

Arte y comunidades virtuales: el aspecto creativo de la comunicación

Lourdes Cilleruelo

“The Telematic Imperative: When there's no more geographical boundaries, territorial aggression is as irrelevant as polarised politics. The only imperative is to connect. Nowadays even the self is permeable.”

-Roy Ascott- ¹

Este año, en el 2004, se cumple la primera década del nacimiento del arte de Internet o net.art y el 25 aniversario del Prix Ars Electronica. Con motivo de su aniversario el Festival Ars Electronica² anunciaba una nueva categoría: COMUNIDADES DIGITALES. Esta nueva categoría, en palabras de la institución, “tendrá en cuenta particularmente la gran influencia social de Internet y los desarrollos actuales en el campo de la comunicación móvil y las redes sin cables”. La siguiente ponencia pretende ofrecer al lector algunas de las claves para entender el aspecto creativo de la comunicación y, en particular, de aquellos proyectos que se basan en la construcción de comunidades virtuales, donde sobresalen aspectos como el de creatividad colectiva, la importancia de la comunicación sobre el contenido y su calidad emergente.

Mantengo que el máximo potencial social y comunicativo de Internet se expresa en las comunidades virtuales. Con este propósito abordaré el arte de Internet en términos de CONECTIVIDAD. Partiré de una corriente de Inteligencia Artificial denominada conexionismo, cuyo origen se remonta a los años 60, pero que vive sus años de esplendor en los 80 gracias al renacimiento del interés por las redes neuronales y al desarrollo de los ordenadores de procesamiento paralelo. Basándome en el modelo conexionista, la red Internet puede ser considerada como una gran mente colectiva formada por mentes-máquina y mentes humanas en la que sus interacciones múltiples y paralelas provocan procesos emergentes. Roy Ascott, apoyándose en este paradigma, plantea el arte telemático en términos conectivistas. El conectivismo me

conducirá a examinar la noción de comunidades artísticas virtuales en las que lo que prima es ESTAR CONECTADO, ESTAR EN LÍNEA.

EL CONEXIONISMO Y EL CONECTIVISMO EN EL CONTEXTO DE INTERNET

La necesidad de explicar la inteligencia humana ha originado el nacimiento de diferentes teorías sobre su funcionamiento. La Inteligencia Artificial (IA) ha tratado de encontrar en la “inteligencia” del ordenador una emulación de la mente humana. La IA puede ser definida como aquella disciplina de ingeniería que intenta construir máquinas “inteligentes”. El conexionismo es un modelo de pensamiento basado en la IA cuyo origen se remonta a las primeras investigaciones iniciadas en los años sesenta sobre redes neuronales artificiales construidas a partir del modelo de la arquitectura del cerebro humano.

Mientras que la corriente tradicional - la denominada IA simbólica- sólo atendía al comportamiento cognitivo del ser humano, los modelos conexionistas intentaban modelar la fisiología del sistema nervioso. Alejándose del determinismo reduccionista de considerar la cognición como simples manipulaciones simbólicas, mantenían que el ordenador, al igual que la inteligencia humana, no es un mero conjunto de reglas lógicas. Desde el conexionismo el cerebro es una caja negra de entradas y salidas; la mente queda así definida como un sistema cerrado en el que suceden procesos emergentes. Puesto que los ordenadores pueden ser equiparados al funcionamiento del cerebro humano se suavizan las barreras entre humanos y máquinas, entre lo artificial y natural, enriqueciendo el aspecto humanista de la IA.

Roy Ascott integra el arte telemático dentro de este modelo: «El paradigma conexionista también abarca el conexionismo en ciencias y lo que podríamos llamar el conectivismo en arte»³. Ascott utiliza el término conectivismo para definir un arte que se aleja de las nociones tradicionales de autor individual,

espectador pasivo y obra terminada para centrarse en modelos interactivos y sistemas inteligentes. El arte telemático se caracteriza por su conectividad, inmersión, interacción, transformación y emergencia.

COMUNIDADES ARTÍSTICAS VIRTUALES EN INTERNET

Las comunidades virtuales se presentan como perfectos modelos conexionistas. En la red Internet, al igual que las neuronas del cerebro, a mayor necesidad e interés se refuerza la comunicación y las conexiones entre sus integrantes. Son comunidades en conexión, constituidas por unidades simples que, alejándose de los parámetros geográficos y jerárquicos tradicionales, se comunican entre sí de un modo democrático, asimétrico y especializado. Por vez primera, Internet ofrece un modelo de comunidad basado en intereses comunes, cuyo desarrollo no responde a la proximidad o lejanía en el espacio físico de sus componentes sino a su conectividad. Sus componentes se rigen por un modelo no jerárquico y horizontal y refuerzan sus conexiones según sus intereses, mediante su interacción y comunicación.

Definición y preliminares de las comunidades virtuales

“Las comunidades virtuales son agregados sociales que surgen de la Red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo estas discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con suficientes sentimientos humanos como para formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético.”⁴

Ampliando la definición de Rheingold, se entenderá por comunidades virtuales no sólo aquellos agregados sociales⁵ que se forman en las redes electrónicas a partir de discusiones públicas, sino aquellas que además cumplen las tres siguientes premisas: la comunicación e interacción entre sus componentes es de naturaleza no jerárquica, mantienen una clara identidad de red, y por último la base de la relación entre sus componentes depende de su conectividad y no de su vecindad geográfica. La definición que aquí se propone, a diferencia de la Rheingold, no se reduce exclusivamente a la actividad desarrollada de esos agregados sociales, sino que además tiene en cuenta el punto esencial de las comunidades: su conectividad. A continuación

procederemos a examinar con más detalle cada una de las tres características propuestas.

Conexión versus agrupación

La primera característica es la comunicación e interacción deslocalizada y no jerárquica entre sus componentes. La forma ideal de comunicación en la era de la sociedad postmoderna es comparada con el rizoma. Internet cumple el primero y principal precepto de éste⁶: el principio de conexión. «Cualquier punto del rizoma puede ser conectado con cualquier otro y debe serlo». El filósofo Vilém Flusser en su artículo “¿Agrupación o conexión?”⁷ define la telemática en términos del cambio en la percepción del concepto de proximidad y de la supresión del individuo, la cual nos proporciona la clave y el enlace con el siguiente apartado.

Flusser, en este mismo artículo, realiza un interesante análisis de comparación de este nuevo tipo de comunicación, descentralizada y democrática que ofrecen las redes telemáticas. Flusser entiende dos formas de entender la sociedad de la información: en primer lugar, como una sociedad cuyos fundamentos radican meramente en la generación, procesamiento y distribución de información; en segundo lugar, una sociedad en donde el peso fundamental no descansa en la propia información sino en el intercambio de ésta. Y es aquí donde cobra protagonismo la conectividad, puesto que la realización del individuo queda expuesta al nudo de relaciones que se establecen. Ahora bien, como apunta Flusser, teniendo en cuenta que este fundamento depende de la apertura y la buena disposición de los participantes y ya que el carácter humano es esencialmente egoísta, conduce hacia un arquetipo de sociedad utópica. Por tanto, la telemática establece los presupuestos de una sociedad utópica basada en la realización de unos a otros.

Extrapolando los dos patrones de sociedad de la información a los mass media, Vilém Flusser distingue entre dos formas principales de comunicación: agrupación y conexión. Como «agrupación» entiende aquellos medios en los que la comunicación se efectúa desde un emisor individual a varios receptores

individuales, sin que se dé posibilidad alguna de respuesta o feedback entre ellos. Entre estos modelos caducos, centralizados y secuenciales incluye a los mass media hasta ahora dominantes (televisión, radio, prensa...). Por el contrario por «conexión» se refiere a dispositivos de acercamiento entre personas que permiten el intercambio de información entre ellas: una comunicación totalmente igualitaria de muchos a muchos. En este segundo tipo incluye la telemática y en concreto el medio Internet. Flusser concluye apostando por este segundo modelo de comunicación fundamentado en la conexión y apelando al lector para que revoque las agrupaciones.

Identidad de red

La segunda de las características, la identidad de red, ya quedaba implícita en la definición de Rheingold. Este distintivo hace referencia al alegato postmodernista de la muerte del individuo, sostenido en la disolución del sujeto en el flujo de pensamiento de la Red. Por tanto, Manuel De Landa⁸ entiende las redes informáticas como nuevos modos para la formación de inteligencias colectivas. En opinión de muchos, en las comunidades virtuales mantener la creatividad individual y original es pura hipocresía. El tercer principio correspondiente al de multiplicidad del rizoma se hace patente: «sólo cuando lo múltiple es tratado efectivamente como sustantivo, multiplicidad deja de tener relación con lo Uno como sujeto o como objeto, como realidad natural o espiritual, como imagen y mundo»⁹. Remitiéndonos de nuevo al célebre filósofo alemán “La telemática sería la técnica que lleva a cabo, de forma automática, la supresión de uno mismo a favor de la realización intersubjetiva.”¹⁰

Conectividad versus vecindad geográfica

Los nodos que componen la Red, al igual que las neuronas del cerebro, refuerzan sus conexiones en función de sus necesidades e intereses independientemente de su localización geográfica gracias a una nueva forma de estar presente: la telepresencia, el telecontacto. Este término es usado para describir la tecnología que nos permite acceder y experimentar lugares como si realmente estuviésemos presentes; nos dota de una presencia virtual, descorporeizada y deslocalizada.

Una de las principales consecuencias de la telepresencia conlleva la alteración de los parámetros espacio-temporales en el modelo de comunicación tradicional. El concepto de distancia ya no se basa en parámetros espacio-temporales sino en la calidad de la conectividad: puesto que la distancia queda determinada por la calidad y tiempo de conexión, la cercanía o lejanía depende de su calidad. El proyecto titulado "Distance"¹¹ de Tina La Porta reflexiona sobre los estados de conexión y la desconexión, sobre el deseo de conectividad dentro de un entorno que considera real y global, así como la naturaleza deslocalizada y descorporeizada de esta comunicación. También aborda las fluctuaciones en la recepción y transmisión de los mensajes mediados por la pantalla del ordenador.

ARTE Y COMUNIDADES VIRTUALES: EL ASPECTO CREATIVO DE LA COMUNICACIÓN

Partiendo de la definición de comunidades virtuales y de sus tres elementos esenciales se pueden inferir tres características dominantes en el arte desarrollado en el seno de éstas: la supremacía de la conexión sobre el contenido; su carácter colectivo y heterogéneo; y por último, un arte emergente como resultado de la interacción y colaboración de sus componentes. Estas características que pasamos a enumerar representan fielmente el arte conectivista en el que se inscribe el medio Internet.

Conexión versus contenido

La importancia de la conexión sobre el contenido viene dada como consecuencia directa de la propia conectividad. El hecho artístico recae en la comunicación que se establece entre los diferentes componentes. Como resultado, el arte basado en las comunidades virtuales puede ser entendido como un proceso de interacciones de grupo, como construcción y evolución de enlaces entre comunidades cultural y profesionalmente diversas.

En su artículo ¿Conexión o agrupación? Flusser afirmaba que la creatividad viene implícita en la propia conectividad, ya que la persona se

realiza como tal en la medida en que aumenta el intercambio de información. Las ideas expuestas por J.C.R. Licklider se muestran como claros antecesores de las de Flusser. Al igual que éste, Licklider¹² concibe la comunicación no como mero intercambio de información transferida de un punto a otro en códigos o señales, sino como un proceso creativo fruto de la interacción de distintas mentes individuales. La Red de redes cumple a la perfección las características de ese nuevo medio imaginado por Licklider, definido como un medio dinámico, plástico y moldeable que permitirá una comunicación no jerárquica, interactiva y creativa.

Arte colectivo

La red Internet permite la copresencia e interacción simultánea en un mismo espacio de diferentes usuarios localizados en distintos puntos del globo terrestre. Esta circunstancia ha sido aprovechada por el artista, quien no solo crea su obra gracias a la participación y colaboración de estos usuarios, sino que el hecho artístico adquiere sentido única y exclusivamente a través de este colectivo. En contraposición, el autor pierde su monopolio de creador individual: el acto creativo es fruto de la interacción de un colectivo normalmente anónimo.

Aunque son muchas las obras que tratan e investigan sobre la creación colectiva, "Anonymous muttering"¹³, de Knowbotic Research se revela como uno de los trabajos que mejor visualiza este concepto. "Murmullo anónimo" -su traducción literal- es una instalación interactiva de luz y sonido dónde los distintos sonidos procedentes de varias fiestas de DJ's, previamente digitalizados, son manipulados y distorsionados simultáneamente a través de dos dispositivos: por un lado mediante una membrana de silicio diseñada especialmente para la ocasión situada en la instalación (visitantes físicos); y por otro lado de una membrana 3D virtual ubicada en su website (visitantes virtuales)

Conviene aclarar que, la creatividad colectiva no debe ser entendida como un proceso caótico y sin sentido de la interacción grupal sino, y volviendo otra vez a Flusser, como una forma de enriquecimiento mutuo. Pierre Lévy lo explica así: "A todas luces, la imaginación colectiva no debe de ser entendida

como una fusión de las inteligencias individuales en una especie de magma amorfo, sino, por el contrario, como un proceso de crecimiento, de diferenciación, de proliferación y de singularidades de rebote mutuo»¹⁴

Arte emergente

Por último, nos queda hablar de la calidad emergente de los proyectos de Internet. La emergencia se halla presente en los comportamientos colectivos. En biología esta palabra «se usa para designar el fascinante todo que se crea cuando muchas unidades semisimples interactúan unas con otras de una manera compleja (no lineal). En términos informáticos, es el método de abajo a arriba lo que permite la emergencia de fenómenos nuevos e imprevistos en el nivel supraordinal, un fenómeno crucial para los seres vivos.»¹⁵

Por tanto el arte emergente puede ser conceptualizado «como aquél fruto de la interacción de unidades semisimples de una manera compleja (no lineal)». La creatividad ya no se entiende como fruto de la expresión de un artista individual sino como un proceso dinámico y emergente. El arte desarrollado en el seno de las comunidades virtuales se origina a partir de la interacción compleja de sus miembros, por lo que el resultado final no se muestra siempre deducible e incluso es a veces impredecible. La función de determinar el grado de complejidad de interacción entre sus componentes se reserva al artista.

En definitiva, es un arte orientado al proceso y no al objeto. El concepto de obra de arte terminada da paso a una obra dinámica siempre en proceso. La obra que ofrece el artista, lejos de permanecer cerrada y estática, se presenta abierta e inacabada, en continuo devenir.

¹ ASCOTT, Roy: Interactive Terminology. An Interfacial Glossary. <http://spark.com/who/ascotessay.html>, 1995.

² Ars electronica es uno de los festivales más importantes de arte electrónica, el cual se celebra anualmente en la ciudad austriaca de Linz. <http://www.aec.at/en/index.asp>

³ ASCOTT, Roy: "El retorno a la Naturaleza II". En *ZEHAR. Arteleku-ko boletina* 31, Gipuzkoako Foru Aldundia. Kultura eta Euskara Departamentua 1996 uda, p.11.

⁴ RHEINGOLD, Howard: *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Gedisa, Barcelona, 1996. Título original: *The virtual community*. Publicado por Addison-Wesley Publishing Company, 1994, p.20.

-
- ⁵ En química, acorde con la definición de la Real Academia Española, agregado se refiere a un grupo de partículas que interaccionan. Puede tratarse de átomos, iones o moléculas.
- ⁶ DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix: *Rizoma (Introducción)*. Pre-textos, Valencia, 1997. Título original: *Rhizome (Introduction)*. Éditions de Minuit, 1976. Traducido por José Vázquez Pérez y Umbelina Larraceleta.
- ⁷ FLUSSER, Vilém: “¿Agrupación o conexión?”. En Giannetti, Claudia (ed.): *Ars telemática: telecomunicación, Internet y ciberespacio*. L'Angelot, Barcelona, 1998, p.15.
- ⁸ Manuel de Landa tomado de Internet <http://www.nettime.org/desk-mirror/zkp2/poetry.html>. Citado por Heiko Idensen en “Poetry should be made by all”. *ZKP2*, 1996.
- ⁹ Op.cit. Deleuze y Guattari, 1997, p.3.
- ¹⁰ Op.cit. Flusser, 1998, p.14.
- ¹¹ “Distance” –Distancia-. <http://turbulence.org/Works/Distance/index.html>
- ¹² LICKLIDER, J.C.R. y TAYLOR, Robert W.: “The computer as a communication Device”. Science and Technology, 1968. En *In Memoriam: J.C.R. Licklider 1915-1990*. Palo Alto, California: Digital Equipment Corporation, 1990. Disponible para su download <http://memex.org/licklider.html>.
- ¹³ Este proyecto originariamente fue diseñado para el Dutch Institute of Achitecture (NAI) situado en la ciudad de Rotterdam (Holanda) dentro del programa correspondiente al festival DEAF 96.
- ¹⁴ PUUSTINEN, Merja: *Review of Pierre Lévy's Superlanguage*. Tomado de Internet <http://www2.uiah.fi/conferences/iseaw/www/bestpuust/best69.html> en marzo, 2004. Puustinen, en este breve artículo, hace un repaso de la ponencia de Lévy sobre el superlenguaje de las futuras redes, celebrada el 22 de agosto durante el simposium ISEA'94.
- ¹⁵ EMMECHE, Claus: *Vida simulada en el ordenador. La ciencia naciente de la vida artificial*. Gedisa, Barcelona, 1998, p.33. Título original: *The Garden in the Machine: the emerging science of artificial life*. Princeton University Press, 1994. Traducido por Carlos de la Reta.