

ESTÉTICA DE LA POTENCIALIDAD. LA NADA EN EL ARTE GENERATIVO.

Jean Danton Laffert Parraguez.
Universidad de Chile.

Resumen

Desde el nacimiento de conceptos matemáticos e informáticos relacionados con la geometría fractal, se pueden establecer nuevas lecturas de ciertas manifestaciones artísticas que utilizan el recurso geométrico irracional para expresarse. El Arte Islámico tradicional es un elocuente ejemplo de esto.

Considerando esta idea y llevándola al plano de las artes electrónicas, este ensayo busca reflexionar sobre las posibilidades del Arte Generativo - en tanto una de las manifestaciones del arte electrónico contemporáneo -, de dialogar con la historia del arte y la cultura tradicional oriental a partir del concepto de “*Vacio Metafísico*”. Se arguye así una reflexión sobre un Arte Sincrético, capaz de conectarse tanto con la metafísica oriental como con la matemática contemporánea occidental, a través de la plataforma informática.

Palabras clave

Vacío metafísico, Sincretismo, Fractal, Arte Generativo, Arte islámico.

La *Nada* antes de la imagen y del todo.

Al indagar en una reflexión ontológica sobre el universo, una de las preguntas que emergen naturalmente será la relativa al origen de todo cuanto existe; refirámonos a universo, materia, divinidad o cualquier fenómeno experimentado por el hombre.

Si continuamos prestando atención a esta idea y nos contextualizamos en la cultura occidental contemporánea, comprendemos el hecho de que llevamos alrededor de siete décadas asumiendo la teoría del *Big-Bang* como modelo científico determinante de la cosmovisión contemporánea (Radovic 2009: 121), hecho que trasciende las fronteras de la ciencia y afecta a la cultura, determinando prácticamente dos grandes paradigmas: una especie de creacionismo dogmático como religión cristiana versus un materialismo científico que finalmente decanta en una tecnificación de la sociedad a partir del progreso (*op. cit.*, 123). Ambas líneas de visión del mundo se presentan divergentes y no se involucran entre sí, conformando uno de los paradigmas de época moderna.

Pero éstas no siempre se han encontrado escindidas, existen períodos históricos en los cuales una visión empírica de la realidad se ha encontrado ligada a la religión como visión intuitiva de los fenómenos de la naturaleza (*Ibid.*). Mirando a oriente, observamos a una sociedad que ha vivido otros procesos de evolución cultural y se ha destacado principalmente por no separar la filosofía de la experiencia,

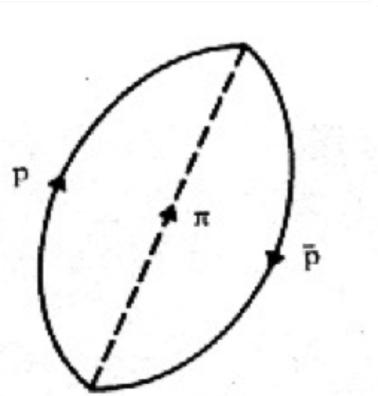
comprendiendo por ejemplo a la naturaleza, como un fenómeno integral más allá de una pura objetividad materialista (Nishida 1995:13). A través de esto la cultura oriental tradicional, en todas sus ramificaciones, ha desarrollado como uno de sus pilares conceptuales la idea de “*Vacio*”, o la “*Nada*” como una forma última de entender cualquier cosa posible en el universo desde cualquier plano, desde el material hasta el comportamiento de los seres vivos y la dinámica de los elementos, determinando así no sólo un estado meditativo, filosófico, sino que también influenciando a variadas manifestaciones artísticas. Ejemplos de esto lo encontramos en la clásica poesía *Haiku*, dibujo y pintura *Sumi-e* japonesa, o el arte caligráfico tradicional chino o del medio oriente, entre otros. Estas manifestaciones artísticas no sólo albergan una ya reconocida conexión con lo cotidiano, sino que además representan en un alto grado el entendimiento de lo divino no como una manifestación de un dios personificado sino más bien como un algo indeterminado y una *Nada* que es *Todo* al mismo tiempo, un vacío contenedor de la plenitud de las cosas existentes y que finalmente, para el Budismo, Taoísmo, Hinduísmo, Zoroastrismo o Islam por citar algunos ejemplos, representa la única verdad real. Una verdad intuída, meditada, presentida, conectada con cierta sensibilidad muy refinada (Del Arco Carabias 2004: 2h39).

Si bien en occidente no somos poseedores de esta percepción tan elocuente ligada con aquel concepto de *Nada*, mi interés es prestar atención a ciertas manifestaciones artísticas

contemporáneas, que de algún modo logran conectarse a esta idea, creando al mismo tiempo un sincretismo cultural entre oriente y occidente que conforma una nueva cultura globalizada.

En un plano más detallado, la más concreta posibilidad de conexión cultural entre occidente y oriente en la era actual se presenta a través de la ya mencionada teoría del *Big-Bang* en paralelo a la idea de *Vacio* o *Nada* propia de la filosofía oriental tradicional. Esta última no necesita pruebas empíricas de la existencia de la *Nada* tal como nosotros la concebimos; sin embargo la cultura racionalista occidental necesita “ver” esto por medio de un método muy determinado, el *método científico*. Técnicamente hablando, la ciencia recorrerá la vía de las comprobaciones matemáticas y físicas de campos cuánticos, que se entienden como contenedores de estados de energía altísimos en dimensiones subatómicas que determinan la conformación de la materia a modo de manifestaciones efímeras de determinadas partículas que finalmente son las artifices de toda la realidad percibida por nuestros sentidos (Radovic 2009: 64). Desde aquí se comprende la presencia del vacío físico en el universo, en la era moderna. En contraste, para Nagarjuna, filósofo hindú budista (siglos. II- III dc.), la realidad tal como la percibe un observador mundano, es un velo compuesto de múltiples capas, pero para el *Brahma* o ser humano que alcanza un grado elevado de iluminación de la conciencia, este velo desaparece para mostrar la única realidad que es el vacío (*Ibid.* 83); no como concepto nihilista sino como una idea que trasciende la razón, el lenguaje, la acción y la existencia misma, despojada de intenciones o calificaciones negativas o positivas. El vacío anunciado por Nagarjuna es un silencio y no existencia que sólo al *no ser*, *es* en plenitud. Esta plenitud se encuentra de cierta manera en las investigaciones de la ciencia de avanzada, observado en lo concreto, en experimentos de aceleración de partículas. Podemos citar las palabras del físico Kenneth Ford (*Ibid.* 64) al respecto:

“En diversos experimentos en aceleradores de partículas se ha probado que las partículas pueden venir a la existencia espontáneamente del vacío y desvanecerse denuevo en el vacío, sin que esté presente ningún nucleón ni otra partícula de interacción fuerte. Según la teoría del campo, sucesos de este tipo suceden todo el tiempo.”



En el siguiente diagrama se representa dicho proceso; tres partículas : un protón (p), un antiproton (-p) y un pión (π) se forman en el vacío y desaparecen de nuevo en el vacío : (9)

El vacío físico entonces, no es un estado de simple nada, sino que “potencialmente contiene todas las formas del mundo de las partículas”, es decir, es un pleno energético. Debemos mantener clara esta idea de plenitud ya que, para efectos de nuestro análisis aplicado a cierta estética tradicional y contemporánea en occidente y oriente, ambas maneras de entender el *Vacio* o la *Nada* se hacen fundamentales.

La *Nada* como imagen; expresar lo inexpresable

El *Logos*, el verbo o la palabra, en estricto rigor, apenas sirven para hablar del universo desde la perspectiva de su origen. Las representaciones visuales en la mayoría de los casos, poco ayudan. Por más que intentemos indagar en él, la primera dificultad que emerge es la pretensión ingenua de abordar el vacío con nuestro lenguaje. Pero si queremos abordar seriamente esta *nada contenedora del todo* desde un plano estético, debemos indagar a partir de la idea esencial de forma, del *Eidos*.

Comprendiendo la idea de apariencia a partir de algo que puede conectarse con sus cualidades, el término griego *Eidos* se presenta adecuado como punto de partida.

Toda forma contiene una cualidad del ser. Un elocuente ejemplo del uso de la forma no sólo como recurso simbólico sino también como ideal estético se presenta, por ejemplo, en el Arte Islámico tradicional; el cual sirviéndose de ciertos patrones geométricos tiene como fin principal no ilustrar miméticamente sino abarcar y sintetizar plásticamente un orden divino entendido como la creación de *Alá* y a partir de este, el orden de la naturaleza y el cosmos.

El Arte Islámico tiene como origen motivacional la negación del ícono; pero más que determinar este arte bajo el marco de iconoclasta, es más adecuado utilizar la palabra “aniconismo”. Titus Burkhard (2010) se refiere a este último término como poseedor de un carácter espiritualmente positivo, mientras que la iconoclasia sólo tiene un sentido negativo y precisamente, mas que potenciar un ideal nihilista nuestro punto nos lleva a una tendencia unificadora, que busca sobre todo una elevación posible del espíritu humano por sobre un materialismo dialéctico.



Fig. 1: Ejemplo de Arabesco característico del Arte Islámico tradicional.
Mezquita Al-Karauiyyne en Fez, Marruecos.

Sin embargo la prohibición de la imagen, en el Islam, se limita a la imagen de la divinidad; ella se sitúa bajo el monoteísmo abrahámico de tal manera que la imagen plástica de la divinidad se presenta como la forma que asocia lo relativo a lo absoluto, lo creado a lo no creado, sometiendo lo primero a lo segundo. Es en otras palabras, la negación del *ídolo* en la traducción concreta del testimonio del Islam. El aniconismo es en cierta forma extensivo de lo sagrado, siendo a la vez uno de los fundamentos del arte sagrado del Islam¹; y representar lo sagrado no es una idea que sólo se limita a símbolos, sino que para contener verdaderamente este carácter ha de ser consecuente con las formas que lo estructuran. En este sentido se busca reflejar el orden divino del universo, sintetizándolo por medio de una figura principal, a modo de patrón, que contenga una idea plástica y se expanda por medio de enlaces geométricos, tejidos que interpretan una concepción de la divinidad como un todo compuesto de partes. Son los atauriques o arabescos clásicos del Islam. Como lo he mencionado anteriormente,

esto se relaciona estrechamente con la visión filosófica de ciertas culturas ancestrales en la idea de “*Vacio*” o “la *Nada*”. Podemos llamarle a esto último *Me* como vocablo para los sumerios ; *Maat* para el Egipto antiguo ; el *Asha* del iraní zoroástrico ; el *Tao* de Lao Tsé o el *Sunyata* de Buda (Radovic 2009: 70). Y llevando esta reflexión aún más lejos podemos conceptualizar estas piezas del arte tradicional Islámico, en una “*estética de la potencialidad*”. La idea de potencialidad también se puede aplicar a estas imágenes en tanto formas conectadas con la estructura de la naturaleza. Consecuentemente podríamos inferir que sería una “*estética de la potencialidad en relación al orden natural de las cosas*”. Esto último es posible si consideramos el paradigma científico occidental de “*vacio*”, así como puede interpretarse un ataurique islámico a través de la geometría fractal.

Una imagen matemática para la *Nada*.

Sin considerar la perspectiva religiosa, todo fenómeno de la naturaleza, para ser entendido seriamente por un hombre moderno de occidente debe obedecer a una comprobación fáctica calculable científicamente o de otra forma vive en la esfera del mito. Antes de que Newton y Leibniz crearan en el siglo XVII lo que hoy conocemos como cálculo infinitesimal, se conocían funciones con enormes irregularidades y discontinuidades, pero los científicos de aquella época supusieron que de esas funciones discontinuas raramente surgirían sistemas naturales, por lo que las consideraban excepciones a la matemática tradicional y simplemente las dejaban de lado (*Op.cit*). Luego, en el siglo XX, a estas figuras se les denominará *Fractales*. No es fácil definir en simples palabras este tipo de geometría, sin embargo, para efectos de este ensayo, lo más importante es rescatar los conceptos de *Iteración* y *Autosimilitud* sobre patrones determinados.

La geometría fractal, a diferencia de la geometría clásica o Euclíadiana, permite entender patrones de comportamiento y conformación estructural en la naturaleza². Cada porción de un objeto u organismo en la naturaleza tiene las mismas características del objeto u organismo completo. También se puede decir que cada área de un fractal conserva, de manera estadísticamente similar, sus características globales. En este marco se ubica la definición de *Autosimilitud* (Mandelbrot 1977: 131).

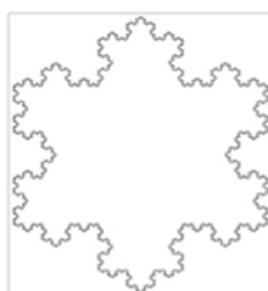


fig.2: Curva de Koch

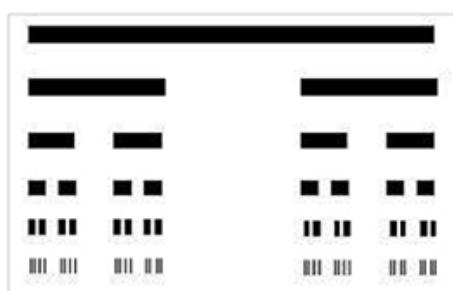


fig.3: Conjunto de Cantor

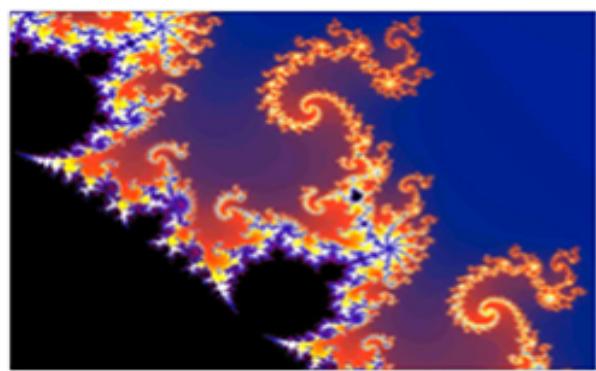


fig.4: Conjunto de Mandelbrot

Paralelamente, el comportamiento matemático definido como *Iteración* se refiere en simples palabras, a repetir y volver sobre sí mismo una cierta cantidad de veces (*Op. cit* 133.). En el caso de los fractales lo que iteramos son fórmulas o ecuaciones mediante algoritmos. Al respecto, hemos de considerar un hecho clave: Los fractales se han descubierto en el siglo XX gracias al desarrollo de las computadoras, lo cual permitió calcular grandes cantidades de iteraciones de ecuaciones específicas, pudiendo así apreciar definitivamente la estructura de un fractal. Esta geometría es útil para calcular modelos de crecimiento natural o el comportamiento de fenómenos naturales.

Desde el plano de las artes visuales en occidente, éstas se han relacionado en muchos períodos con la matemática -el arte renacentista es un buen ejemplo- sin embargo en las últimas décadas el desarrollo de la informática ha dado paso a ciertas manifestaciones técnicas que le han dado al artista y al espectador de las obras una nueva conciencia sobre esta intrincada relación. El denominado “Arte Generativo” es uno de éstos casos. Funcionando a partir de datos informáticos o algoritmos ayudados por interfaces de *software*, el artista compone sin demasiados obstáculos complejas estructuras geométricas que en algunos casos se pueden asimilar incluso a atauriques o arabescos islámicos, tanto desde el punto de vista plástico como a través de la matriz matemática que las sostiene.

Organizaciones y artistas que relacionan arte y algoritmo, desarrollan una perspectiva multilineal de investigación, conectada tanto con el plano intuitivo como el lógico de creación. Un ejemplo son los autodenominados “*Algoristas*” (Wilson 2002: 314). Este grupo incluye a Charles Csuri, Helaman Ferguson, Manfred Mohr, Ken Musgrave y principalmente Jean-Pierre Hebert y Roman Verostko. En la obra de este último se pueden apreciar ciertas composiciones que aluden a manuscritos medievales y formas similares a atauriques islámicos.

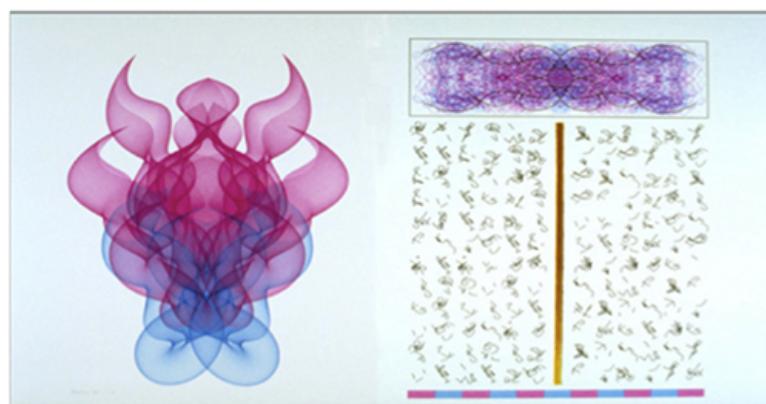


Fig. 5: Roman Verostko. *Diamond like Apocalypse*. 1992

Tanto o más retórico aún es el trabajo de Larry Cuba, artista y animador computacional, quien junto con John Whitney, considerado uno de los padres de la animación computarizada, desarrollan una de sus obras emblemáticas: “*Arabesque*” (fig. 6); cortometraje animado de 1975, el cual usa como influencia estética los arabescos, esta vez a través de líneas de luz, aplicando una dinámica de movimiento que construye y destruye constantemente estas figuras, componiendo nuevos patrones visuales a partir de una idea base, siempre asemejados a atauriques o lacerías islámicas. Karl Sims, también artista visual y animador computacional, relaciona su obra en algunos casos con los conjuntos fractales de Julia y Mandelbrot, sustentando estas creaciones en base a una investigación profunda sobre las posibilidades del código de raíz fractal y la automatización de la creación

gráfica por medio de computadores o máquinas análogas (*drawing machines*). En su obra “*Stalk*” (fig. 7), presenta una de sus composiciones en código basadas en el conjunto de Julia, que además presenta una conexión estética con el arte islámico tradicional en el sentido de una estructura general compuesta de un tejido casi infinito de otras estructuras más pequeñas, presentando un tejido irregular de interminables lazos de un solo patrón exponencial. El punto medular de estas obras se establece en la idea creativa del artista relacionada con la acción libre de la máquina, en un proceso técnicamente autónomo pero creativamente guiado por el autor. Para Herbert W. Frank, otro de los artistas pioneros en este formato, si bien lo esencial está en que el artista crea el algoritmo y luego el computador ejecuta los pasos para desarrollar la imagen, éstos creadores no están sólo interesados en la imagen última o imagen producto, sino que también en otros aspectos del proceso (Wilson 2002: 313), de los cuales deseó destacar:

- a) Una forma de trabajo enfocada en la creación de procesos generativos abstractos antes que, exclusivamente, en la producción de una imagen en particular.
- b) Potenciar la habilidad de los algoritmos de crear “familias” de imágenes a través de la manipulación de parámetros.

El *Hewlett Packard’s Basic Research Institute* en Bristol (BRIM), el cual ha desarrollado proyectos para animar y fomentar artistas, matemáticos y científicos a trabajar juntos, articula su punto de vista respecto a este tipo de procesos artísticos:

“A través del arte experimentamos la realidad de maneras que no son directamente accesibles al razonamiento, sino que le encontramos intuitivamente un sentido. Hay, sin embargo, semejanzas profundas entre las dos áreas. Ambas tratan de expresar “verdades” fundamentales acerca de la naturaleza de la realidad, buscando la estructura y simetría en el universo complejo en el que nos encontramos. Como Einstein dijo una vez: “común a ambas es la devoción a algo más allá de lo personal, alejado de la arbitrariedad” (Ibid).

A partir de esta revisión general del Arte Generativo podemos considerar la estrecha relación entre visualidad y matemática, influenciándose mutuamente, complementándose. Imagen y algoritmo son aquí interdependientes.

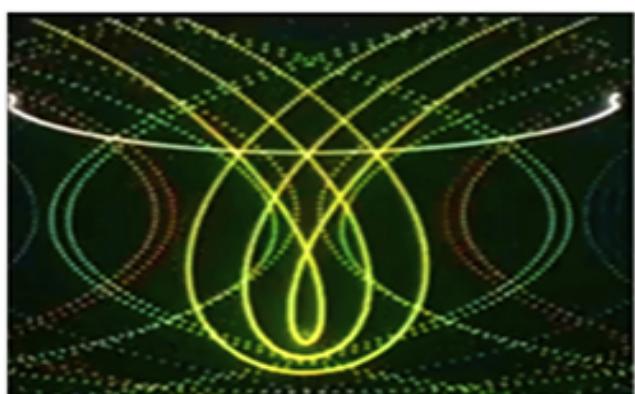


Fig. 6: Larry Cuba y John Whitney. *Arabesque*. 1975.
Fotograma del video original

Acercádonos a artistas de la última década, destaco la obra del artista y programador Raven Kwok, especialmente en formato video³ (Fig. 8, 9, 10 y 11). Podemos inferir en la

obra citada el carácter dinámico de su estructura, que le adjudica la capacidad de trascender a una sola posibilidad de forma⁴. A diferencia de una composición pictórica o escultórica tradicional esta no sólo es abierta semánticamente sino que también lo es a través de su propia forma, la cual se ramifica a partir de un parámetro específico y ofrece incontables posibilidades de manifestarse. No importa cuantas veces cambie su forma, esta heterogeneidad obedece siempre a un parámetro estable, un “patrón semilla” determinado por un código matemático. Pero al mismo tiempo su calidad descansa precisamente en la posibilidad de manifestarse en variadas posibilidades. La esencia de esta composición no puede ser percibida entonces en imágenes estáticas. Al percibirla por medio de un video podemos acercarnos un poco más y aún así, este tampoco es definitivo ya que este es finito en el tiempo; mientras que el patron semilla permite ilimitadas variables. Esta composición matemáticamente infinita y por ende, plásticamente sin límites determinados, se puede relacionar analógicamente con una percepción estética del *Vacio* lleno de infinitas posibilidades; como concepto de éste a partir de un patrón gráfico determinado.

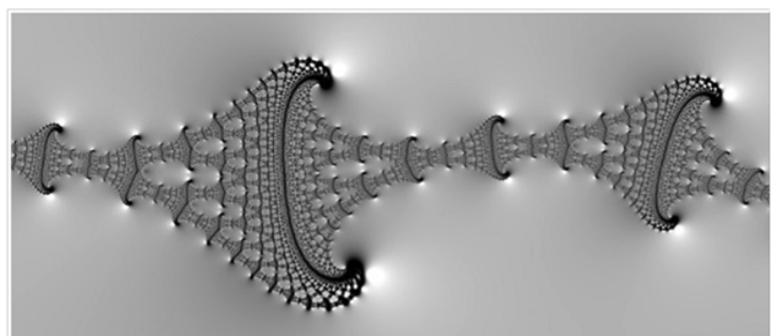


Fig. 7: Karl Sims. *Stalk*. Obra desarrollada en código de raíz fractal, a partir de las bases matemáticas del conjunto de Julia.

Plenitud estética, potencialidad y sincretismo plástico.

Llegando a nuestro punto central, debemos decantarnos todo lo ya referido al análisis del Arte Generativo. Aplicarle a éste una nueva perspectiva, desde lo “*infinito*” como concepto. Ahora podemos referirnos a un “*eidos ilimitado*” para la característica estética y matemática de estas obras. Un *eidos* dinámico, siempre abierto a la posibilidad de variar desde su propia calidad de apariencia; en palabras técnicas desarrollarse en su estado de *autosimilitud*. Los límites reales de la imagen existen únicamente en factores externos a la misma, que no pertenecen a su calidad de figura. Entiéndase por ejemplo, la capacidad de memoria física de un computador que alberga a tal imagen. Esta determina hasta donde se puede expandir, algorítmicamente hablando, la figura; cuán profundo podemos penetrar o navegar en ella. La memoria física de un computador no es parte ni de su círculo compositivo (su dimensión matemática) ni de su rango visual, o dimensión plástica.

Otro ejemplo interesante de observar es que el límite estético de este tipo de imágenes radica también en el tiempo que un espectador decide eventualmente proporcionarle a la obra en tanto experiencia estética. Esto se refiere a que, si un individuo que experimenta la obra, que es matemáticamente infinita y puede transformarse autónomamente sin un punto final, otro límite real de la imagen subyace en el momento en el cual simplemente el espectador ya no desee más experimentar la imagen. El límite estará en la relación espectador - obra, perdurando mientras exista la experiencia

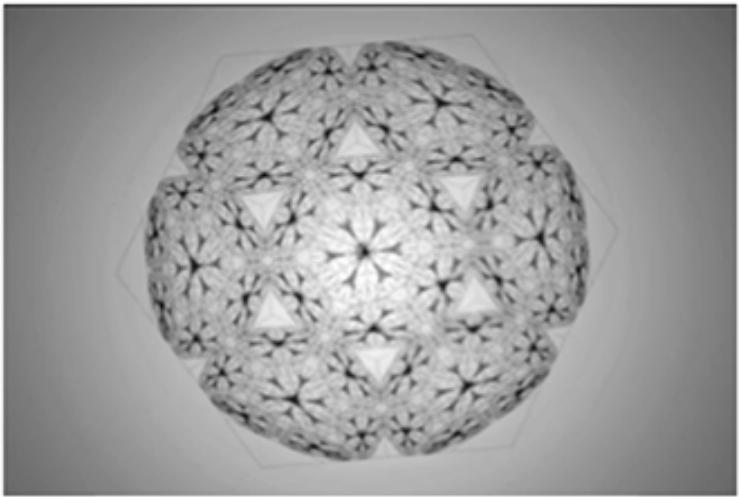


Fig. 8

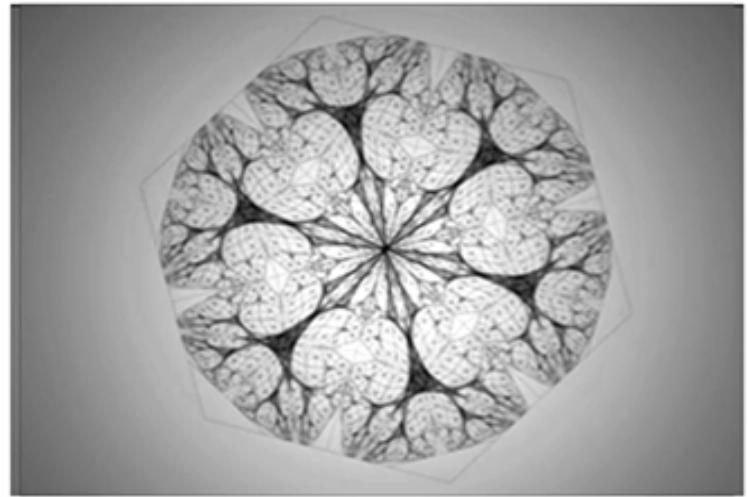


Fig. 9

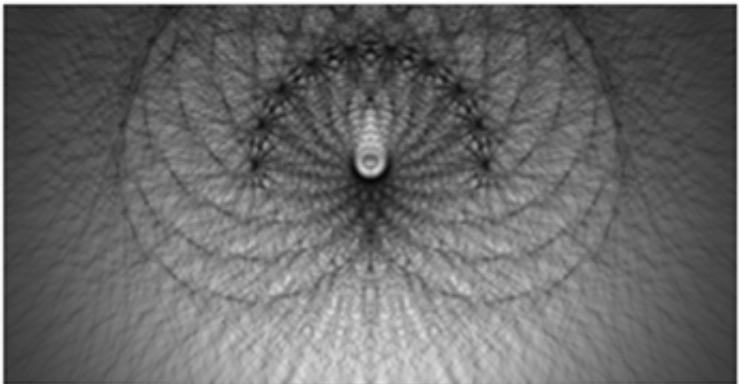


Fig. 10

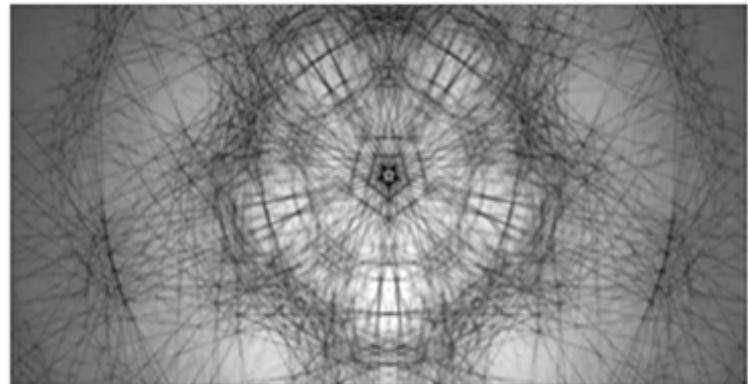


Fig. 11



Fig. 12

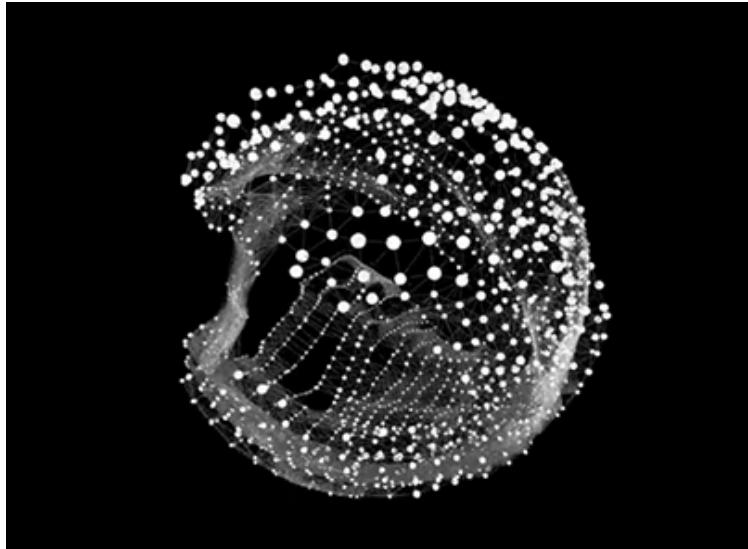


Fig. 13

Ejemplos de obras denominadas «Generativas», creadas en software Processing a partir de recursos algorítmicos variables. Si bien es posible limitarse a revisar una imagen estática de estas figuras y plantearla como obra plástica, toda la potencialidad de la misma se encuentra en su apreciación a partir de un video o desde el software original. En éstas se aprecia su constate autogeneración y transformación.

A modo de ejemplo, recomiendo visitar en el siguiente link a un video demo sobre las figuras 1,2,3 y 4 (por Raven Kwok):

<http://www.techgatherer.com/if-you-like-programming-and-fine-art-you-will-love-raven-kwoks-work-made-with-processing/>

Otras referencias en figuras 5 y 6 (por Matt Pearson):

<http://vimeo.com/9712740>
<http://zenbullets.com/thumbs.php>
abandonedart.org

estética, de modo que la única manera de que esa imagen se mantenga efectivamente iterando, transformándose, manifestándose infinitamente, es que el espectador se mantenga interactuando con ella infinitamente. Como esto último en la práctica es imposible, la obra es sólo infinita en potencia y su existencia en un instante determinado -este punto es clave- es tanto la imagen misma como la semilla original que contiene a todas las imágenes posibles. Esta potencialidad contenida en su semilla algorítmica es concreta, como a la vez es aún inexistente por su mismo estado. Estas ideas pueden además potenciarse desde la perspectiva de la *Endoestética*, en cuanto la obra de arte como sistema semi-autónomo y la importancia del co-autor / artista para su conformación (Gianetti 2002). Así, dentro de un análisis endoestético del comportamiento de una obra de Arte Generativo en código fractal, el concepto de *potencialidad* es congruente.

Con los puntos revisados es posible cimentar una reflexión amplia sobre una “*estética de la potencialidad*” y nos podemos sujetar a esta idea no sólo como el entendimiento de una simple imagen de código informático sino que también como un reflejo de una forma de crear en el mundo tecnocientífico del presente, y bajo la línea de lo ya revisado en este ensayo, un reflejo claro del estado de la cultura occidental contemporánea.

El proceso cultural postmoderna o contemporáneo es sabido, permite la manifestación rizomática de variadas propuestas estéticas. Esto en sí define en parte la globalización. Sin embargo aplicar a esto al concepto de La *Nada o Vacío*, ayuda a considerar con más definición el desplazamiento de posibles ideales estéticos en la reciente construcción del siglo veintiuno. Una proyección coherente de posibilidades plásticas que representen una globalización integral.

Para lo ya mencionado es también fundamental tener en cuenta el concepto de *Sincretismo* en el arte contemporáneo global, como propone Roy Ascott en varios de sus ensayos sobre el arte electrónico. Según Ascott (2005), *Sincretismo* no debe confundirse puramente con la síntesis, en el que las cosas dispares se funden en un todo homogéneo y por lo tanto pierden su distinción individual. Tampoco es eclecticismo, que suele indicar un curso vacilante del pensamiento. En el contexto sincrético, se respetan las diferencias extremas, pero se alinean de tal modo que la semejanza se encuentra entre la diferencia de las cosas, el poder de cada elemento es el poder de todos los demás dentro de la matriz de sus diferencias. Salvaguardar esta idea permite contextualizar la potencia argumentativa que brinda el concepto de la *Nada* a una estética occidental contemporánea, replanteando el funcionamiento de la tríada espectador, artista y obra de arte. Esto último por cierto es una problemática muy actual; Olafur Eliasson (2009) se refiere en este sentido en sus propuestas teóricas y experimentos plásticos, al fenómeno de la percepción visual y la importancia clave del protagonismo del espectador en el proceso creativo de la obra. A esto le llama “compromiso”. Si la obra es potencialmente infinita y depende de la interacción con el espectador, pensar sobre el concepto de compromiso que plantea Eliasson se hace muy importante. El arte como lo entendemos y lo experimentamos en la actualidad, hace bastante tiempo dejó de depender íntegramente del artista con su obra acabada y exhibida como tal. Estamos ahora acostumbrados a desenvolvernos en un arte que involucra al espectador y lo hace protagonista de la obra, influenciándose mutuamente. La idea de imagen ha decantado en múltiples estados. Esta multiplicidad de estados puede ser también congruente con una cosmovisión oriental tradicional sobre cualquier fenómeno existente. La

idea de *La Nada o Vacío* en su plenitud de posibilidades, en su “estar lleno de todo”, aporta al entendimiento de un arte se que confirma cada vez más en este estado múltiple; le permite definir más claramente sus formas en tanto formas potenciales. El arte algorítmico o generativo que hemos analizado en este ensayo viene a presentarse como una posibilidad concreta a este posible vuelco estético contemporáneo. Puede incluso relacionarse en su estructura con un ideal alejado de sus fronteras culturales como lo es el Arte Islámico, enlazándolo fuertemente con una propuesta plástica que, como ya he mencionado, responde a una lógica occidental. Países industrializados de oriente como Japón ya han asimilado tecnología informática en el arte y desarrollado una estética que retorna a occidente ofreciendo nuevas perspectivas, como el artista Ryoichi Kurokawa entre otros. El arte multimedial contemporáneo se confirma a sí mismo como sincrético bajo este horizonte; un arte global, potenciador de un diálogo constante entre culturas disímiles, colindando entre lo tradicional y lo actual.

La relación entre ciencia occidental y filosofía oriental en paralelo a una estética del arte electrónico debe ser un tema a prestar atención en ciertas manifestaciones actuales del arte. El espíritu de esta idea puede apreciarse entonces en la estructura de cierto arte multimedial que se vislumbra, más que en formas determinadas, poseedor de una *estética de la potencialidad* compuesta de una e infinitas formas de acuerdo a un patrón; de la misma manera en que la naturaleza se manifiesta en su forma más pura; obedeciendo a un patrón universal.

Notas

- 1- Titus Burckham (2000) fundamenta esta idea bajo las siguientes palabras : “...Un arte sagrado no está hecho necesariamente de imágenes, incluso puede ser sólo la exteriorización existencial, por decirlo así, de un estado contemplativo y en ese caso, no reflejará ideas pero transformará cualitativamente el ambiente, integrando un equilibrio espiritual cuyo centro de gravedad es lo invisible.”
- 2- La geometría Euclídea es sinónimo en matemáticas de geometría de cuerpos rígidos y en relación a cálculos de estructuras caóticas o no enteras, se comprende como clásica. (Vera 1988: 28)
- 3- Revisar la obra en video en : <http://vimeo.com/43752422#>
- 4- Otras obras de arte generativo pueden ser revisadas en detalle tanto en su visualidad como en sus códigos matemáticos en el texto: Matt Pearson. *Generative Art*. Meaning Publications, Baldwin Road, Shelter Island, New York. 2011.

Referencias

- Burckhardt, Titus (2000). “Principios y métodos del arte sagrado”. Palma de Mallorca: Edit. José J. De Olañeta.
- C.C. Radovic (2009). “La teoría del Big Bang y la Perfección de la Sabiduría: el vacío como síntesis ontológica de todo cuanto existe”. Santiago de Chile: Ed. Universitaria.
- Del Arco Carabias, Javier (2004). “La Escuela Filosófica de Kioto como paradigma de una reflexión intercultural”. España: Arbor/ Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Eliasson, Olafur (2009). “Your engagement has consequences. In Experiment Marathon: Serpentine Gallery”. Edited by Emma Ridgway. Reykjavik Art Museum, 2009: 18-21.
- Gianetti, C. (2002). “Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología”. Barcelona: Acc. L Angelot.
- Mandelbrot, Benoit (1977). “The Fractal Geometry of Nature (updated and augmented)”. New York: W.H. Freeman and company.
- Nishida, Kitaro (1995). “Indagación del Bien”. Barcelona: Gedisa.
- Pearson, Matt (2011). “Generative Art”. New York: Meaning Publications.
- Vera, Francisco (1968). “Breve Historia de la Geometría”. B. Aires: Edit.Losada.
- Wilson, Stephen (2002). “Information Arts – Intersection of art, science and technology”. Cambridge: The MIT Press, Cambridge.