y valores. El sentido albergado por la conformación de arte se transparenta a través de lo *matérico*, lo somático, lo psíquico, y determina lo simbólico.

En este recorrido opera el discurso de la obra en su hacerse presente ante alguien, es un momento generador de sentido y de goce estético. La multiplicidad integrada, unida sin posibilidad de escisión como un todo, que se da en el espacio virtual, determina las interacciones que conforman la experiencia sensible y la reacción de la consciencia ante ésta.

La *interactividad* es otra categoría importante en el tercer estrato de la fábrica del mundo virtual, ya que en la obra de arte se encuentra puesta en relación con lo oréctico. Se trata de una interactividad guiada por una voluntad intuitiva que determina lo emocional. El acto comunicativo resulta un elemento sustantivo en la *virtualidad* del mundo digital. En la gradación ontológica de la fábrica del mundo virtual, la interacción hombre-máquina es un acto comunicativo básico.

En el tercer estrato, lo comunicativo se enlaza con lo emocional. Sin alcanzar aún los niveles de comunicación compleja socio-cognitivo propios del ámbito del cuarto estrato. En el tercer estrato, la comunicación con la máquina está signada en sentido categorial por la *emulación*. La máquina emula lo humano hasta un punto en que los avanzados desarrollos de la tecnología de la Inteligencia Artificial (I.A.) permiten, en algunos casos, ejecutar comportamientos de la máquina capaces de superar la prueba de Turing (Moor, 2003).

Es en este momento de la gradación de la experiencia estética del arte digital, donde recae buena parte de la experiencia de lo estético en las obras de arte del mundo virtual. Tal como establece Hartmann, es en los estratos más elevados donde recae buena parte de lo estético en la obra de arte (Hartmann, 1956, 1977: 293).

El tercer estrato estético de la obra de arte digital se corresponde con el tercer estrato de la fábrica del mundo real de Hartmann, el del mundo de lo psíquico. La percepción de la obra de arte digital reposa sobre la *interacción* entre el sujeto y la máquina universal, lo cual determina la percepción de un modo emocional.

Estrato Virtual

En el cuarto estrato, el trasfondo se materializa. La materia real y concreta del primer estrato desaparece ante el sujeto, la experiencia estética da el paso de la materia al *material* como lo concibe Hartmann (1956, 1977: 90-108). El traspaso que es realización y desrealización. La virtualidad se convierte en lo determinante en la obra de arte digital.

Lo virtual es forma y contenido, materia y material, unidos se desdobl原因, dejan aparecer una nueva realidad. Este paso materia-material es lo propio de la virtualidad. La comunicación en su gradación más elevada, y en especial el resultado de esta, la construcción de *comunidad* o de *redes sociales*, como se les denomina hoy día, es lo que caracteriza los intercambios entre hombre-máquina, máquina-máquina, hombre-máquina-hombre.

Este momento corresponde en sentido ontológico al cuarto estrato de cualquier conformación de la esfera de lo real. La comunicación virtual es el carácter que da identidad a este cuarto momento estético, en una amplia gama de gradaciones. Desde el diálogo entre dos, hombre-obra de arte digital hasta complejas obras en las que interactúan y dialogan en amplios arcos temporales, grandes cantidades de personas que conforman verdaderas comunidades virtuales². En cualquiera de estos casos la máquina desaparece para dar paso en el trasfondo estético al heterogéneo aparecer de la obra en su plenitud.

² Un ejemplo de este tipo de obras digitales es la propuesta *Collectable.art* concebida por Nozlee Samadzadeh y Bunny Rogers, para Seven on Seven de Rhizome en 2017, como una red social cuyo aplicativo se descarga para teléfonos inteligentes. El programa permite crear colecciones de imágenes por parte de los usuarios, que luego son compartidas en la plataforma. Las colecciones de imágenes generan recorridos de sentido a partir de la interacción social de quienes participan en la red convirtiéndose en coautores de la obra que se encuentra en permanente construcción (Samadzadeh y Rogers, 2017).

Lo cultural emerge como resultado del complejo de las comunidades de sentido que conforman lo social. Como señala Hartmann: “Los últimos estratos internos son los de lo ideal y lo general humano es lo común” (Hartmann, 1956/1977: 534). Estas amplias redes de comunidades se enlazan entre sí a partir de lo simbólico que como categoría domina todo el universo lingüístico, incluyendo la obra de arte virtual.

En este cuarto estrato, la materia propia de los objetos digitales se ha desvanecido en su totalidad y ha dado paso a la inmaterialidad de la realidad virtual. Lo virtual se ha transformado en este plano, el más elevado, en realidad absoluta. Experiencia simbólica plena de sentido y en experiencia estética, producto de un diálogo permanente que agencia comprensión e interacción.

Conclusiones

La teoría estética de Hartmann, construida a partir de su visión ontológica, basada en la teoría de estratos, categorías y valores, ofrece para la comprensión de las disciplinas artísticas, una forma de abordaje del fenómeno estético que permite superar algunas de las aporías y sinsentidos propios del pensamiento auto referencial o endoestético. Ya que permite desplegar en la gradación de sus estratos con sus correspondientes dominios categoriales, una explicación sobre la conformación de la obra de arte que parte de un referente amplio como es el mundo real, o dicho en sus propios términos en el dominio entero de la esfera de lo real, por lo cual permite una reflexión sobre la experiencia estética digital del mundo virtual que permite dar cuenta de su complejidad, que es propia de su naturaleza ontológica y no meramente formal.

El aspecto aquí presentado sobre la estratificación del arte digital constituye un avance de una investigación filosófica, por lo que se limita al aspecto relativo a la producción de la obra y de la emergencia de esta a partir de la materia *sui generis* de lo digital, que permite la actualización del mundo virtual. Es necesario señalar que, esta teoría estética debe ser completada con lo relativo a la estratificación de la percepción y la correspondencia que se da con la obra, además de la teoría de las categorías estéticas y los valores que determinan la interacción y recepción que se da en el espectador de la obra digital.

La fundamentación de la estética digital, basada en una aproximación ontológica, permite una caracterización heterónoma de los procesos estéticos que ocurren en la obra de arte digital. Anclando sus referentes al complejo material, orgánico, psíquico y cultural, del mundo real que permite la emergencia de lo virtual en la totalidad del universo de los objetos digitales y de las interacciones que ocurren entre estos y la consciencia humana.

Este enfoque, en nuestro criterio, resulta mucho más fértil y da un sustento mayor a la reflexión estética que las teorías endoestéticas, o auto sustentadas, intentadas por autores como Giannetti, Cubitt, Prada, De Landa o Lovink, ya que, al apoyarse en la teoría de estratos, categorías y valores, además de los juegos de relación que permite la estética modal; ayuda a explicar las operaciones complejas en las que se sustentan los procesos y productos del arte digital, actuales y futuros.

Este análisis no se soporta sobre un modo de ser particular, sino sobre el sustrato que les resulta común a todos los objetos digitales por ser intrínseco a su naturaleza, y de un carácter invariable, esto es su condición de virtualidad digital.

En el caso del arte digital, la gradación estratificada de su estética permite dar un paso entre lo ontológico y lo epistemológico, para lograr alcanzar una comprensión más amplia del fenómeno de lo bello propio de la virtualidad. **P**

BIBLIOGRAFÍA

ARISTÓTELES (2014). *Ética Nicomáquea*. Teresa Martínez Manzano (Trad.). Madrid: Gredos.

CICOVACKI, Predrag (2001). "New ways of ontology—The ways of interaction". *Axiomathes*. Italia. Vol. 12, N° 3-4. DOI: <https://doi.org/10.1023/A:1015852024525>.

CICOVACKI, Predrag (2014). *The analysis of wonder: An introduction to the philosophy of Nicolai Hartmann*. New York: Bloomsbury Publishing.

CLARAMONTE, Jordi (2016). *Estética modal*. Madrid: Tecnos.

CUBITT, Sean (1998). *Digital aesthetics*. New York: Sage.

CUBITT, Sean (2007). Media art futures. *Futures*. Reino Unido. Vol. 39, N° 10. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.futures.2007.05.001>.

CUBITT, Sean (2014). *Practice of Light*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

DE LANDA, Manuel (1998). *Meshworks, Hierarchies and Interfacs. The Virtual Dimension*. New Jersey: Princeton Architectural Press.

DE LANDA, Manuel. (2000). *A thousand years of nonlinear history*. New York: Swerve.

DZIADKOWIEC, Jakub. 2011. "The Layered Structure of the World in N. Hartmann's Ontology and a Processual View". En Roberto Poli, Carlo y Scognamiglio, Frederic Tremblay (Eds). *The Philosophy of Nicolai Hartmann*. Berlín-Boston: De Gruyter. DOI: <http://dx.doi.org/10.1515/9783110254181.95>.

GIANNETTI, Claudia (2002). *Estética digital: Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: L'Angelot.

HARTMANN, Nicolai 1956 (1977). *Estética*. México: UNAM.

HARTMANN, Nicolai 1939 (1956). *Ontología III, La fábrica del mundo real*. México: Fondo de Cultura Económica.

LÓPEZ, Elena (2013). "Taxonomías del arte de internet: ¿esclarecen o entorpecen?". *Fedro: revista de estética y teoría de las artes*. España. N° 12.

LOVINK, Geert (2013). *Zero comments: Blogging and critical Internet culture*. New York: Routledge. DOI: <http://dx.doi.org/10.4324/9780203941034>.

MEDOSCH, Armin (2006). "Good bye reality! How Media Art died but nobody noticed". *Artinfo mailing list*. Polonia. N°8.

MOOR, James (2003). *The Turing test: The elusive standard of artificial intelligence* (Vol. 30). EEUU: Springer Science & Business Media. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/978-94-010-0105-2>.

NOZLEE, Samadzadeh, y BUNNY, Rogers (2017). "A Social Network for One Arte y espacios inmersivos". Recuperado de: <http://rhizome.org/editorial/2018/may/10/social-network-for-one/> acceso en 14 de febrero de 2019.

PÉREZ Cornejo, Manuel (1993). *Arte y estética en Nicolai Hartmann*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid.

POLI, Roberto y SEIBT, Johana (2010). *Theory and applications of ontology: Philosophical perspectives*. EEUU: Springer. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/978-90-481-8845-1>.

PRADA, Juan Martín (2010). “La condición digital de la imagen”. *Catálogo Premios de Arte Digital*. Extremadura: Universidad de Extremadura.

VÁSQUEZ, Ignacio (2015). “La interactividad como arte”. *Ícono*. Vol. 13, N° 14. DOI: <https://doi.org/10.7195/ri14.v13i1.754>.

WUKMIR, Jorge (1973). “Esquema general de la teoría oréctica del comportamiento”. *CONVI-VIUM*. N° 39.



Acceso Abierto. Este artículo está amparado por la licencia de Creative Commons Atribución/Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0). Ver copia de la licencia en: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>