



Estética Kantiana de la Primera Parte de la Crítica del Juicio Estético, aplicada a la interacción digital en la Educación.



Ensayo de Sebastián Casanueva Gómez

.....
Magister en Enseñanza en Humanidades,
Literatura y Bellas Artes - Universidad de Talca
Estética General - Profesor: Dr. Claudio Cortes

1) INTRODUCCIÓN

Se puede apreciar por el número de artículos académicos que tratan sobre el tema, que hay un creciente interés en la estética de diseño de sistemas interactivos, y más creciente, el interés por este modelo técnico digital aplicado en la enseñanza. Esta es una respuesta a la necesidad de marcos de referencia diseño de sistemas alternativos y formas alternativas de entender las relaciones y las interacciones entre los seres humanos y las nuevas tecnologías digitales.

Apoyado en los juicios estéticos de Immanuel Kant [1790] y en segunda medida, de la estética pragmatista de Dewey [1934] se desarrolla en este ensayo un marco para la comprensión de la estética como una perspectiva complementaria en el diseño centrado en el usuario, vista a través de los ojos de Immanuel Kant, y tomando en cuenta su obra *Crítica del Juicio*, quien, a través del primer libro, “*Analítica de lo bello*”, en sus cuatro momentos, analiza y critica la belleza de la percepción artística.

Actualmente, el Posmodernismo ha traído consigo una denominación muy amplia del significado de lo que es arte y de lo que no, muy en contraste de lo que impone Kant en la *Crítica del juicio*, y trataremos de vincular la percepción de la época Kantiana en relación con el arte, con un ejemplo concreto de propuesta artística que a la vez crea una instancia educacional, donde se describirá el motor de pensamiento de la *Crítica del Juicio* en relación a un ejemplo de tecnología digital utilizando la técnica de performance para el uso didáctico universitario, y apoyado con Dewey con una estética pragmática.

El desafío en este ensayo es vincular la crítica artística de Kant en conjunto con la interacción digital, más específicamente, en la tecnología de la información utilizada en ámbitos docentes, tomando en cuenta el tiempo en que Kant escribió la *Crítica del Juicio* en el año 1790, y haciéndolo partícipe de un juicio estético de tecnologías para el arte posmodernista.

2) Descripción de la Crítica del Juicio en el gusto en el arte.

Para Kant, la complacencia que determina al juicio de gusto es sin interés alguno. Dicho de otra manera, el juicio estético no puede depender de un interés ajeno a la propia contemplación del objeto. De esta manera, se crea una diferenciación entre lo bello y lo bueno, cuya unidad o por lo menos correspondencia se identifica en las filosofías trascendentes clásicas como las de Platón o Santo Tomás: de tal modo, según Kant lo bello no hace referencia a un fin determinado, sino es un fin netamente formal, una conformidad a fin sin fin, independiente de la representación de lo bueno, añadiendo además, que el juicio estético no aporta conocimiento del objeto, y eso ocurre mediante el juicio lógico, del entendimiento según analizado en la Crítica de la razón pura. El juicio estético reposa de tal manera en fundamentos *a priori*, y un juicio tal es puro solamente en la medida en que ninguna complacencia meramente empírica se mezcle al fundamento de la determinación del mismo [Kant, 1790].

Kant determina tres tipos de complacencias: la de lo agradable, que es aquel tipo de obra que deleita a los sentidos, la de lo bueno, que es estimado bajo valor objetivo con atributos de la razón y, por tanto, ajenos al juicio desinteresado, y lo bello como aquello que place por sí mismo. Sólo lo bello entra en el ámbito del auténtico juicio estético, pues es una complacencia desinteresada y libre, sin reposar en interés alguno, ni el de los sentidos, ni el de la razón, ni el de la fuerza de aprobación.

2.1) La Belleza en el Arte de la Crítica del Juicio Kantiana.

En referencia a lo bello, Kant desarrolla y advierte en torno a peligros y confusiones. Una vez definido lo agradable como categoría inferior que no debe ser confundida con lo bello, agrega que el atractivo no conforma la belleza, y que debe vigilarse a la hora de emitir un juicio de gusto como separar esencia y perifollo. De tal modo, hay belleza libre y belleza meramente adherente. La segunda, en tanto y que atribuida a un concepto (belleza condicionada) le es atribuida a objetos que están bajo el concepto de un fin particular. Las flores son bellezas libres de la naturaleza. En el enjuiciamiento de una belleza libre el juicio es gusto puro. Pero la belleza de un hombre o de un caballo, o de un edificio, supone un

concepto del fin que determina lo que la cosa debe ser, y en consecuencia, es belleza adherente.

Respecto al juicio de gusto, Kant determina que el juicio estético es siempre bajo conceptos subjetivos, es decir, no puede haber ninguna regla objetiva que determine por conceptos lo que fuera bello. Pues todo juicio de partir de esta fuente es estético, es decir, su fundamento de determinación es el sentimiento del sujeto y no un concepto del objeto. Sin embargo, Kant asegura que poseemos una idea de lo bello, un modelo arquetípico según el cual juzgamos, si bien ese concepto depende por entero de nosotros, y se admite que los modelos arquetípicos varían según el lugar, el tiempo y la cultura.

Con referencia a la comunicabilidad del juicio estético, Kant asegura que esta idea se basa en la existencia de un sentido común. «Sólo bajo el supuesto de que haya un sentido común (por tal no entendemos, empero, un sentido externo, sino el efecto que proviene del libre juego de nuestras fuerzas cognoscitivas), sólo bajo la suposición, digo, de un tal sentido común, puede ser emitido el juicio de gusto». Existe un sentido común en tanto y que los juicios son comunicables. Hay una necesidad del asentimiento universal que es concebido en un juicio de gusto que es necesidad subjetiva, que es representada como objetiva bajo la suposición de un sentido común. Ponemos nuestro sentimiento como fundamento al calificar a algo como bello, pero no como sentimiento privado sino común.

En torno a las definiciones de lo bello, Kant deduce cuatro momentos, que vienen a resumir lo expuesto arriba. Estos son:

- Definición de lo bello deducida del primer momento: gusto es la facultad de juzgar un objeto o un modo de representación por una complacencia o displicencia sin interés alguno. El objeto de tal complacencia se llama “bello”.
- Definición deducida del segundo momento: bello es lo que place universalmente sin concepto. Un juicio estético cuando es referido a lo bello (no a lo agradable) tiene como objetivo una cierta universalidad.
- Definición de lo bello deducida del tercer momento: belleza es forma de la conformidad a fin de un objeto, en la medida en que sea percibida está en éste se sin la representación de un fin.

- Definición de lo bello deducida del cuarto momento: bello es lo que es conocido sin concepto como objeto de una complacencia necesaria.

3) Sobre Estética Pragmática según Graves Petersen:

A continuación, haremos la distinción entre la estética analítica común y estética pragmática. En términos generales, un enfoque analítico a la estética se centra en el artefacto y el valor de sus atributos perceptibles, independiente de cualquier contexto Socio-Histórico, e independiente del espectador o usuario. En este tipo de enfoque, Petersen (2004) señala, es común en los enfoques de diseño que hacen hincapié en el aspecto, mirar, y sentir, y la idea de que las interfaces pueden ser diseñadas para ser independientemente atractivas de su contexto de uso, la cultura, la historia, o usuario.

En contraste, el pragmatismo ve la estética como un tipo particular de experiencia que emerge de la interacción entre el usuario, el contexto, la cultura y la historia, y no debe ser visto exclusivamente como una característica del espectador. Más bien, emerge en la construcción de las relaciones entre espectáculo y el espectador, sujeto y objeto, el usuario y la herramienta. El pragmatismo también se refiere a la experiencia estética como algo que no se limita al teatro o una galería. Mientras que estos últimos denominan objetos como obras de arte, por lo que la señal de la necesidad para una apreciación estética, no son ni necesaria ni suficiente para estética empírica. Por el contrario, la experiencia estética puede ser la materia de nuestra vida cotidiana como vivir y sentir. Pero mientras que la experiencia estética es continua con lo cotidiano de nuestras vidas, también tiene una cualidad especial. Wright y McCarthy [2004] captar esta cualidad especial de este modo:

En la experiencia estética, la estricta integración de medios y fines, significado y significante, la participación de todas nuestras facultades sensoriales e intelectuales es emocionalmente satisfactoria y gratificante. Cada acto se relaciona de manera significativa a la acción total, y es sentida por el experimentador que tiene una unidad o una totalidad que está cumpliendo [p. 58].

El énfasis en el sentido de la vida es importante en el enfoque pragmático. Del mismo modo, Dewey sostiene que la sensación y la emoción se sostienen como experiencia juntas, y que los valores se refieren a necesidades humanas, miedos, deseos, esperanzas y expectativas a través del cual tenemos el potencial de ser sorprendidos, provocados, y transformados. En resumen, la cualidad particular que marca la experiencia estética es que es creativa, vivificante y expresivo, e involucra los sentidos y valores en la actividad inclusiva y satisfactoria que se considera vale la pena dedicarse a por su propio bien.

En su aplicación de la estética pragmatista, Graves Petersen [2004] se centra en el uso como forma de conceptualizar la interacción, la expresión emocional y tangible que son conjugables y fortuitas.

Estoy de acuerdo con Graves Petersen en este sentido y también lo que ha demostrado, que la estética pragmatista proporciona una base sólida desde la que explorar conceptos tales como la alegría, la sorpresa y el encanto [McCarthy y Wright 2004] y pensar en el cuerpo como un sitio de interacción. Pero creo que las implicaciones de este enfoque de profundizar en la teoría y la práctica es más que una simple atención a nuevos modos de interacción y nuevos ideales de diseño. En particular, una estética pragmática nos permite reflexionar críticamente sobre diseño de interacción como una práctica. También facilita el desarrollo de nuevas herramientas y técnicas, y nuevas formas de entender procesos de diseño centrados en la experiencia humana y la estética de interacción.

4) Sobre Tecnologías Digitales y Experiencias del usuario:

Etimológicamente, "experiencia" significa una orientación hacia la *vida vivida y sentida* en todos sus detalles. Se trata de acomodar tanto la intensidad de un momento de asombro y el viaje que es la vida. Estos orígenes sugieren la estética potencial en toda experiencia. Dewey describe la experiencia de que incluye:

"Cuando los hombres hacen y sufren, lo que se esfuerzan para, amar, creer y ser mejores, y también cómo los hombres actúan y se actúa sobre las formas en que se hacen y sufren, deseo y disfrutar, ver, pensar, imaginar, en fin, los procesos de experimentar. . . Es un 'arma de doble filo' en que se reconoce que en su integridad

primaria hay división entre el acto y lo material, sujeto y objeto, pero a los dos se los contiene en una totalidad sin analizar [Dewey 1925, pp. 10, 11].

Al hacer hincapié en la totalidad del acto no analizada y material en la clase de implicado "Hacer" que él describe, Dewey juega por el aspecto estético de la experiencia.

Basándose en Dewey, nuestra cuenta de experiencia estética para su uso en la comprensión de las interacciones y las relaciones de las personas con tecnología [McCarthy y Wright 2004] se pueden caracterizar por tres temas, que se describen a continuación:

A) **Un Enfoque holístico** a la experiencia en la que lo intelectual, sensual y emocional destacan como socios iguales en la experiencia.

B) **Evaluación continúa** en participación y en la toma de decisiones en el que el yo previamente haya participado en la experiencia y trae a cada situación una historia de personal y los significados culturales y futuros anticipados que completa la experiencia a través de actos de sentido de toma de decisiones.

C) **Enfoque dialógico** -Objeto, y entorno son activamente construido como múltiples centros de valor con múltiples perspectivas y voces y donde una acción, palabra, o cosa está diseñado y producido pero nunca puede ser finalizada la experiencia de la que siempre se ha completado en el diálogo con aquellos otros centros de valor.

5) Estudio de caso: Innovación en didáctica a través de la técnica digital (implementado en Universidad Autónoma de Chile sede Talca).

Este año, en la Universidad Autónoma de Talca, en la carrera de Pedagogía en Artes, los docentes decidimos utilizar las nuevas tecnologías en función de la educación como herramienta, y que además tuviera un valor artístico e innovador, esto, para motivar a los estudiantes a fundamentar sus propuestas para la tesis de grado. Se decidió que el encargo de Seminario de Tesis sería fundamentar el tema escogido para la investigación, a través de apoyo visual innovador y utilizando arte digital, en este caso, videos proyectados

con la ayuda de un proyector digital sobre la figura humana, siendo este, el alumno tesista fundamentando el tema escogido sobre su cuerpo vestido de blanco, para facilitar la legibilidad en la proyección. Palabras claves e imágenes tomaban lugar en la proyección mientras el alumno hablaba, para reforzar su fundamento de una manera más didáctica.

Tomaremos este ejemplo para analizar el arte digital en la interacción educacional, en mayor medida inspirado por los cuatro momentos de la Crítica del Juicio (Kant, 1780) y en menor instancia, la estética pragmática de Dewey (1934).

5.1) Didáctica a través del Arte Digital según los cuatro primeros momentos de Kant:

Según el primer momento de la Crítica del Juicio de Kant, El juicio del gusto no es de conocimiento, ni lógico. Es realizado por medio de la imaginación y está estrechamente vinculado con el espectador. Este juicio es totalmente subjetivo. Y para realizar un juicio de esta índole, no se debe estar predispuesto a favor de la existencia de la representación (Kant, 1790). Estas características influyen en el juicio perceptivo artístico, en este caso, subjetivo a quien lo complace, en este caso, los alumnos que presencian la *performance*. Si estuvieran informados de las características innovadoras de esta presentación, ningún espectador sentiría lo que percibe como “bello”.

El juicio del gusto según su cualidad y su cantidad.

Lo agradable, place los sentidos en la percepción inmediata. El placer, es un factor desligado del interés y la razón, y en este caso, el percibir la mezcla de arte digital con la interacción de la proyección con el cuerpo humano, puede ser agradable en cuanto a que la existencia de esta proyección afecte el estado del sujeto. Lo bueno, agrada por medio de la razón, y por este proceso de pensar, puede ser bueno o no esta propuesta digital, ya que está ligado a si es útil o no, en este caso, para apoyo visual de presentación en el fundamento de temas de tesis. Por lo tanto, cuando este proyecto tiene un fin artístico (o no tiene fin), según Kant puede ser bello, pero este proyecto si se utiliza con fines

educativos, como tiene un propósito, no puede ser arte, por lo tanto, no es bello, pero sí puede ser bueno y agradable.

Lo bello es aquello que, sin conceptos es representado como objeto de una complacencia universal: El juicio del gusto en el cual hay una conciencia de desinterés, puede reclamar una “universalidad” aunque ésta no tenga fundamento en los mismos objetos, hablamos entonces de una universalidad subjetiva (Kant, 1780). Cuando algo es bello, debe haber la idea de universalidad presente, aunque no haya un valor universal, como es el caso de ejemplo utilizado, si puede recurrirse a un acuerdo tácito entre los hombres, lo que sería como una facultad de juzgar lo agradable de manera generalizada.

Por otro lado, existen dos tipos de juicios a través del gusto, aplicables a su vez en este caso. El primero puede ser denominado gusto de los sentidos, éste produce aquellos juicios de tipo individual. Si tomamos el ejemplo, puede ser agradable a los ojos de algunos estudiantes la idea de esta *performance*, sin embargo, muchos la pueden encontrar desagradable, ya que la naturaleza del ser humano contradice la idea de que “todo es arte”, el ser humano siempre está dispuesto a emitir juicios. El segundo tipo de gusto es el de reflexión, suponiendo juicios de tipo universal, ambas clases de juicios son estéticos (no prácticos). Un ejemplo de esto es que esta *performance* puede estar proyectada sobre una figura humana que, según los cánones de belleza, puede resultar en una experiencia agradable (o no) a la vista de los espectadores.

Un juicio universalmente objetivo, también es subjetivo cuando el juicio dado es válido para todo lo que contiene el concepto y por tanto la representación de éste. Sólo el juicio del gusto posee una cantidad de universalidad, que no está presente en el juicio sobre lo agradable. Es necesario mencionar que la belleza desaparece cuando se hace un juicio basado en conceptos (por ejemplo, evaluar si es una técnica útil para la didáctica, o si la figura humana se mueve correctamente según la música, o simplemente si su fundamento está acorde con el concepto visual. Toda intención de pensar, quita la propiedad de belleza y lo vuelve algo bueno).

El sentimiento de placer antecede al enjuiciamiento del objeto o éste a aquél: Entendiendo que este juicio es puramente subjetivo (como se evidencia anteriormente), el placer es precedido referente al objeto, o en este caso, a la *performance*. El placer es una exigencia necesaria. Pero, la belleza en sí no es nada, dejando de lado la relación con

el sentimiento del sujeto, lo bello es aquello que agrada universalmente sin concepto, como los cánones de belleza en el ser humano. En este punto, podemos mencionar que no existen cánones de belleza para el arte digital ni didáctico, pero si exige aplicar los acuerdos de belleza universales, como por ejemplo, una *tipografía bella*, una *mujer bella*, una *música bella*, etc.

De los juicios de gusto, según la relación de los fines que en ellos se toma en consideración.

Si se busca definir lo que sólo es un fin, conseguiremos que, es el objeto de un concepto en cuanto éste es considerado la causa de aquél. Podemos, pues notar en los objetos, únicamente por reflexión una finalidad de forma sin darle un fin por principio (Kant, 1790). El juicio del gusto no tiene por fundamento más que la forma de la conformidad a fin de un objeto (o del modo de representación del mismo): La determinación del juicio del gusto es la representación de un fin objetivo o de una posibilidad del objeto fundada sobre el enlace de los fines. Es decir, un concepto de bien. Debido a que éste no es un juicio de conocimiento es un juicio estético.

También Kant habla sobre la pureza en el gusto, y es independiente de encanto y emoción: Los juicios que adoptan esta representación no pueden querer en manera alguna a una satisfacción universalmente admisible. El gusto es siempre bárbaro, tanto que necesita de los auxilios del atractivo y de las emociones para ser satisfecho, y aún busca en ellos la medida de su consentimiento. En otras palabras, un juicio de gusto puro y a primera vista. Tomando el ejemplo a analizar, un juicio sobre la *performance* digital con fines educativos, puede ser puro en cuanto a su primera apreciación, puede llamar la atención o ser agradable desde el primer momento, pero cuando entiende o razona sobre si existe un fin o no, deja de ser puro en el gusto. Los juicios estéticos se dividen en empíricos y puros, los empíricos son los que declaran lo que es agradable o no, y los puros son los que afirman la belleza de un objeto. Un juicio de gusto es puro, solo en cuanto a ninguna satisfacción empírica se mezcla en su fundamento de determinación, esta forma sucede cuando siempre que el encanto o la emoción tengan una parte del juicio que se pueda declarar de algo bello. Lo sublime, a lo cual se acopla el sentimiento de la emoción,

exige una medida distinta de la que sirve de fundamento al gusto, como el sistema métrico

El juicio de gusto es completamente independiente del concepto de perfección: El propósito objetivo es externo, lo que hace que de este modo lo que se llama bello a un objeto no puede fundarse en la representación de la utilidad del objeto, por lo que el juicio del gusto es un juicio estético, es decir, un juicio que descansa sobre principios subjetivos. La belleza, siendo una finalidad formal y subjetiva, no nos lleva a concebir la perfección del objeto o una finalidad, formal, y sin embargo, objetiva. Tomando el caso ejemplificativo, el juicio estético, se limita a llevar al observador o receptor (en este caso a los alumnos presentes) a la representación por el cual es dada esta *performance*, y no nos hace notar ninguna cualidad de la misma, sino solo la forma final de las facultades representativas que se aplican a este tipo de arte digital.

El juicio de gusto, mediante el cual la representación escénica a través de una proyección digital es declarada bella, bajo la condición de un concepto determinado, no es pura: Es verdad que por medio de esta unión de la complacencia estética con la satisfacción intelectual, obtiene el gusto la ventaja de fijarse, y si no la de llegar a ser universal, al menos de poder ser sometido a reglas relativamente a ciertos objetos, cuyos fines son determinados. Estas no son más que reglas de la unión del gusto con la razón, es decir, de lo bello con lo bueno, que convierten aquel en instrumento de este, que es objetivamente universal. Pero aun cuando se formara un juicio exacto del gusto, apreciando esta forma de arte posmoderno como una belleza libre, aquel podría ser descalificado y acusado de tener un falso gusto, por otro que no considerara la belleza de esta innovación artística digital más que, como una cualidad adherente.

El gusto por esta intervención digital, según Kant, debe tener una facultad original. El modelo del gusto no es más que la pura idea que cada uno debe sacar de sí mismo, y conforme a la cual se debe juzgar todo lo que es objeto del gusto. Idea significa propiamente un concepto de la razón; e ideal la representación de una cosa particular considerada como adecuada a una idea. El ideal consiste en la expresión de la moral; sin esta expresión, el objeto no agrada universal y positivamente. No puede nunca ser estético, y que el juicio formado conforme a un ideal de belleza, no es un juicio puro del gusto (Kant, 1790).

Del juicio de gusto, según la modalidad de la satisfacción en los objetos.

Se podría decir la representación digital intervenida en el aspecto didáctico es, al menos posible, que se pueda encontrar ligada a un placer. Cuando hablamos de este proyecto digital es agradable, entendemos por tal lo que realmente estimula el placer en los espectadores en la sala de clase, mas lo bello lo concebimos como lo que tiene una relación necesaria con la satisfacción. Pero basta que se mire el cuerpo humano con una proyección de arte para afirmar que su figura se refiere a un proyecto, a un fin determinado. Es porque en esto no hay satisfacción inmediata referente a la intuición de este proyecto.

La necesidad subjetiva que atribuimos al juicio de gusto es condicionada, ya que el juicio del gusto requiere el consentimiento universal; y el que declara que una cosa es bella, pretende que cada uno debe dar su asentimiento a esta cosa, y reconocerla también como bella. Se busca el consentimiento de cada uno, porque con esto se tiene un principio que es común a todos.

La condición de la necesidad, a que un juicio de gusto pretende, es la idea de un sentido común, ya que el juicio de gusto corresponde a un sentido común, subjetivo y al mismo tiempo universal que se basa en sentimientos y no en conceptos para determinar lo que place o disgusta.

Si se puede suponer con fundamentos un sentido común, pero siempre tiene que poderse comunicar universalmente, pues de otro modo no tendría concordancia alguna con el objeto. La necesidad de la aprobación universal, pensada en un juicio de gusto, es una necesidad subjetiva que es representada como objetiva bajo la suposición de un sentido común: el juicio del gusto como ya sabemos se basa en sentimientos, pero no sentimientos privados, sino sentimientos comunes (no fundados en la experiencia), y si bien dicho principio no contara con la aprobación de todos si deberán estar de acuerdo y de este modo la unanimidad de varios que juzgan harán que este principio objetivo pueda exigir aprobación universal.

6) Conclusión

Es muy llamativo el poder crear una relación estricta entre Kant, filósofo de la época entre los siglos 18 y 19, y ejemplificar su maquinaria de pensamiento encontrada en “Crítica del Juicio” (1790) a través de ejemplos de arte digital, típico del posmodernismo.

Es posible afirmar que, pese a la distinta época en que estos elementos fueron lanzados a la luz (la Crítica del Juicio y el Arte digital), es totalmente posible describir la maquinaria de pensamiento de Kant a través de ejemplos actuales. Es más, Kant no se hubiera imaginado vivir en el mundo posmodernista de hoy, pero al ser describible el arte digital con la estética kantiana, podemos evidenciar la vigencia que puede tener una obra trascendental de la estética y la filosofía en el día de hoy, y descubrir el gran aporte de esta persona a la disciplina.

Por otro lado, al relacionar la estética pragmática con la interacción digital, podemos afirmar la estricta relación que existe entre el proceso de aprendizaje con la interacción, y podemos aplicarlo a la interacción digital a través de tres enfoques totalmente aplicables, un enfoque holístico (experiencia de lo intelectual), una evaluación continua (toma de decisiones y significados que puede traer estas decisiones) y un enfoque dialógico, donde el objeto y el entorno están en acuerdo y en común acuerdo, ya que no puede existir si el otro tampoco existe.

7) Bibliografía

- KANT, I. Crítica del juicio (Kritik der Urteilkraft) (1790). Trad. de Manuel García Morente, Madrid, Espasa-Calpe, 1999 (8ª edic.), ISBN 84-239-1967-6.
- DEWEY, J. 1934. *El arte como experiencia*. Pedigree, New York.
- MCCARTHY, J. AND WRIGHT, P. 2004. *Technology as Experience*. The MIT Press, Cambridge, MA.
- PETERSEN, M., IVERSEN, O. S., AND KROGH, P. 2004. Aesthetic Interaction—A pragmatist aesthetics of interactive systems. In *Proceedings of the Conference on Designing Interactive Systems (DIS)*. ACM Press, 269–276.

