



EL AMBIENTE DIGITAL VACÍO Y MULTIPLICIDAD

María Elena Tosello

Bv. Pellegrini 2908 Dto. 2 - 3000

Santa Fe - Argentina

Universidad Nacional del Litoral

mtosello@fadu.unl.edu.ar

Resumen

Si bien algunos autores sostienen que la cultura postmoderna, y dentro de ella la ciencia, se encuentra en conflicto con los metarrelatos, desde una perspectiva transversal ciertos conceptos provenientes de la filosofía continúan dando cuenta y fundamentando los fenómenos culturales que se originan a partir del impacto de las nuevas ciencias y particularmente, de las nuevas tecnologías.

Los siguientes conceptos son comentarios breves acerca de grandes temas, que nos ayudarán a delinear el carácter cultural de nuestra época y a definir algunas cuestiones filosóficas que son útiles a los propósitos de este trabajo. Las ideas principales de esta ponencia derivan de aplicar conceptos filosóficos a los nuevos procesos de diseño que involucran al medio digital. Después de establecer las hipótesis principales, desarrollaremos la demostración a través de la explicación detallada de los conceptos de rizoma, vacío y simulacro, y las características que los vinculan al ambiente, objetos y procesos digitales.

Abstract

Although some authors sustain that postmodern culture, and particularly science, is in conflict with myths, from another perspective certain concepts, which come from philosophy, are still supporting cultural phenomenons that comes from new sciences, and particularly, from the new technological impact.

The following concepts are brief comments about big themes, that will take us closer to delineating the actual cultural character, and to defining a few fundamental philosophical questions which are useful to the purposes of this article. The principal ideas of this paper come from applying philosophical concepts to the new design processes that involve digital media. After establishing the main hypothesis, the demonstration will be developed through the extensive explanation of concepts such as rhizome, emptiness and simulacra, and the characteristics that link them to digital environment, objects and processes.

Introducción

Si bien algunos autores sostienen que la cultura postmoderna, y dentro de ella la ciencia, se encuentra en conflicto con los metarrelatos (Lyotard, 1995), desde una perspectiva transversal ciertos conceptos provenientes de la filosofía continúan dando cuenta y fundamentando los fenómenos culturales que se originan a partir del impacto de las nuevas ciencias y particularmente, de las nuevas tecnologías.

A pesar de que las ciencias actuales no recurren al dispositivo metanarrativo para legitimarse debido a la heterogeneidad de los elementos lingüísticos que formamos, la filosofía, el arte y las nuevas ciencias están abordando los mismos temas desde puntos de vista diferentes pero complementarios, desdibujando los límites estrictos entre las mismas.

La incredulidad con respecto a los grandes relatos, a estas verdades casi reveladas, genera una inestabilidad cultural, un vacío de teorías y de modelos que desata la necesidad de encontrar la legitimación a través de la experiencia propia y local. El acceso global a la información da lugar a la duda con respecto a un discurso unificado, y provoca cambios en los modos de entender y comunicar la realidad, y la aparición de una verdad por capas, o para ser más precisos, de múltiples verdades.

Los siguientes conceptos son comentarios breves acerca de grandes temas, que nos ayudarán a delinear el carácter cultural de nuestra época y a definir algunas cuestiones filosóficas que son útiles a los propósitos de este trabajo. Las ideas principales de esta ponencia derivan de aplicar conceptos filosóficos a los nuevos procesos de diseño que involucran al medio digital. Después de establecer las hipótesis principales, desarrollaremos la demostración a través de la explicación detallada de los conceptos de rizoma, vacío y simulacro, y las características que los vinculan al ambiente, objetos y procesos digitales.

Los Elementos del Ambiente Digital están relacionados con el concepto de Rizoma.

Los objetos y espacios del ambiente digital son elementos rizomáticos. Los elementos digitales, como el rizoma, son **heterogéneos**, ya que provienen de diferentes campos, disciplinas y dimensiones. Estos elementos pueden establecer entre ellos ilimitadas conexiones. El ambiente digital como el rizoma, integra elementos dispersos que pueden reorganizarse entre sí y volverse complejos. Además, pueden cambiar indefinidamente. Estos cambios implican tiempo. Diseñar objetos digitales también implica diseñar el tiempo.



El ambiente digital como el rizoma, no es una unidad, es una **multiplicidad**, una diversidad, porque es una estructura sin centro y sin jerarquía. Una unidad es un grupo de elementos organizados con cierto orden jerárquico. Este orden presupone la presencia de un elemento dominante, un lugar de jerarquía, por ejemplo, el centro. El punto central del panóptico, un único lugar desde donde entender el mundo, es ahora reemplazado por el “pantópico”, *pan + topos*, que describe la condición de estar en todos los lugares al mismo tiempo (Novak, 1995). Esta estructura no tiene elementos fijos. El ambiente digital como el rizoma, es una compleja trama de conceptos, una multiplicidad sin centro, es un sistema democrático porque todos los elementos o ideas de esta trama tienen el mismo nivel de jerarquía.

En este contexto, hay potencialidad para elegir diferentes opciones, para hacer combinaciones alternativas. El rizoma no tiene una lógica lineal como la de las matemáticas, que no da espacio a otras especulaciones, que no permite la multiplicidad. Cada elemento del rizoma se relaciona, a través de “líneas de fuga”, con varios otros que pueden estar en planos, campos o directorios diferentes, por eso el resultado es múltiple y tridimensional.

“Los sistemas digitales generan un nuevo territorio que debe ser colonizado. Este territorio está conformado por objetos relacionados por infinitos vínculos. La forma topográfica no es lineal y secuencial, esta es multidireccional y multiradial.” (Giordano, Tosello, 1999).

El ambiente digital como el rizoma tiene una lógica múltiple. Todas sus ideas como un enjambre, están moviéndose y cambiando de naturaleza constantemente al conectarse con otras, por eso el rizoma no es cerrado y sus significados son variables. El significado de la combinación de líneas puede variar si las mismas se escapan y sufren desplazamientos, tomando una posición diferente. El rizoma forja nuevas concatenaciones significantes. Como en un ecosistema, el énfasis está puesto en la interacción, en las **conexiones** entre elementos, y en sus relaciones con el ambiente completo.

“Un rizoma no comienza ni acaba, está siempre en el medio, entre las cosas...” (Deleuze, Guattari, 1988)

Estos campos relacionados generan espacios vacíos intersticiales donde aflora el deseo. El ambiente digital define un espacio de posibilidades, lo que hace posible la virtualidad, porque en el vacío pueden ocurrir desplazamientos y surgir nuevos vínculos. La virtualidad es la capacidad latente de provocar, interactuar y vincular, de que se produzcan acontecimientos. Nosotros actualizamos esta potencialidad cada vez que interactuamos con el sistema.

Como parte del ambiente digital, Internet también ubica el énfasis en la interacción. Internet como el espacio del rizoma, tiene potencialidad para cualquier conexión ya que posee una multiplicidad de sitios. El camino que hacemos es diferente cada vez que navegamos porque la manera particular en que vinculamos esta multiplicidad es nueva en cada oportunidad. El rizoma y el ambiente digital, son como un **mapa** porque tienen múltiples entradas. *“Un mapa es un asunto de performance...”* (Deleuze, Guattari, 1988). Lo virtual es una potencia latente, y la manera en que se actualiza es circunstancial y creativa porque responde a una coyuntura.

Los ambientes digitales como el rizoma pueden ser alterados, desestructurados en varios pedazos y los mismos crecen

nuevamente a lo largo de las líneas de **ruptura**. Durante la experimentación, a cada momento puede surgir un nuevo propósito, un trayecto no previsto en el cual nos encontramos con descubrimientos inesperados que pueden transformarse en nuevos sentidos, en renovados objetivos de búsqueda. Cada línea, cada archivo del rizoma, puede generar muchos otros, como líneas de desterritorialización por donde se escapa constantemente. Líneas y vínculos rejuvenecen y se reconstituyen a sí mismos resistiendo cualquier significación particular.

El Proceso de Diseño Digital está relacionado con el concepto de Simulacro.

La noción de simulacro se desprende de la tarea de Deleuze de invertir el platonismo. Para Deleuze invertir significa pervertir, en el sentido de lo opuesto a lo que es natural. Lo perverso se opone al orden natural de las cosas. Pervertir, para hacer evidentes los motivos últimos del platonismo y poner de manifiesto lo que está latente en Platón.

Según Deleuze, la clásica distinción platónica entre el mundo sensible y el inteligible sirve a otra: copia-ícono y simulacro-fantasma. La copia-ícono es “a imagen y semejanza” de la idea, es la ética y la estética, y de este modo participa por semejanza con el mundo inteligible. El simulacro-fantasma es sólo la imagen de la idea, es sólo la estética, ha perdido o nunca ha sido, a semejanza de la idea.

La motivación de la filosofía platónica, según Deleuze, es determinar el legítimo pretendiente del discurso, es definir un sistema que nos permita juzgar, seleccionar y legitimar o no, las pretensiones por ser. Esta pretensión es voluntad de poder, es probar a aquellos que se postulan como pretendientes, tanto en el terreno de las cosas como en el de los hombres, y decidir cuál es el legítimo pretendiente.

Para Platón lo auténticamente legítimo es lo “primero”, la idea, lo “segundo” participa en algo de esa legitimidad, pero lo que está en “tercer” lugar ya no es ilegítimo. La espada como idea, lo primero, es lo legítimo. La espada que hace el herrero por lo que le dicta el guerrero, es lo productivo, está en segundo grado y participa en algo de la legitimidad. Por último, la espada que pinta el pintor, el imitador, sería el simulacro.

El simulacro mantiene pretensiones al margen de las pautas establecidas por la idea. Se resiste a los imperativos de la idea, al deseo de poder. Resistencia al “orden natural”.

El simulacro implica diferencia, y la diferencia involucra conflicto. La cosa se distingue en términos de lucha, y esta lucha es la que sostiene la diferencia. Noción de fuerza, de diferencia de fuerzas. Deleuze trabaja en restaurar el valor de los simulacros, en la promoción de la Filosofía de la Diferencia: disimilitud interiorizada para resistir las determinaciones de la idea.

El simulacro rechaza la idea de un origen único y el principio de lo dado. La relación con el origen es frágil o es negada. El simulacro necesita el origen para oponerse. El simulacro implica una relación simbiótica en donde el origen y las repeticiones en alguna medida se necesitan mutuamente, pero una relación *“...en la cual puede existir competición, oposición, y lucha en tanto y en cuanto hay elementos y valores comunes que mantienen la continuidad de la interacción...”* (Bermudez, Hermanson, 1996). El simulacro es todo lo que se repite sin modelo ni concepto. Sin origen ni fin,



simplemente se repite y todas las repeticiones son válidas. Cada repetición es particular, ninguna repetición es comparable, cada una es singular. La repetición se deshace en la medida que se hace, es efímera.

El diseño digital puede ser un proceso sin un origen claramente definido. El origen de este proceso podría ser un sueño, un poema, un croquis escaneado, una foto, una fórmula, un dato, algo digital, análogo o híbrido. Pero después de realizar operaciones de edición digital, los objetos finalmente pueden no tener nada en común con el original. Durante el proceso de diseño, los objetos digitales son como repeticiones porque no reconocen ningún origen o fin. Repeticiones sin unidad. Repetición de repetición. El fin de este proceso podría no ser fácilmente detectado porque siempre es posible agregar una nueva repetición. El proceso de diseño digital no tiene un único resultado, sino múltiples posibles repeticiones y todas ellas válidas. El diseño digital es un proceso sin fin. El diseño digital es simulacro.

Durante el proceso de diseño digital, elementos dispersos de distinta naturaleza, son integrados en cadenas semióticas. Los mismos tomarán diferentes significados en contextos distintos. Las operaciones digitales tienen la lógica del bricoleur, toman viejos significantes, restos y acontecimientos provenientes de campos diversos y les otorgan nuevos significados en un nuevo contexto. Los objetos se usan con sentido metafórico, no en su uso primario. Los procesos de diseño que involucran al medio digital tienen carácter híbrido y simbiótico, ya que desdibujan las diferencias entre sus elementos constitutivos creando una fusión inseparable que conserva las cualidades esenciales de aquellos "...un verdadero híbrido...", o mantienen "...un pluralismo dinámico que no busca reconciliar opuestos binarios a través de la dialéctica sino que sugiere situaciones y productos ambiguos,..., llenos de multivalencias y contradicciones..." (Bermudez, Hermanson, 1996).

Durante el proceso de diseño digital nos podemos encontrar con situaciones inesperadas. Al operar con diferentes programas pueden ocurrir en los objetos cambios no previstos. La mayor parte de las veces no podemos anticipar los resultados. Descubrimientos, esa es la posibilidad de lo virtual. Cualquier cosa puede pasar a actualizaciones inesperadas ocurren. Estos hallazgos pueden acarrear nuevos significados. El proceso de diseño con programas que operan con fórmulas matemáticas, como el LSystem4 o el Mathematica, puede comenzar eligiendo un objeto en tres dimensiones de la librería construido a partir de fórmulas, y mientras hacemos cambios en su fórmula, el objeto cambia. Siempre es posible añadir un nuevo cambio, una nueva transformación. Uno de los programas también tiene un generador de cambios aleatorios que automáticamente cambia la fórmula por nosotros.

Los resultados formales y espaciales son inesperados y los nuevos objetos tienen sintaxis muy diferentes de las originales. Las repeticiones tienen lógica temporal ya que son cronológicamente contiguas. El proceso también tiene un desarrollo lógico, porque cada fórmula, el significado oculto, lleva a la siguiente en una secuencia lógica. Pero los objetos no parecen seguir una lógica espacial porque no hay un desarrollo evidente en la secuencia formal, sus sintaxis son substancialmente disímiles. Las fórmulas pueden ser bastante similares pero los objetos son muy diferentes entre sí. ¿Si los objetos son tan distintos, no parecerían representar otros significados? ¿Es suficiente la sintaxis para legitimar al diseño? ¿Cuál es el "legítimo pretendiente" de todos los posibles diseños digitales? ¿Cómo vamos a juzgar? ¿En este contexto, existe lugar para la legitimación?

Para Deleuze el arte de hoy ha quedado sólo en la dimensión estética, ha perdido la dimensión ética, lo que implica no considerar exigencias o presupuestos morales. Para Foucault se trata de buscar una perspectiva en la que no seamos esclavos del sentido en el terreno de la producción intelectual. Se trata sólo del significante, de liberar al significante del significado, y desembarazarse de la obligación del sentido. Para la sociedad postmoderna todo es una constante interpretación. Interpretación es repetición.

En el diseño digital la semántica sigue a la sintaxis, regenerando significados y permitiendo múltiples interpretaciones. El objeto de diseño no tiene un sentido preexistente determinado por la propia obra porque no hay nada inalterable, originario y puro. Por distintas que puedan ser sus actualizaciones el objeto se puede interpretar de maneras diferentes y ninguna es la legítima, o bien puede haber un sentido propio de la obra que permanezca, pero todas las otras discusiones son válidas.

Como diseñadores deberíamos definir nuestra posición pero a la vez, liberar al significante del significado, porque los sentidos cambian según el contexto, y encontrar una perspectiva desde la cual no seamos esclavos de un único sentido. En otras palabras, definir principios simbólicos que están en constante movimiento, y que generan resultados y significados inesperados, porque la representación es ambigüedad.

Vacío de modelo, vacío del rizoma, vacío del arte. El vacío como potencialidad.

Como dijimos al comienzo, la incredulidad con respecto a los grandes relatos genera un vacío de teorías y de modelos. También observamos que en el ambiente digital como en el rizoma se generan espacios vacíos intersticiales donde aflora el deseo, que hacen posible la virtualidad. Por último, nos referimos al vacío del origen y del sentido.

El intersticio se presenta como un nuevo espacio existencial. ¿Vivir en el vacío? ¿Qué es este vacío?

Desde el punto de vista del psicoanálisis el vacío representa a la Cosa. ¿Qué es la Cosa?

"1... 'el objetivo primero... no es encontrar en la percepción real un objeto que corresponda a lo que el sujeto se representa en ese momento, sino volver a encontrarlo'..., es claro que lo que se trata de encontrar no puede volver a ser encontrado. El objeto está perdido... Nunca será vuelto a encontrar.

Digamos que el objeto que no será nunca reencontrado es la Cosa.

...

2. *Este objeto no ha sido nunca perdido, aunque se trate de reencontrarlo. Este objeto tampoco ha sido dicho. Se desliza entre las palabras y las cosas, ... La Cosa se situará pues 'entre lo real y el significante'.*" (Regnault, 1995)

La Cosa es representada por un vacío porque ella no puede ser representada por otra cosa, o bien, porque ella sólo puede ser representada por otra cosa, pero "en toda forma de sublimación el vacío será determinante" (Regnault, 1995).

En el primer caso la representa el vacío, se trata por ejemplo del conjunto vacío. En la cadena significante, será el significante faltante, el que hace mover la cadena. Desde el punto de vista de la topología, será el agujero.



En el segundo caso, la representa otra cosa; estamos del lado de la representación, del arte. Todo arte se caracteriza por cierto modo de organización alrededor del vacío. Nos referimos a lo que hace agujero en lo real, por ejemplo el nombre. “...Los judíos han explicado bien qué es lo que ellos llaman el Padre. Lo meten en un punto de agujero que no es posible ni imaginar –Yo soy lo que soy, eso es un agujero, ¿no?...” (Regnault, 1995). Y luego el significante, que también hace agujero.

Con referencia al agujero, podríamos definir al arte, la religión y la ciencia a partir del vacío: el arte se organiza en torno al vacío; la religión evita este vacío y lo respeta y la ciencia no cree en el vacío.

Acotemos la cuestión al arte, “...en qué consiste lo que Lacan llama ‘este modo de organización en torno a este vacío’ ..., la metáfora del alfarero se impone aquí, es decir, que se moldea una vasija en torno al vacío... Pero entonces se plantea la cuestión aplicada al arte: ¿Dónde vamos a reconocer este vacío en torno al que se organiza el vacío? ¿Vacío del vaso? ¿Vacío del templo? ... ¿Vacía una sinfonía de Beethoven? ...” (Regnault, 1995)

En el arte, que organiza el agujero, el vacío no es sólo una función espacial sino principalmente simbólica. El vacío es del orden de lo real, y el arte utiliza lo imaginario para organizar simbólicamente lo real. El vacío posibilita los descubrimientos ya que estimula la creatividad e incita a la búsqueda.

Referencias

- Bermudez, J., Hermanson, R. (1996). *Reflexiones Sobre La Arquitectura Contemporánea*, GSA, Univ. of Utah.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1988). *Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia*, Ed. Pre-Textos, 9-29.
- Giordano, R., Tosello, M. (1999). *Laberinto, una Biblioteca para la Virtualidad*, Libro Sigradi '99, 83–86.
- Lyotard, J. (1995). *La Condición Postmoderna*, Editorial R.E.I. Argentina S.A., Bs. As.
- Navarro, M. (2000). *Curso Nuevas Perspectivas Posestructuralistas*, FADU, Universidad del Litoral, Sta. Fe.
- Novak, M. (1995). *TransTerraFirma: After Territory*, in *Sites*, Vol. 26, 34–53.
- Regnault, F. (1995). *El Arte Según Lacan*, Biblioteca del Campo Freudiano de Barcelona, Ed. Eolia, 13-18.

