

ESTRATOS Y CATEGORÍAS ESTÉTICAS DEL ARTE DIGITAL

Strata and Aesthetic Categories of Digital Art

Estratos e categorias estéticas da arte digital

Fecha de recepción: 19 de noviembre de 2020. Fecha de aceptación: 8 de junio de 2021. Fecha de modificaciones: 16 de junio de 2021
DOI: <https://doi.org/10.25025/hart09.2021.08>

ALVARO MOLINA D'JESÚS

Profesor Agregado de la Universidad Nacional Experimental de Guayana (Venezuela). Doctorando en filosofía por la Escuela Internacional de Doctorado de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (España).

amolina426@alumno.uned.es

RESUMEN:

En este artículo se aborda una caracterización de la obra de arte digital realizada a partir de los preceptos ontológicos y estéticos de Nicolai Hartmann sobre los estratos, categorías y valores en el arte. Esta perspectiva se asume como una vía para mediar en el debate académico sobre la estética del mundo virtual. El método propuesto es una ontología hermenéutica. A partir de este marco filosófico se realiza una caracterización de los estratos estéticos del arte digital (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:

Estética, arte digital, estratos estéticos, categorías estéticas, Nicolai Hartmann.

Cómo citar:

Molina D'Jesús Alvaro. "Estratos y categorías estéticas del arte digital". *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*, n.º 9 (2021): 137-156. <https://doi.org/10.25025/hart09.2021.08>

ABSTRACT:

This paper explores an aesthetical characterization of the digital artwork from Nicolai Hartmann's ontological, epistemological and axiological theories. The method proposed correspond to a hermeneutical ontology. From this perspective we propose a characterization of the aesthetic layers of digital art: material, logistical, orotic and virtual, with their corresponding categorical domains. The final result is presented as a partial aspect of a far-reaching aesthetic theory of art and the virtuality of the digital realm.

KEYWORDS:

LCC Subject Category: History of Arts: Aesthetics, digital art, aesthetic strata, aesthetic categories, Nicolai Hartman.

RESUMO:

Este artigo aborda uma caracterização da obra de arte digital feita pelos perceptos ontológicos e estéticos de Nicolai Hartmann sobre os estratos, as categorias e os valores na arte. Esta perspectiva pensa-se como uma via para mediar no debate académico as discussões sobre a estética a estética do mundo virtual. Desde este marco filosófico realizamos uma caracterização dos estratos estéticos da arte digital (material, de software, orético e virtual) com seus domínios correspondentes de categorias. O resultado final se apresenta como um aspeto parcial de uma teoria estética abrangente da arte da virtualidade digital.

PALAVRAS-CHAVE:

Estética, arte digital, estratos estéticos, categorias estéticas, Nicolai Hartmann

LA ONTOLOGÍA CRÍTICA DE NICOLAI HARTMANN EN RELACIÓN CON EL DEBATE SOBRE LA ESTÉTICA DIGITAL COMO MARCO DE REFERENCIA

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.¹ Como es sabido, el pensamiento de este filósofo alemán alcanzará una de sus cumbres en su reflexión estética.² 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, aproximándonos 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 en 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 Hartmann y de la estética modal.

CONSIDERACIONES SOBRE EL DEBATE ACTUAL DE LA ESTÉTICA DIGITAL

Una reflexión sobre la estética digital del arte virtual debe comenzar por pensar qué tienen de diferente, y en qué se asemejan, las prácticas artísticas del mundo virtual de aquellas del mundo real. En este punto comienza la supuesta dicotomía entre dominios de categorías que, en principio, parecieran antagónicas: real/virtual, material/inmaterial.³ Sin embargo, hablamos aquí de una “supuesta dicotomía” debido a que proponer estas categorías como antagónicas es una aproximación que puede conducir al error categorial. Esto se debe a que la “naturaleza” digital de la obra de arte virtual afecta la definición de las categorías de análisis con las que solemos pensar el problema estético.⁴

Accedemos a la esfera del mundo real a través de la mediación de nuestra consciencia; esto ocurre a través de un proceso gradado que se inicia con la percepción que nos arrojan los fenómenos que percibimos con nuestros

1. Nicolai Hartmann, *Ontología III: La fábrica del mundo real* (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 1986).

2. Nicolai Hartmann, *Estética* (Ciudad de México: UNAM, 1977).

3. Simón Marchán Fiz, “Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual”, en *Real/virtual en la estética y la teoría de las artes*, coordinado por Simón Marchán Fiz (Barcelona: Paidós, 2006), 29-59.

4. Lev Manovich, “Can We Think Without Categories?”. *Digital Culture & Society* 4, n.º 1 (2018): 17-28.

sentidos y continúa con la reconstrucción que realizamos en nuestro cerebro de estos datos que son organizados y configurados para que atendamos algunos y obviemos otros.⁵ Esta actualización de la experiencia de la realidad que realizamos en nuestra consciencia es una forma de virtualidad, entendida esta, siguiendo a Simón Marchán, a partir de su origen etimológico en el adjetivo latino *virtus*, como algo que tiene “potencia o fuerza para producir un efecto”.⁶ Podemos decir entonces que toda actualización que hacemos del entorno real es una conformación que ocurre en nuestra consciencia y que, de cierto modo, es siempre virtual.⁷

Por otra parte, el mundo virtual, construido a partir del uso de tecnologías digitales, si bien es una experiencia novedosa para la consciencia humana, también es una experiencia real. Todo el andamiaje ontológico sobre el que se encuentra construida la virtualidad digital es corpóreo, material, real. Como señala Caleb Olvera Romero, nuestra mediación con el mundo real se realiza desde una experiencia lingüística y por lo tanto simbólica:⁸ se trata de un esfuerzo hermenéutico por comprender y comprendernos en esta virtualidad permanente que es la realidad y que hoy día incluye de manera necesaria a la virtualidad digital de los nuevos medios.⁹ Se trata entonces de una virtualidad contenida dentro de otra.¹⁰ En el campo de la creación artística el fenómeno de las prácticas del *new media art* del mundo virtual ha tenido un crecimiento exponencial. Lev Manovich relata que a mediados de la década de 1990 era posible reunir a todos los artistas digitales en una conferencia realizada una vez al año; hoy en día estamos hablando de cientos de miles de personas que se definen formalmente como artistas digitales con presencia en ciento treinta y tres países del mundo y con una actividad febril en todas las redes sociales que conforman el panorama de la producción estética del mundo virtual.¹¹

Desde esta perspectiva es posible afirmar que toda conformación artística del mundo real entraña virtualidad (contenido simbólico y experiencia hermenéutica) y que toda conformación de arte digital, del mundo virtual, es corpórea, en tanto se encuentra anclada en la materialidad del mundo real. Esta afirmación se confirma cuando pensamos en algunas de las primeras tendencias del *net art* que aspiraban a liberarse de toda corporeidad, como es el caso del *code art* con sus obras hechas a partir de código digital. Estas tendencias experimentales desaparecieron debido a la poca potencia que lograban desplegar, tal como lo señala José Luis Brea.¹²

Si pensamos en cómo el desarrollo del mundo virtual —con tecnologías como la realidad aumentada, la inteligencia artificial o la internet de las cosas— se hace cada vez más ubicuo en la experiencia del mundo¹³ es posible prever un futuro no muy lejano en el que se consumará la identidad lógica entre la realidad y la virtualidad digital.¹⁴ A esta situación se suma el hecho de que al mismo

5. Daniel C. Dennett, *La consciencia explicada: una teoría interdisciplinaria* (Barcelona: Paidós, 1995), 56.

6. Marchán Fiz, “Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual”, 40.

7. Dennett, *La consciencia explicada*.

8. Caleb Olvera Romero, “Hermenéutica analógica y arte digital: Entre la realidad virtual y la virtualidad de lo real. Un mundo analógico”, en *El ojo de Orfeo: Visiones contemporáneas de la relación arte-tecnología*, coordinado por Diego Lizarazo Arias, Liuva Sustaita, José Alberto Sánchez Martínez y Ernesto Castro Córdoba (Ciudad de México: Plataforma Editorial Re-Vuelta, 2020), 80-84.

9. Erkki Huhtamo y Jussi Parikka, *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications* (Berkeley: University of California Press, 2011), 3.

10. Olvera Romero, “Hermenéutica analógica y arte digital”, 86.

11. Lev Manovich, *Cultural Analytics* (Cambridge: MIT Press, 2020), 22.

12. José Luis Brea, *La era postmedia: Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales* (Salamanca: Consorcio Salamanca, 2002), 6.

13. Éric Sadin, *La humanidad aumentada*, traducido por J. Blanco y C. Paccachochi (Buenos Aires: Caja Negra, 2017), 21.

14. Lev Manovich, “The Science of Culture? Social Computing, Digital Humanities, and Cultural Analytics”. *Journal of Cultural Analytics* 1, n.º 1 (2018): 1-15.

tiempo las prácticas y representaciones del arte digital se hacen más hegemónicas en cuanto al paisaje del arte contemporáneo.¹⁵

Nos encontramos ante un panorama en el que ambos cursos de acción confluirán en un punto en el que toda forma de arte implicará de algún modo al medio digital y, en consecuencia, toda conformación artística será relativa a la estética digital. Por supuesto, sin abandonar la corporeidad material que es inmanente al modo de ser de la obra de arte digital, ya que toda conformación estética digital se fundamenta, desde el punto de vista ontológico, al igual que del estético, en un estrato base que es material.

Más aún, nuestros comportamientos, gustos y decisiones estéticas son influidos y determinados por la experiencia de la vida en el mundo virtual digital. Esto se hace evidente cuando pensamos en los grandes flujos de información y distribución de productos culturales con función estética (como son las producciones cinematográficas, la música pop, los videojuegos, las narrativas *transmedia*, las imágenes digitales y muchos otros productos digitales) que vienen determinados por los algoritmos de la inteligencia artificial que inducen a la elección de unos productos por sobre otros, perfilando de este modo las tendencias y conductas vinculadas al gusto estético de las personas, tanto en la realidad virtual como en la “real”.¹⁶

Al igual que Manovich, Vilém Flusser intuyó esta situación y adelantó la hipótesis de que, en un futuro cercano, el modo en que nos comunicamos cambiará, superando la sociedad logocentrista para dar paso a una nueva era de comunicación simbólica centrada en la imagen. Sería esta una nueva era de la humanidad definida como una sociedad posthistórica en la que las grandes narrativas textuales del período anterior serían inaccesibles. Flusser estima que emergerá así un nuevo estadio de la cultura que define como la “era de la imagen tecnológica”, y que estas nuevas imágenes, aunque reminiscencia de aquellas del pasado prehistórico, representan un nuevo medio homogéneo. Según esto, están produciéndose fabulosas nuevas formas de vida en torno a la imagen técnica que nos conducen a las verdaderas raíces de nuestro modo de ser en el mundo.¹⁷

En este contexto, el esfuerzo por definir y comprender lo que entendemos por la experiencia estética en el medio digital es de la mayor importancia. Se trata de reflexionar sobre el modo de ser de la obra de arte en la virtualidad digital del mundo actual. En principio, debemos ahondar en investigaciones sobre lo específico de la estética digital que abarquen la esfera de la producción de la obra, su conformación ontológica, la percepción y la experiencia de la obra desde lo estético, lo epistemológico y lo axiológico de su recepción y valoración.

Por estas razones, consideramos que es necesario realizar un análisis metódico de la estética del mundo digital, y para lograrlo se debe tener un claro referente ontológico de dominios categoriales que permitan pensar al objeto

15. Lev Manovich, “The Aesthetic Society: Or How I Edit My Instagram”, en *Data Publics: Public Plurality in an Era of Data Determinacy*, editado por Peter Moertenboeck y Helge Mooshammer (Abingdon: Routledge, 2020), 192-212.

16. Lev Manovich, *AI Aesthetics* (Moscú: Strelka Press, 2018), 6.

17. Vilém Flusser, *Into the Universe of Technical Images* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011), 7.

digital,¹⁸ sobre todo si tenemos en cuenta que, en cuanto objeto digital, toda obra de los *new media arts* comparte la misma naturaleza ontológica que todos los objetos digitales.

Algunos autores han abordado la estética de los objetos digitales, en especial de las obras de arte, a partir 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 las posibles maneras de clasificar en géneros y subgéneros el 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*, *cyberart*, entre otros, tal como señala Elena López.¹⁹ Tales taxonomías se definen a partir de algunos criterios relacionados con la producción de la obra: 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 y Olia Lialina, o artistas como Vuk Cósik.

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 determinados por su interfaz, como ha sido la postura de Claudia Giannetti e Ignacio Vásquez. 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, añade 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 incluyen generalmente como parte de su propuesta la participación de la audiencia en la generación, manipulación y actualización de la obra. Por ello, la interacción con la obra se convierte en parte del producto artístico. Giannetti argumenta entonces que la interactividad debe funcionar como categoría central en el análisis estético del género de los *media art*, en una aproximación teórica que caracteriza bajo el paradigma de la *endoestética*.²⁰

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: i) la producción de la obra, tomando en cuenta la materia o sustrato que la conforman y ii) reconociendo el problema de la percepción-recepción de la obra, en especial la participación en esta a través de sus interfaces por parte de los espectadores.

18. Nuestra propuesta es que estos dominios se organizan en los estratos ontológicos que conforman la *fábrica del mundo virtual* (hardware, software, interfaz, interactividad), que a su vez tienen correspondencia con los estratos estéticos aquí propuestos para la obra de arte digital.

19. Elena López Martín, "Taxonomías del arte de internet: ¿esclarecen o entorpecen?". *Fedro: Revista de estética y teoría de las artes* 12 (2013): 80-94.

20. Claudia Giannetti, *Estética digital: Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología* (Barcelona: L'Angelot, 2002), 9.

Para 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. Según esto, la interactividad sería el nuevo paradigma de la experiencia estética.²¹ Sin embargo, Giannetti señala que el género *media art* está subordinado a la tradición del arte contemporáneo, y define los *media arts* como una tendencia más del panorama del arte en la actualidad, centrada en crear obras con el uso de tecnologías digitales y electrónicas. Esto 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.²²

El argumento de Giannetti apunta en dos direcciones que cabe resaltar. Por una parte, nos recuerda la importancia de anclarse en una tradición existente, como la del arte contemporáneo, para el análisis del panorama de la producción artística; por la otra, afirma 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, mismos que son siempre fenómenos emergentes que dependen de conformaciones y procesos subyacentes que los preceden y les dan soporte. Por estas razones se hace necesario incorporar a la reflexión sobre la estética digital todo lo relacionado con la complejidad que permite la emergencia de esta nueva materia que es lo digital.

Estos dos aspectos son muy importantes, sobre todo 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 las tecnologías digitales, más aún si se considera que no existen repertorios plenamente constituidos y asentados de las tendencias contemporáneas del arte y, en modo particular, de aquellas propias de los *new media arts*. Este fenómeno se debe al clima de experimentación que ha producido el furor de innovación provocado por la potencia y la maleabilidad de las tecnologías digitales como medios y soportes artísticos. Por ello es posible afirmar que el panorama actual de estas prácticas y representaciones estéticas pertenece a un clima propio de una estética disposicional, siguiendo la terminología que propone Jordi Claramonte en su *Estética modal*.²³

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

21. Ignacio Vásquez, "La interactividad como arte". Ícono 14 13, n.º 1 (2015): 270-293.

22. Giannetti, *Estética digital*, 8.

23. Jordi Claramonte, *Estética modal* (Madrid: Tecnos, 2016), 228.

La capacidad de mutación es una característica propia de toda la tecnología digital, y es por ello 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 arts*, 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 Sean Cubitt ha señalado que el término *new media art* alcanzó un nicho importante a finales del siglo pasado, momento en el que surgieron institutos, escuelas, comités, galerías, teóricos y una serie de instituciones avocadas a los *new media arts*, bien porque existían artistas que comenzaron a utilizar herramientas digitales, bien porque había personas a las que aquello que estaban haciendo les parecía corresponder al término *arte* en un sentido general.²⁴ Estas instituciones diferenciadas son ya parte del panorama de las prácticas artísticas de los últimos diez años, de modo que el debate actual no se centra en si son arte o no los artefactos digitales que se producen bajo esta denominación. El punto que se discute es más bien su caracterización como nuevos medios (*new media*).²⁵

Esta visión es compartida por varios especialistas como Armin Medosch²⁶ y Geert Lovink, quien, a propósito, se refiere a una conversación entre el propio Medosch y Andreas Broeckmann, director del festival Transmediale de Berlín en 2006, en donde este último afirmaba que los *new media arts* no existen más. Tal afirmación apunta al hecho de que hoy en día no se puede argumentar el uso de la tecnología digital como el único criterio para caracterizar una práctica artística.²⁷ De allí se desprende que las taxonomías propuestas en los albores de los *media arts* y en sus primeras etapas de experimentación resultan intentos obsoletos o limitados, al igual que su derivado teórico, el pensamiento estético autorreferencial o endoestético.

Ahora bien, ¿cómo tratar de acotar una situación que parece desbordarse debido a la heterogeneidad de las 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?

Como hemos señalado, pensamos que la respuesta a esta situación consiste en ampliar el objeto de reflexión y su fundamentación. El arte digital no es otra cosa que la manifestación de la intencionalidad estética de la sociedad digital telecomunicada contemporánea, como la define Cubitt, quien además avizora que la belleza de estas prácticas y productos será la base de la nueva ética de esta sociedad. Si la ética anterior, sobre la que se ha fundado la cultura occidental, es aquella de compartir el mundo con el otro, en la actualidad el otro se ha convertido en una utopía lejana y distante, percibida a través de una pantalla.²⁸

24. Sean Cubitt, "Media Art Futures". *Futures* 39, n.º 10 (2007): 1149-1158.

25. Cubitt, "Media Art Futures".

26. Armin Medosch, "Good Bye Reality! How Media Art Died But Nobody Noticed: Subjective Notes About Transmediale 2008", *Mazine*, 7 de febrero de 2006, <http://www.mazine.ws/node/230>

27. Geert Lovink, *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture* (Abingdon: Routledge, 2013), 36.

28. Sean Cubitt, *Digital Aesthetics* (Nueva York: Sage, 1998), xi.

Manuel DeLanda, por su parte, propone un análisis filosófico del mundo construido a partir de las tecnologías digitales basado en su caracterización ontológica, planteamiento que pensamos puede permitirnos salir de la autorreferencialidad a la que conducen los abordajes de la estética digital, como los ya mencionados, centrados en los modos de ser de los diversos productos, prácticas, géneros, actitudes, estrategias y poéticas. Dado que todos estos son momentos específicos y circunstanciales del *concretum* del arte digital, una teoría estética fundada en ellos tiende a obviar la complejidad inmanente de la potencialidad creadora del mundo virtual que permea todos los estratos del mundo real.

Cubitt indica que la reflexión sobre la estética digital debe demostrar una apertura hacia el futuro de lo que vendrá: “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”.²⁹ Sin embargo, su primera aproximación estética adolece del mismo sesgo que las estéticas autorreferenciales, pues se basó en un aspecto del arte digital. En su libro *Digital Aesthetics* Cubitt centra su análisis en la categoría estética de la interfaz y sus cambios como sustrato del arte digital. Sin embargo, en *The Practice of Light* gira hacia otra dirección que puede resultar más fértil para la reflexión sobre la estética digital, al emprender una investigación en la que se plantea una genealogía de las tecnologías visuales que va desde los impresos hasta los píxeles.³⁰ Cubitt propone una caracterización de la emergencia de la imagen en las artes visuales a partir de una categoría propia de la tradición del arte: la luz. Se trata entonces de una indagación genealógica basada en una exploración filosófica con fundamento histórico, apoyada en un dominio de categorías clásicas de la composición visual como la oscuridad, la línea, la superficie, el espacio, el tiempo, la reflexión. Este dominio categorial le sirve a Cubitt 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 hasta el fenómeno emergente e inmaterial de la imagen digital. Este modo de proceder, aunque centra aún su atención en la producción de la obra de arte como fundamento, ofrece una caracterización estratificada del proceso de emergencia de la obra de arte digital, por lo que se acerca a una reflexión estética basada en una fundamentación de orden ontológico como la que aquí se desea proponer.

DeLanda, por su parte, se vale de una aproximación filosófica que podemos identificar como histórico-cronológica y ontológica, y entiende las realidades materiales como el producto de procesos de autoorganización de la materia que define como procesos de morfogénesis. DeLanda basa su enfoque en lo que

29. Cubitt, *Digital Aesthetics*, x.

30. Sean Cubitt, *The Practice of Light: A Genealogy of Visual Technologies from Prints to Pixels* (Cambridge: MIT Press, 2014).

califica como nuevo un materialismo desarrollado a partir del pensamiento de Deleuze y Guattari.³¹

En cuanto a los objetos digitales producto del diseño gráfico, del arte digital o de la arquitectura digital, DeLanda también parte de un análisis de las interfaces, al igual que Cubitt, Giannetti o Vásquez, aunque a diferencia de estos autores fundamenta su comprensión de los procesos computacionales que producen la realidad virtual emergente en la caracterización de la tecnología que permite la emergencia de los objetos estéticos digitales. Por eso señala 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.³² Estos dos modelos corresponden a 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 son de naturaleza homogénea determinada por mecanismos de control y los segundos se caracterizan por la heterogeneidad de sus componentes definidos por la naturaleza de sus interconexiones.³³

Juan Martín Prada reconoce de igual modo el problema de la estratificación de la imagen digital y señala 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.³⁴ 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 la posibilidad de funcionar como un referente de la realidad del mundo, como en un momento llegó a hacerlo 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.³⁵

La reflexión de Prada, aunque acertada en cuanto a la importancia de la dimensión ontológica de la imagen digital, se aferra a la idea de que la producción artística de imágenes digitales ha abandonado la intención de referirse al mundo para ser referencia de sí misma obviando la realidad. Sin embargo, es justamente la fundamentación ontológica la que indica que la imagen digital nunca deja de ser referente del mundo real, pues la virtualidad está anclada en este, emerge desde él, y 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 se refiere Prada, no alcanza su límite en el código digital soportado por una memoria externa; por el contrario, continúa 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

31. Manuel DeLanda, *A Thousand Years of Non-linear History* (Nueva York: Swerve, 2000).

32. Manuel DeLanda, “Meshworks, Hierarchies, and Interfaces”, en *The Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture*, editado por John Beckmann (Nueva York: Princeton Architectural Press, 1998), 274-285.

33. DeLanda, “Meshworks”.

34. Juan Martín Prada, “La condición digital de la imagen”, en *Catálogo Premios de Arte Digital* (Extremadura: Universidad de Extremadura, 2010), 42-53.

35. Prada, “La condición digital”.

actualización de la imagen digital, pues constituye su soporte material. Por ello la experiencia estética requiere siempre de un proceso que pasa por todos los estratos del mundo real, incluyendo el material. Aunque la virtualidad se caracteriza por su inmaterialidad, ella emerge desde lo material.

Prada sostiene que es preciso dotar de una piel a la imagen digital y fijarla sobre el papel, pero esto no resuelve la dificultad resultante de su marco de análisis, pues al ser impresa la imagen pierde su condición virtual y opera mediante procesos estéticos que no son ya propios de la estética digital. Aun cuando la imagen digital sea el producto de una manipulación, o incluso generada por una máquina a 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.

Notamos así que Cubitt, Prada y DeLanda convergen en torno a la necesidad de una fundamentación ontológica, de orden material, que parte de investigaciones genealógicas, estratificadas o cronológicas, para comprender fenómenos de orden estético y ontológico. 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, consideramos que sus propuestas estéticas no logran romper del todo con la autorreferencialidad 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 consideramos que un abordaje desde la perspectiva ontológica de Hartmann puede brindar nuevos elementos para avanzar en la investigación que se pregunta por lo estético en la obra de arte del mundo de la cultura tecnológica digital contemporánea.

Nuestro punto de partida es la pregunta por la conformación de la obra en cuanto resultado del hacer humano, y sostenemos que es este un aspecto de la obra de arte digital que se debe completar con el estudio ontológico de su percepción y recepción, y de los valores y las categorías estéticas que propician la experiencia estética en el espectador, ya que la estructura ontológica de la obra de arte, de acuerdo con Hartmann, es una estructura relacional caracterizada por la coproducción y autoorganización del productor, la obra, el espectador y el contexto social y político en el que todo el proceso sucede.³⁶

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

36. Hartmann, *Estética*, 531-40.

fundamento para considerar ese nuevo universo de interacciones con el otro distante y utópico de las que habla Cubitt. Una ontología basada en los análisis de Hartmann puede brindar nuevas luces para el abordaje filosófico, ético y estético de estas interacciones.³⁷

Se trata de una premisa que comparte 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 y que, aunque partiendo desde campos teóricos divergentes, convergen en el fundamento ontológico, en especial de la teoría de Hartmann, que les sirve como referente y les brinda un sentido común aglutinador.³⁸ En este contexto, el paradigma teórico bajo el que acogemos todas las aportaciones de Hartmann en el ámbito de la estética puede bien ser considerado como una suerte de estética modal, puesto que las aleaciones autoorganizadas 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.³⁹

LOS POSTULADOS ESTÉTICOS DE HARTMANN

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 en torno a “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 (fenómeno que ocurre en la esfera de la percepción humana) de la producción de objetos con cualidades estéticas que permiten establecer relaciones con la sensibilidad del espectador para propiciar una experiencia estética.⁴⁰

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 y aísla a la obra del acto estético.⁴¹

Según Hartmann, en la experiencia estética ocurre 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.⁴² 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, como señala Dziadkowiec, se puede resumir en una frase: el

37. Predrag Cicovacki, “New Ways of Ontology—The Ways of Interaction”. *Axiomathes* 12, n.º 3-4 (2001): 159-170.

38. Roberto Poli y Johanna Seibt, *Theory and Applications of Ontology: Philosophical Perspectives* (Nueva York: Springer, 2010), vii.

39. Poli y Seibt, *Theory and Applications of Ontology*, vii.

40. Hartmann, *Estética*, 61-74.

41. Predrag Cicovacki, *The Analysis of Wonder: An Introduction to the Philosophy of Nicolai Hartmann* (Nueva York: Bloomsbury, 2014), 95.

42. Hartmann, *Estética*, 193-200.

mundo real está construido sobre capas ontológicas consecutivas que se encuentran en mutua relación e incluyen seres concretos.⁴³ Según este enfoque, toda obra de arte tiene una determinación de orden ontológico y una de orden estético, y entre ambas existe una correspondencia.⁴⁴

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.⁴⁵ En primer lugar encontramos un estrato material que funciona como base y que corresponde a la materia física con sus dominios categoriales y las leyes que la determinan. Sobre este estrato se erige el estrato orgánico que corresponde a la vida con sus respectivos 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. Aquí se sitúan la percepción y las reacciones emocionales que los diferentes organismos generan a partir de los estímulos internos y externos que perciben del mundo. Finalmente encontramos el estrato de lo social objetivado donde ocurre el fenómeno emergente de la cultura. Aquí se sitúan el conocimiento y 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. En sus palabras: “aquí cada uno se divide de manera muy diversa en los géneros del arte”.⁴⁶ 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 que “tienen que ser los estratos ónticos superiores los estéticamente ‘profundos’”.⁴⁷ La relación de la estratificación estética no pretende abarcar de modo directo la estructura de la formación estética, pues esto equivaldría a elucidar el misterio de la creación artística y este “misterio” no corresponde a la reflexión filosófica. Hartmann sugiere entonces que debemos limitarnos a mostrar “la relación de formación entre los estratos del objeto estético”.⁴⁸

La obra de arte digital, en tanto objeto virtual, está conformada por cuatro estratos ónticos que se corresponden con cuatro estratos estéticos y que 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 y proceder a caracterizar los cuatro estratos estéticos de la formación de arte digital, para luego partir de

43. Jakub Dziadkowiec, “The Layered Structure of the World in N. Hartmann’s Ontology and a Processual View”, en *The Philosophy of Nicolai Hartmann*, editado por Roberto Poli, Carlo Scognamiglio y Frederic Tremblay (Berlín: De Gruyter, 2011), 97.

44. Cicovacki, *The Analysis of Wonder*, 268-79.

45. Hartmann, *Estética*, 268-279.

46. Hartmann, *Estética*, 532.

47. Hartmann, *Estética*, 534.

48. Hartmann, *Estética*, 534.

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.

El estrato material

El primer estrato estético es formación eminente, materia potencial en estado puro, y se corresponde en el sentido categorial con la *materia*, una categoría muy importante para las ideas estéticas de Hartmann, pues cada arte se asocia con un tipo de formación especial.⁴⁹ En el caso de 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 de configuración de la máquina universal, o computador, conforman el primer estrato óptico del arte digital. La conformación del hardware de la máquina de cómputo universal constituye el soporte material de la obra de arte digital y determina en la realidad sus posibilidades.

La primera gradación de esta estratificación está determinada por ciertas categorías, como las de cálculo y memoria, que condicionan la velocidad del procesamiento de los datos y la cantidad de estos que puede manejar la máquina (su capacidad de ejecución). El segundo componente del estrato de lo material está determinado por la salida de la información ya procesada y convertida en señales sensibles para el ser humano. En este caso lo categorialmente determinante es la interfaz, categoría que juega un rol central a la hora de comprender 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 se sitúan aquí los periféricos (pantallas, teclados, mouse, guantes, altavoces, etc.), que se constituyen como el soporte de la interacción. Estos dos componentes del estrato material conforman de forma gradada la materia de la obra de arte digital, entendida aquí, siguiendo a Hartmann, como un primer momento de 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.

El estrato logical

Proponemos aquí el neologismo “logical” 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. Lo entendemos aquí 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 cobra vida y se hace “orgánica” por obra del 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, proceso que se da en dos momentos, uno de realización y otro de desrealización, que permiten el aparecer de lo estético en la obra de arte.

El segundo estrato estético es el trasfondo de la obra: aquí esta inicia su proceso de virtualización y lo irreal hace su aparición. Desde la perspectiva categorial se sitúa aquí la programación que define el comportamiento de los dispositivos que conforman el estrato material. Así, estas dos categorías establecen y sirven de sustrato para la plasmación concreta de la obra.

El estrato oréctico

La percepción sensorial y la determinación que esta hace de la consciencia se emplazan categorialmente en el tercer estrato de la formación estética digital. La percepción se encuentra determinada por la *orexis*, una categoría utilizada originalmente por Aristóteles en el ámbito de la ética,⁵⁰ aunque aquí partimos del uso que propone de ella V. J. Wukmir en su “Teoría oréctica del comportamiento”, 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”.⁵¹

El tercer estrato de la formación estética digital está caracterizado por categorías como la *inmersión* que se da en la nueva realidad y la *participación* de

50. Ver: Ética nicomaquea (1094a 19-23).

51. V. J. Wukmir, “Esquema general de la teoría oréctica del comportamiento”. *Convivium* 39 (1973): 51-62.

52. James Moor, *The Turing Test: The Elusive Standard of Artificial Intelligence* (Nueva York: Springer Science & Business Media, 2003).

53. Hartmann, *Estética*, 293.

54. Hartmann, *Estética*, 90-108.

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 y su voluntad de tender hacia un fin contenido en sí mismo y 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 síquico y termina por determinar lo simbólico. En este recorrido opera el discurso de la obra en su acto de hacerse presente ante alguien en un momento generador de sentido y de goce estético. La multiplicidad integrada, unida y sin posibilidad de escisión que se da en el espacio virtual termina determinando 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 la obra de arte opera siempre en relación con lo orético. Se trata de una interactividad guiada por una voluntad intuitiva que determina lo emocional. El acto comunicativo, que es en esencia humano, es un elemento sustantivo en la virtualidad del mundo digital: en la gradación ontológica de la fábrica del mundo virtual la interacción entre hombre y máquina es un acto comunicativo básico. En el tercer estrato lo comunicativo se enlaza con lo emocional, aunque sin alcanzar aún los niveles de comunicación compleja propios del ámbito sociocognitivo 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 permiten, en algunos casos, ejecutar comportamientos de la máquina capaces de superar la prueba de Turing.⁵²

En este estrato de la experiencia estética del arte digital recae buena parte de la experiencia de lo estético en las obras de arte del mundo virtual; en efecto, Hartmann argumenta que es en los estratos más elevados donde recae buena parte de lo estético en la obra de arte.⁵³ 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.

El 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 pasa de la materia al “material”, según la terminología de Hartmann.⁵⁴ Se trata de un traspaso que es

realización y desrealización a la vez. Aquí la virtualidad se convierte en el aspecto determinante de la obra de arte digital.

Lo virtual es forma y contenido, materia y material. Aquí estas dimensiones se unen y desdoblan para dejar aparecer una nueva realidad. Este paso de la materia al material es lo propio de la virtualidad, donde tiene lugar la comunicación en su gradación más elevada, cuyo resultado es la construcción de comunidades (o de “redes sociales”, como se les denomina hoy día). Esto es lo que caracteriza un estrato constituido por intercambios del tipo hombre-máquina, máquina-máquina y 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 rasgo característico de este cuarto momento estético, en una amplia gama de gradaciones, desde el diálogo entre el hombre y la 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 virtuales.⁵⁵ En cualquiera de estos casos la máquina desaparece para dar paso en el trasfondo estético al heterogéneo aparecer de la obra en su plenitud.

Lo cultural emerge entonces 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”.⁵⁶ 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: en una experiencia simbólica plena de sentido y una experiencia estética que es 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 una forma de abordaje del fenómeno estético que permite superar algunas de las aporías y sinsentidos propios del pensamiento autorreferencial, ya que permite desplegar en la gradación de sus estratos, con sus correspondientes dominios categoriales, una explicación de la conformación de la obra de arte que parte de un referente amplio, a saber: del mundo real o de lo que Hartmann define como el dominio entero de la esfera de lo real. Por este motivo se trata de una teoría que nos permite emprender una reflexión sobre la experiencia estética digital del mundo virtual

55. 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. El programa funciona como una red social cuyo aplicativo se descarga a teléfonos inteligentes y le permite a los usuarios crear colecciones de imágenes 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. Nozlee Samadzadeh y Bunny Rogers, “A Social Network for One”, Rhizome, 10 de mayo de 2018, <http://rhizome.org/editorial/2018/may/10/social-network-for-one/>

56. Hartmann, *Estética*, 534.

capaz de dar cuenta de su complejidad, que resulta de su naturaleza ontológica y no meramente formal.

La estratificación del arte digital que hemos delineado aquí se enmarca dentro de una investigación filosófica y por ello se limita al aspecto relativo a la producción de la obra y de la emergencia de esta a partir de la materia sui géneris de lo digital que permite la actualización del mundo virtual. Es necesario señalar que esta teoría estética debe ser completada con un análisis de la estratificación de la percepción y la correspondencia que se da con la obra y una elaboración teórica 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, pues ancla sus referentes al complejo material, orgánico, psíquico y cultural del mundo real del que emerge lo virtual en la totalidad del universo de los objetos digitales y de las interacciones que ocurren entre estos y la consciencia humana. En nuestro criterio este enfoque resulta mucho más fértil y da un sustento mayor a la reflexión estética que las teorías autorreferenciales propuestas por autores como Giannetti, Cubitt, Prada, DeLanda o Lovink, ya que al apoyarse en la teoría de estratos, categorías y valores da cuenta no solo de los juegos de relación que permite la estética modal sino también de las operaciones complejas en las que se sustentan los procesos y productos del arte digital, actuales y futuros.

Este análisis no se limita a un modo de ser particular sino que determina el sustrato que le es común a todos los objetos digitales, por ser intrínseco a su naturaleza y de un carácter invariable dada 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 alcanzar una comprensión más amplia del fenómeno de lo bello propio de la virtualidad.



BIBLIOGRAFÍA

- Brea, José Luis. *La era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Consorcio Salamanca, 2002.
- Cicovacki, Predrag. "New Ways of Ontology—The Ways of Interaction". *Axiomathes* 12, n.º 3-4 (2001): 159-70.
- Cicovacki, Predrag. *The Analysis of Wonder: An Introduction to the philosophy of Nicolai Hartmann*. Nueva York: Bloomsbury, 2014.
- Claramonte, Jordi. *Estética modal*. Madrid: Tecnos, 2016.
- Cubitt, Sean. *Digital Aesthetics*. Nueva York: Sage, 1998.
- Cubitt, Sean. "Media Art Futures". *Futures* 39, n.º 10 (2007): 1149-58.
- Cubitt, Sean. *The Practice of Light: A Genealogy of Visual Technologies from Prints to Pixels*. Cambridge: MIT Press, 2014.
- DeLanda, Manuel. "Meshworks, Hierarchies, and Interfaces". En: *The Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture*, editado por John Beckmann. Nueva York: Princeton Architectural Press, 1998.
- DeLanda, Manuel. *A Thousand Years of Nonlinear History*. Nueva York: Swerve, 2000.
- Dennett, Daniel C. *La conciencia explicada: una teoría interdisciplinar*. Barcelona: Paidós, 1995.
- Dziadkowiec, Jakub. "The Layered Structure of the World in N. Hartmann's Ontology and a Processual View". En *The Philosophy of Nicolai Hartmann*, editado por Roberto Poli, Carlo Scognamiglio y Frederic Tremblay. Berlín: De Gruyter, 2011, 95-124.
- Flusser, Vilém. *Into the Universe of Technical Images*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.
- Giannetti, Claudia. *Estética digital: Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: L'Angelot, 2002.
- Hartmann, Nicolai. *Estética*. Ciudad de México: UNAM, 1977.
- Hartmann, Nicolai. *Ontología III: La fábrica del mundo real*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- Huhtamo, Erkki y Jussi Parikka. *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press, 2011.
- López Martín, Elena. "Taxonomías del arte de internet: ¿esclarecen o entorpecen?". *Fedro: Revista de estética y teoría de las artes* 12 (2013): 80-94.
- Lovink, Geert. *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture*. Abingdon: Routledge, 2013.

- Marchán Fiz, Simón. “Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual”. En *Real/virtual en la estética y la teoría de las artes*, coordinado por Simón Marchán Fiz. Barcelona: Paidós, 2006, 29-59.
- Manovich, Lev. *AI Aesthetics*. Moscú: Strelka Press, 2018.
- Manovich, Lev. “Can We Think Without Categories?”. *Digital Culture & Society* 4, n.º 1 (2018): 17-28.
- Manovich, Lev. *Cultural Analytics*. Cambridge: MIT Press, 2020.
- Manovich, Lev. “The Aesthetic Society: Or How I Edit My Instagram”. En *Data Publics: Public Plurality in an Era of Data Determinacy*, editado por Peter Moertenboeck y Helge Mooshammer (Abingdon: Routledge, 2020), 192-212.
- Manovich, Lev. “The Science of Culture? Social Computing, Digital Humanities, and Cultural Analytics”. *Journal of Cultural Analytics* 1, n.º 1 (2016): 1-15.
- Medosch, Armin. “Good Bye Reality! How Media Art Died But Nobody Noticed: Subjective Notes About Transmediale 2006”. *Mazine*, 7 de febrero de 2006, <http://www.mazine.ws/node/230>.
- Moor, James. *The Turing Test: The Elusive Standard of Artificial Intelligence*. Nueva York: Springer Science & Business Media, 2003.
- Olvera Romero, Caleb. “Hermenéutica analógica y arte digital: Entre la realidad virtual y la virtualidad de lo real. Un mundo analógico”. En *El ojo de Orfeo: Visiones contemporáneas de la relación arte-tecnología*. Ciudad de México: Plataforma Editorial Re-Vuelta, 2020, 76-95.
- Poli, Roberto y Johanna Seibt. *Theory and Applications of Ontology: Philosophical Perspectives*. Nueva York: Springer, 2010.
- Prada, Juan Martín. “La condición digital de la imagen”. En *Catálogo Premios de Arte Digital*. Extremadura: Universidad de Extremadura, 2010, 42-53.
- Sadin, Éric. *La humanidad aumentada*, traducido por J. Blanco y C. Paccazochi. Buenos Aires: Caja Negra, 2017.
- Samadzadeh, Nozlee y Bunny Rogers. “A Social Network for One”. *Rhizome*, 10 de mayo de 2018, <http://rhizome.org/editorial/2018/may/10/social-network-for-one/>.
- Vásquez, Ignacio. “La interactividad como arte”. *Ícono 14* 13, n.º 1 (2015): 270-93.
- Wukmir, V. J. “Esquema general de la teoría oréctica del comportamiento”. *Convivium* 39 (1973): 51-62.