

# Devenir en la Red: Reflexiones en torno a la experiencia estética hipertextual móvil

## *Dévenir the Web: Considerations encircling the mobile and hypertextual aesthetic experience*

**Maria Clara Salive Puyana**

*Departamento de Diseño. Facultad de Arquitectura y Diseño. Universidad de los Andes. Colombia  
mc.salive169@uniandes.edu.co*

**Leonardo Parra Agudelo**

*Departamento de Diseño. Facultad de Arquitectura y Diseño. Universidad de los Andes. Colombia  
lparra@uniandes.edu.co*

**Abstract:** *How to stop and look inside the hectic rhythm of a number of stimulus superimposed by modern major cities? Where is the aesthetic experience going when the passer-by wanders the web, and the problems of the voyage and body are to be devised again, within the contemporary society? This paper stems from these and other questions, regarding the transformation of the aesthetic experience by new media, that makes impervious the direct experience of the other, and the city; but at the same time unlocks a democratic identity construction opportunity, through a new perceptive and cognitive space, framed within the possibilities offered by a disembodied voyage.*

**Palabras claves:** dispositivos móviles; experiencia estética; hipertextualidad; desterritorialización.

### Una vieja mirada sobre un problema contemporáneo

¿Cómo detenerse y volver a mirar dentro del ritmo frenético de estímulos que se sobrepone en las urbes modernas? ¿A qué ritmo se abisma la escritura que quiere capturar algo de ese caos en que se transita cuando se intenta decir algo en medio de una multitud real y virtual que se comunica a un ritmo incesante? ¿Hacia dónde se dispara la experiencia estética de los transeúntes que viajan en Internet y que nos llevan a replantear el problema del cuerpo y el viaje en la sociedad contemporánea? Tres interrogantes tras los que ahonda esta ponencia, y cuyas respuestas implican volver sobre Benjamin (1997) quien en su reflexión sobre Baudelaire retoma el tema de la experiencia basándose en Proust, Freud y Bergson; cuyas percepciones sobre el tiempo y el espacio, dan cuenta de cómo esa duración psicológica de la que habla Bergson (1977), se ve mediada por las rizomáticas (Deleuze & Guatari, 1994) posibilidades de un viaje virtual, en que fragmentarios acontecimientos cambian la manera en que el individuo moderno goza de la experiencia temporal, al margen de las determinaciones espaciales de las

urbes que lo llevan de un lugar a otro, bajo la creencia en un afuera controlado y diferenciado por acciones y objetivos delimitados por el espacio real.

De esta forma se plantean los elementos de la duración psicológica de la que habla Bergson y el montaje como reformulación de la identidad, que se hacen posibles en estos nuevos medios. El hipertexto despliega la simultaneidad y rompe las lecturas lineales, sobreponiendo en una misma superficie la posibilidad de viajar en dimensiones donde las coordenadas espacio temporales, abren nuevamente la pregunta por la experiencia estética de un sujeto cuya posibilidad de desplazamiento lo instituyen como una suerte de flaneur errático, cuyas formas de percibir han mutado para siempre. Entonces, se vive en una temporalidad ya de por sí sobrecargada por los estímulos de las grandes urbes y, a la vez, mientras se cruza la esquina o se espera un bus, se gravita en el no-tiempo de la red que abre la experiencia a dimensiones inusitadas y cambiantes.

Al sujeto de hoy se le ha dado la posibilidad de no estar, y está en cualquier parte, se le ha anclado a un lugar, pero puede ir a donde lo desee. El flaneur de Benjamin,

con que se compara al navegante de las redes de hoy, es visto en esta reflexión como un individuo que, gracias a la Internet, vive una experiencia estética que lo invita a ser tan alienado y libre como quiera y a transitar al ritmo simultáneo e inmediato que le dicte su voluntad. Es un ser tan errático y certero como quiera imaginarse a sí mismo en los viajes que emprende hacia los otros, hacia el mundo, o lo que quiera ver o construir.

### **Navegar sin coordenadas**

El cielo ya no es, como lo fue siglos atrás, la única visión de lo eterno. Hoy son innumerables las maneras de estar y de ser que se abren cuando se quiere trasegar en la red y multiplicar en este recorrido las dimensiones espacio temporales que atrás dieron sentido a los espacios geográficos o lugares antropológicos donde se daban cita los individuos de antaño, cuyos recorridos o prácticas, les suponían la certeza de un yo anclado a una espacialidad. Siguiendo a Berger y Luckmann (1990), toda realidad es una construcción social, pero ¿qué pasa cuando se bifurcan en el tiempo las posibilidades de estar y estas construcciones gremiales se realizan en el lugar de los no cuerpos? o mejor, ¿qué ocurre con esa simbolización identitaria, de la que habla Michel de Certeau (1990), y de su adscripción en el diálogo o en el encuentro en emplazamientos concretos, cuando se viaja en una suma de lugares a velocidades tan vertiginosas que se puede llegar a negar esta categoría?

Asistimos, con menos certezas que interrogantes, a otra dimensión del espacio y el tiempo; sin embargo, los lugares antropológicos como “el lugar de sentido inscrito y simbolizado” (Certeau, 1990), implica entender esa inscripción en un recorrido hecho de palabras. Una vuelta logocéntrica e iconográfica en la que el sujeto se reinventa, se encuentra o escapa en una navegación errática que lo impulsa a conectarse con otros o a visitar páginas que a su vez lo abisman hacia más páginas y lo envuelven en rutas de sentido con una carga significativa de azar, creación, asimilación, vacuidad, recomposición, juego, conocimiento y, en la mayoría de los casos, necesidad de esa alteridad, también sin cuerpo que se lanza a la red en un proceso de encuentro sin emplazamiento real en el que mantenerse en contacto es lo importante.

La pregunta sobre las formas de simbolización que harían que esos nuevos espacios virtuales pudieran ser leídos como los lugares antropológicos de los que habla Michel de Certeau (1990), está aún por construirse con

miras a comprender mejor los nuevos rituales y prácticas que se generan en estas sociedades desterritorializadas que convergen en Internet. Por ahora, con este artículo sólo se pretende dejar la cuestión planteada y pasar a la experiencia que se deriva ya no sólo de estar en un computador viajando virtualmente, sino de las dos dimensiones que se abren con los dispositivos móviles.

¿De cuántos lugares y no lugares debemos hablar hoy cuando en un recorrido el transeúnte se conecta a la red y chatea, se informa, se desdobra, está y no está, en un circuito de velocidades paralelas que trasgreden aquel ritmo cadencioso en que su cuerpo físico se desplaza?

El flaneur de hoy ya no es el hombre de la multitud de Edgar Allan Poe (1985), alienado por la indiferencia, abismado entre los otros a no ser nadie, sumido en sus propios pensamientos, a la vez que su yo se diluye en las sombras frenéticas que tras las fantasmagóricas mercancías se chocan sin mirarse en la París finisecular. Este personaje tampoco se puede asimilar al individuo baudeleriano atropellado por el tedio, ahogado por ese spleen (Baudelaire, 1999) de quien ante los ritmos de la industrialización ha perdido la fé y el sentido de la existencia. No. Lo último a lo que se ve abismado este nuevo navegante es al tedio. De su casa el límite ya no es la puerta y si habita una megalópolis como las grandes capitales de hoy, controla, a su manera, estar en el centro o en la periferia. Maneras de situarse no solo en relación a lugares geográficos, sino con relación a la posición social que se desee recrear. En la virtualidad la identidad es parte de un juego de representaciones en medio de las cuales se entremezcla lo íntimo y lo público, lo social y lo individual. Sin ahondar en los fuertes golpes contra el monopolio de la información a los que se ven abocados los centros de poder con el flujo y la posibilidad de circulación que tienen los mensajes en este medio.

Volviendo al problema de la experiencia, es aquí que las teorías alrededor del tiempo y la duración que plantea Bergson, a quien retoma Benjamin para hablar de Baudelaire y de Proust, podrían ser útiles para repensar esta nueva temporalidad que surge de los recorridos en que se divaga cuando se navega en Internet: “definida así, la duración no sólo es experiencia vivida; es también experiencia ampliada, e incluso sobrepasada; es ya condición de la experiencia. Porque lo que da la experiencia es siempre un mixto de espacio y de duración. La duración pura nos presenta una sucesión puramente interna, sin exterioridad; el espacio, una exterioridad sin sucesión “en efecto, la memoria del pasado, el recuerdo de lo que

ha pasado en el espacio implicaría ya un espíritu que dura” (Deleuze, 1987. p 35).

Si partimos de una coordenada espacial que se relativiza en la navegación por internet, una especie de “duración pura” (Bergson, 1977) se abre ante los cibernautas, impulsándolos a no estar en el lugar. Quizá muchas prácticas de interacción donde el encuentro entre dos a más individuos suponía cargar de sentido el espacio, por medio de símbolos: el diálogo, el saludo, la evocación compartida de un recuerdo asociado a una calle, se ve remplazada por individualidades que, gracias a los dispositivos móviles, viajan en su burbuja, sin mirar al otro, sonriendo para sí mismos, para la máquina y para ese “amigo o amiga” que, mediante la red, les permite estar más allá de ese espacio. De ahí que el viajero no se circunscribe en el viaje, los no-lugares se han vaciado de su posibilidad simbólica, y aún le es difícil encontrar y tipificar los nuevos rituales de la realidad ampliada.

¿Puede entonces generarse interacción a partir de los mismos dispositivos que tienen hipnotizados a los transeúntes de hoy?

La pregunta no carece de aristas. Si como Augé (1995) lo considera, el lugar antropológico se compone de los intereses y modalidades de prácticas individuales y colectivas, este integraría a las colectividades que lo componen. Así, se incluyen en esta red dirigentes y miembros particulares, reconocibles y diferenciables, permitiendo el pensamiento simultáneo sobre la identidad y las relaciones, sean estas de tipo grupal o individual. En consecuencia, el esperado espacio público de intercambio digital, creado por dichos dispositivos, debería ser común y natural para quienes se ven inmersos en sus sistemas, asistiendo la permanencia de las condiciones necesarias para la construcción colectiva, dentro de un todo fundado en principios de significado para los habitantes y de inteligibilidad para el observador.

De ser así, el problema relativo a la tecnología sería por extensión superable y el marco de referencia claramente definible, razones por las cuales se podría esperar que cualquier capa de tecnología sembrada en la realidad digital, sirviera como cimiento de las estructuras fundamentales requeridas para articular el diálogo y la construcción de la identidad. Sin embargo, se ha señalado (Eriksson et al., 2007) que el uso público de muchas de estas tecnologías es opuesto a la idea de espacio público interactivo, social, democrático y auto-regulado, pues es a través de su materialización originada en intereses corporativos o institucionales, en que se diluye la inte-

gridad del cimiento de las estructuras. Y es que no sólo son la desterritorialización y la realidad ampliada las que interfieren con el desarrollo del sentido en ese nuevo espacio; el vacío es ahora parte integral de la bomba de información a la que se refiere Virilio (2006) y su origen hegemónico supera el diario reaccionar de ese flaneur que deriva.

Es aquí donde se hace visible el conflicto de nuestra futura realidad tecnológica: los códigos esenciales y relativos al contexto que regulan el orden social se desfiguran, desdibujando los límites de lo posible en términos de acción, pues no dependen de la reproductibilidad asociada a la idea de lugar, haciéndolos irreconocibles debido a la ausencia de una cultura que los englobe. En este punto, la preocupación e inquietud podría desbordar la discusión; no obstante, la idea de *softeriality* propuesta por Senagala (2010) sirve como plataforma para aproximarse de una nueva y positiva manera a la experiencia estética y cultural de productos, servicios y experiencias digitales. Lo anterior, partiendo de como la abstracción de identidad de lo digital de forma pura y aislada podría llevar a un fallido intento de entendimiento del fenómeno, si se infiere que se encuentra necesariamente insertado en un modelo rizomático donde las partes son dependientes y se articulan dinámicamente transformándose unas a otras. La pregunta queda aún por responderse y más cuando ya ha sido identificada la natural capacidad de integración de nuevas tecnologías dentro del tejido construido (lo queramos o no), como Wessner (2009) bien lo anota, de formas inesperadas y complejas. Aunque no carecemos de las herramientas de estudio Matthews et al. (2008) indica que debemos introducirnos activamente en los lugares que estas nuevas realidades habitan, para que podamos entender su naturaleza de forma integral y liberemos a los *softerials* para que sean lo que quieran, en cuanto es justamente en la naturaleza de su emergencia en la que nos debemos concentrar, para proyectar sobre las posibilidades simbólicas tan necesarias en la reconstrucción de sentido.

En síntesis, no se trata de adoptar una postura apocalíptica o lamentarnos porque ya no es posible generar en el espacio urbano lugares simbolizados por rituales de interacción directa entre los individuos. Se trata, por el contrario, de transitar el problema y sumergirse en el desentrañamiento del mismo, estudiando desde la estética las experiencias derivadas de la realidad ampliada. Las intervenciones sobre el espacio público podrían partir de ahí, y, a la manera en que lo hizo Benjamin (1976) con la

llegada del cine, apropiarnos de los lenguajes emergentes, sin la nostalgia o los estigmas que ven estos medios como el fin de las formas tradicionales de comunicación.

## Referencias

- Augé, M. 2008. *Non-Places*. (J. Howe, Trans.). Brooklyn, NY: Verso. (Original publicado en 1995)
- Baudelaire, C. 1999. *El esplín de París (pequeños poemas en prosa)*. Madrid, Alianza Editorial.
- Benjamin, W. 1976. *Sobre algunos temas en Baudelaire, en Iluminaciones II*, Madrid: Tauros, p.p 123-170.
- Bergson, H. 1977. *Memoria y vida*. Madrid: Alianza.
- Certeau, M. 1990. *La invención de lo cotidiano, 1 : artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana, Departamento de Historia.
- Deleuze, G., Guatari, F. 1994. *Mil mesetas, Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- Deleuze, G. 1987. *El Bergsonismo*. Madrid: Cátedra.
- Eriksson, E., Riisgaard, T., Lykke-olesen, A. 2007. Reclaiming Public Space – Designing for Public Interaction with Private Devices. *Proceedings of the Tangible and Embedded Interaction*, EEUU., 31 – 38.
- Matthews, B., Stienstra, M., Djajadiningrat, T. 2008. Emergent interaction: Creating spaces for Play. *Design Issues*, Volúmen 24. Número 3: 58-71.
- Berger, P., Luckmann, T. 1967. *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Nueva York: Anchor Books.
- Poe, E. 1985. The men of the crowd. En *The complete tales & poems*. Secaucus, N.J., EEUU: Castle.
- Senagala, M. 2010. Deconstructing Materiality: Harderials, Softerials, Minderials, and the Transformation of Architecture. En Villazón, R., Hernández, T., Cardoso, D., Parra, L. (Ed.), *Proceedings de la XIV conferencia SIGraDi: Disrupción, modelación y construcción, diálogos cambiantes*. Pp 142-145.
- Virilio, P. 2006. *The information bomb*. Londres, Reino Unido: Verso.
- Wessner, G. 2009. *Introducción a la exhibición Towards the Sentient City de The Architectural League of New York*. Recuperado en Enero de 2011 de <http://www.sentientcity.net/exhibit/?p=119>