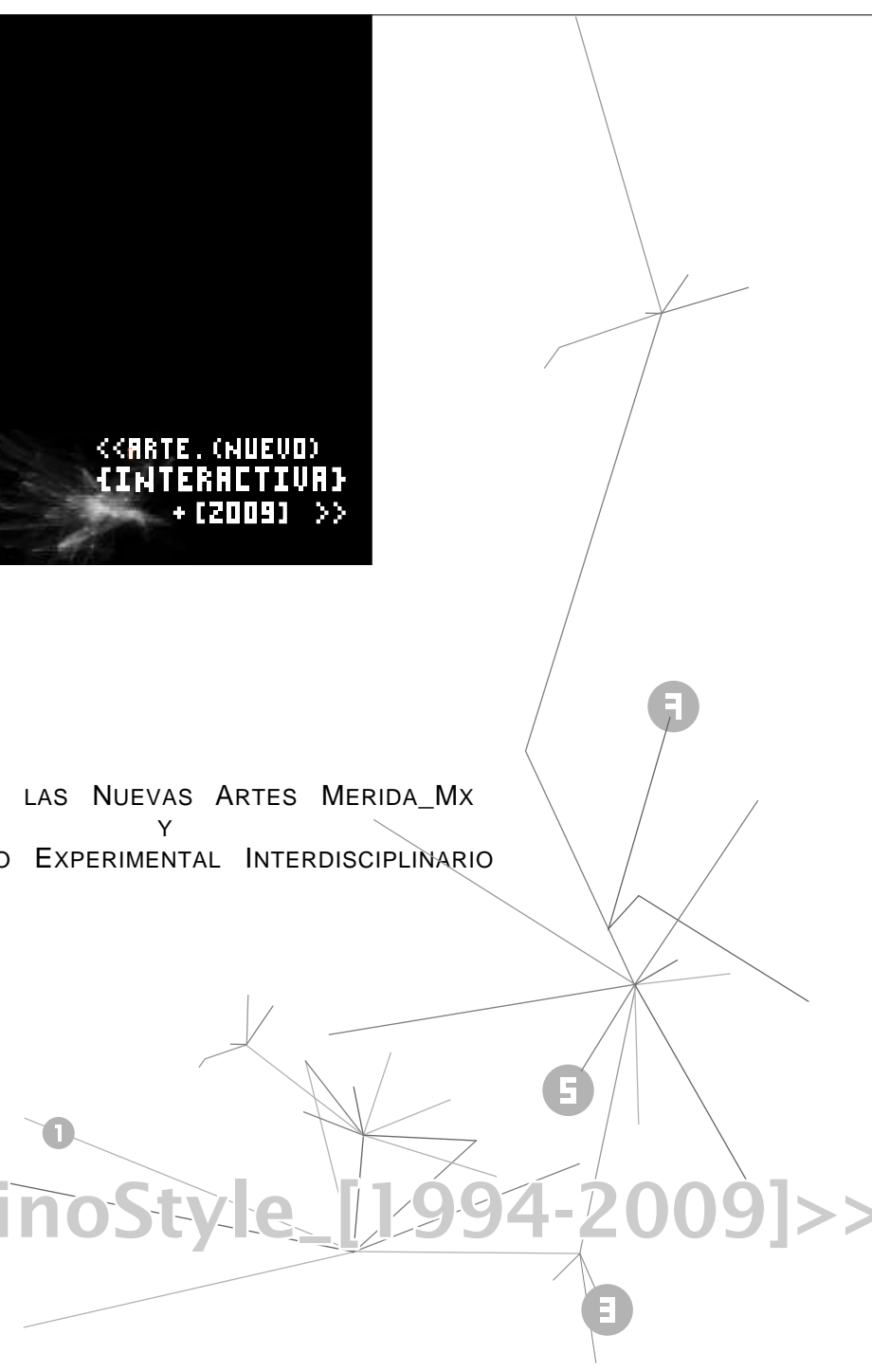




BIENAL DE LAS NUEVAS ARTES MERIDA_MX
Y
LABORATORIO EXPERIMENTAL INTERDISCIPLINARIO

<<Net.Arte.LatinoStyle_[1994-2009]>>



ENSAYOS

<< Internet.Arte.LatinoStyle_[1994-2009]>>

Raúl Moarquech Ferrera-Balanquet

Después de la declaración de Ivo Mézquita, curador de la Bienal de Sao Paulo, donde hace una reflexión crítica sobre los procesos curatoriales de las bienales y, especialmente en la bienales originarias de Las Américas, Arte Nuevo InteractivA se cuestionó su existencia y función dentro del territorio crítico teórico de la historia que había propuesto desde sus inicios. Pronto, sus integrantes, nos dimos cuenta de que el arte en red producido por latinos y latinoamericanos no sólo ha experimentado la exclusión del canon de los new medias, sino que también, al ser un arte no objetual, no se ha tomado en cuenta en las bienales del continente, a pesar de que esta práctica creativa nació dentro de la intersección entre las artes, la tecnología, las ciencias y las humanidades, convocando a nuevos procesos creativos de interactividad social y de interpretación crítica de la obra de arte y su funcionalidad.

La insistencia en reinscribir la historia del arte en Las Américas en el siglo XXI como una relación con la fisicalidad del objeto, nos instiga a crear una curaduría que cuestione el proceso histórico

de los artistas de este territorio, que desafiando la hegemonía de un canon asociado con conceptos arcaicos, han reinscrito la transdisciplinariedad dentro del artista como sujeto modificador de la historia.

Enfocarnos en las artes mediáticas y el arte en la Internet fue uno de los objetivos primarios de la primera edición. Desde entonces, el consejo curatorial ha investigado desde muy cerca el proceso evolutivo de estas manifestaciones y, gracias al intercambio social que se ha tenido con muchos de los artistas, pudieron salir a la luz elementos claves en la construcción de la presente curaduría. En octubre del 2008 ya se había acordado trabajar con el eje curatorial << Internet.Arte.LatinoStyle_[1994-2009]>> para Arte Nuevo InteractivA' 09, intentando hacer un recuento histórico de esta producción artística que ha demostrado romper con el archiconocido discurso del subdesarrollo en Las Américas. Ese mismo mes, sentado en un restaurante chino en Los Felix, Los Ángeles, Antonio Mendoza me relataba sus primeras experiencias con las incipientes tecnologías de la Internet circa 1994.

Fue entonces que se confirmó la continua exclusión de artistas Latinos del canon de los new medias y fue comprendida la importancia histórica de este eje curatorial.

Existe una corriente crítica histórica en Latinoamérica que acusa al arte que emplea tecnologías de ser 'sirvientes del imperio'. Marta Traba, cuando se refiere a los artistas estadounidenses cuyas obras incorporan a la tecnología, argumenta que la actividad creativa en sociedades de consumo conducen al enriquecimiento del aparato de control totalitario y por consiguiente cancela la creatividad.¹ Podemos encontrar ecos de Walter Benjamín en las palabras de la historiadora argentina cómo también reconocemos los orígenes marxista de su posición crítica. Nos queda por preguntar como fue excluido el cine Latinoamericano del planteamiento de Traba ya existía el Cinema Novo brasileño, el nuevo cine cubano, Solanas y Getino desarrollaron su teoría del Tercer Cine y Alfredo Guevara argumentó la importancia del Cine Imperfecto, todos relacionados con la tecnología y producidos en el espacio geopolítico conocido como "Latinoamérica".

Forzados por la creciente producción de arte con nuevos medios de artistas Latino y Latino-americanos y las condiciones socio-económicas y culturales en las cuales surgen estas obras, nos vemos obligado a interceptar esta corriente de pensamiento, no de un forma binaria, sino argumentando que el arte con los nuevos medios de nuestra Diáspora intercepta la normatividad industrial y totalitaria a la cual Traba se refiere y por ende, este cuerpo de obras debe ser examinado como gestos subversivos, creativos y políticos donde los artistas reclaman una nueva

posicionalidad del arte.

Adentrarnos en este proceso ha sido un laberinto de sorpresas y acertijos donde la historia del arte en Las Américas se reveló contra varios de los estereotipos creados a partir del desarrollo global de las tecnologías mediáticas. Estudiar el aparato imperial info eléctrico fue fundamental para descifrar estos estereotipos y llegar a los canales de transformación creativas que alimentan las expresiones aquí presentadas. La reproducción de la obra a través del sistema de distribución llamado Internet y el acceso privilegiado a la creación digital nos forzó a relacionar muchas de las prácticas del Tercer Cine con la repercusión social de algunas de las obras. Proyectos como *Liminar* (2004-2009), *Republica de Muerte* (2006), *Estética y Utopía, la herencia de las ideologías* (2006-2009), *Teatro de la Resistencia Electrónica (EDT)*, *Votemos* (2007), *American Hypnosis* (2007) y *1810-1910-Independencia, Revolución, ... Narco-chingadazo* (2009-2010) nos recordaron los procesos de interacción humana exploradas por Solanas y Getino en *La Hora de los Hornos* cuando la proyección del filme exige tiempo para a discusión del público.

Dolores from 10th to 10th (2001), *Muerte en 30 tiempos* (2007), *Buenos Aires Word* (2007), *Merida T'Ho_MX* (2009) y *The Transborder Immigrant Tool* (2008) claramente, en sus desplazamientos, revocan el ideal del Cine Imperfecto de García Espinosa ahora que se ha estereotipado la falsa idea democrática de la producción audiovisual. Estas obras cuestionan la percepción mediática creando procesos que interrogan las dinámicas del aparato info eléctrico transformando su uso originario en mecanismo de intervención social.

Mucho más enriquecedor se convirtió el proceso curatorial al reconocer que obras como *Esferas* (2006), *Versos Versus Versos* (2008), *Net Art World 1.0* (2003) y *34s56w_Temporal de Santa Rosa* (2002) nos remontaron a la propuesta conceptual del maestro García Torres y nos condujeron a los cinéticos Latinoamericanos como Ernesto Mallard (México), Luis Quesada (Argentina), Jesús Soto (Venezuela), Cruz Diez (Venezuela) quienes ya habían incursionado en la geometría variable informal.

La intersección entre arte, tecnología y las ciencias sociales que ha venido desarrollándose en los últimos cincuenta años subvierte los modelos canónicos del arte, la literatura lineal, la perspectiva central y la reproducción mecánica que domina, aún, gran parte del sistema de comunicación mediática. Las rupturas que han desplazado a la linearidad y la fórmula causa/efecto, nos acerca mucho más a una visión geométrica cósmica donde a través de la conexión con la energía y el cuerpo se activa, en diversas direcciones, la fluidez de lo contenido y la geometría forma/materia conectados a entronques que modifican su esencia y movilidad. El flujo ruptura, al mismo tiempo transversa espacios materiales y/o virtuales sin la necesidad de justificar la existencia de un evento, la intervención de un personaje, la inmersión de la audiencia o la creación de complejos algoritmos que codifican la experiencia en relación al movimiento, la interactividad, la tecnología mediática, el inconsciente colectivo y las conexiones cósmicas.

Abrir senderos entre el marasmo panóptico de vigilancia social en que nos encontramos

también ofrece una ruptura revalorizadora de los procesos creativos y el empleo de esas tecnologías con otros fines. Si hemos llegado a liberarnos de los principios y finales para retomar la lógica cósmica, el rizoma y la movilidad, se debe, en gran parte, a que como consecuencia imprevista de la invasión tecnológica, hemos tenido que cuestionar los modelos dominantes del pensamiento crítico y creatividad instalados desde el Renacimiento y que han desplazado a las ciencias y humanidades del arte para implantar la reproducción mecánica, la perspectiva central y el dominio del discurso visual sobre los otros sentidos.

Bill Ashcroft nos advierte que el concepto del 'espacio' imaginado en el mundo occidental está relacionado con la dominación visual desde la antigüedad griega.² Si entendemos al territorio habitado de acuerdo al planteamiento de Itala Schmelz³ como un espacio de convivencia social donde se manifiesta la intersubjetividad, el sentido común, las idiosincrasias, la emotividad, la memoria, la comunicación social, la supervivencia, el dominio económico, la coerción, el vandalismo, la vigilancia y la resistencia, entonces podemos conectar los efectos de la tecnologías mediáticas sobre el territorio habitado y darnos cuenta como éstas interrumpen la expulsión de catástrofe anímica hacia el espacio cósmico, al mismo tiempo que obstaculizan la fluidez del espacio extra anímico. Una imagen devastadora surge en la configuración imaginaria como reflejo de la realidad circunstancial que nos ha tocado vivir a principios del Siglo XXI.

El entendimiento de ese flujo informático requiere de una imaginación geométrica que dé vida a la

estructura global de la narrativa. Esto no implica el uso de una fórmula determinada. El desafío de un autor de narrativas hipertextuales radica en diseñar una arquitectura interactiva que satisfaga las necesidades informáticas y de interacción social con el equipo de producción y la audiencia, y no en la prescripción de fórmulas estructurales ya establecidas como es en el caso de la novela y/o el cuento tradicional.

Cuando se plantea la necesidad de romper con la cronología lineal surge el imperativo de imaginar varios comienzos, múltiples finales, entronques donde la narrativa puede cambiar su rumbo y una globalidad de geometría variable. Sólo diseñando estos modelos podemos confrontar la creación de un sistema informático que permita la hipertextualidad. Stephen Perrilla nos asegura que el uso de la tecnología no añade una nueva dimensión al modelo cartesiano sino que ésta ofrece una mutación visible y sonora de la ideología de poder y el estado que incluye la dominación militar, el control de la naturaleza y el 'progreso social'.⁴ Contrario a la retórica de la industria informática que afirma la democratización social a través del aparatoso sistema tecnológico, la dimensión virtual creada en nombre del 'progreso' ha desplazado al sujeto de los procesos de colectividad, búsqueda de conocimientos y crecimiento psicológico. En esta separación se cumple el objetivo del imperio info-eléctrico: controlar la subjetividad a través de la mediatización de la información. La pantalla de la computadora es sin duda una continuación de la rigidez rectangular renacentista. El carácter interactivo del medio está dado por la incorporación de hipertextos y, a pesar de que se abren múltiples ventanas y diversos punto de

fuga, la condición plana de la pantalla nos trae de vuelta al sistema de dominación visual y a la reproducción mecánica. Cada elemento de la obra puede ser multiplicado por los engranajes de la tecnología. Una misma obra, colocada en la red, resulta accesible a múltiples usuari(a)os en diferentes locaciones. El mimetismo del objeto mediático en la red digital demuestra que cada intervención de la audiencia/usuari(a)o está marcada por la diferencia perceptual del individuo que actúa.

Podemos apuntar los experimentos literarios de los argentinos Jorge Luis Borges y Julio Cortázar y de la mexicana Julieta Campos para demostrar que las conexiones hipertextuales que articulan la geometría de *El jardín de los senderos bifurcados* y las novelas *Rayuela* y *El miedo de perder a Eurídice* ofrecen posibilidades alternativas a la lectura e interpretación lineal. Aunque el texto de Borges no es necesariamente, a nivel estructural, una propuesta interactiva como *Rayuela* en su introducción posee una metodología para las posibles lecturas, ese articula, a través de la conversación entre Yu Tsun y Stephen Albert, la geometría laberíntica de la novela de Ts'ui Pen, implicando un discurso narrativo hipertextual. En la narrativa de Julieta Campos, a pesar de que no está estructurada formalmente como la novela de Cortázar, la escritora mexicana yuxtapone a lo largo del texto fragmentos de otros textos que se relacionan con el tema de la isla. La intertextualidad medida ofrece aquí una geometría variable que acentúa la ruptura a nivel del proceso activo del lector. Los fragmentos colocados a un lado de la narración central nos obliga a crear la hipertextualidad con los fragmentos de otros autores.

La naturaleza del hipertexto en su funcionalidad da paso a mecanismos de enlace y flujo que derivan en estructuras participativas, constructivas, exploratorias e híbridas en las cuales la acción física mental espiritual [virtual] marca la territorialidad multidimensional de la narrativa. En las obras específicamente creadas para el Internet se puede emplear tecnologías, que van desde simples hipervínculos, juegos, chats, webcams, emails, telefonía móvil, robots, geoposicionadores, aparatos de reconocimiento humano y cámaras infrarojas.

Las narrativas hipertextuales mediáticas como *Wordtoys* (2006), *Juego de Estafa* (1998), *La Mareadora* (2005) y *Cheapness* (2006-09) se encuentran en un relación fragmentada con el contexto primario de la comunicación social: la oralidad simultánea que permite la comunicación corpórea entre miembros de la misma comunidad. Si la imprenta logró fragmentar ese contexto primario con la invención de estructuras paradigmáticas que siguen un cierto orden/ideología clasista, el hipertexto digital afinca mucho más esta fragmentación, la cual, en nuestra contemporaneidad y gracias a las tecnologías mediáticas, ha sido 'comparada' con la vanguardia artística. Destaco 'comparada' porque mientras en unas regiones la fragmentación conduce a la integración del orden dominante a través de la tecnología, en otras la fragmentación se convierte en la operación simbólica que desmantela la estética cartesiana para multiplicarse en una hibridación, necesaria después de los procesos coloniales y las migraciones no reguladas en donde el caos entrópico resurge como un disorden penetrando los niveles históricos del arte y reconstruye, fragmentaria-

mente, la conexión subjetiva con las dinámicas sociales, ambientales e históricas que promueven la inclusión de la diferencia en la contextualización 'global' de la obra/objeto de arte.

En obras como *Untitleddocument* (2005), *The Bull of Indiction* (2005), *<artef@ctos virtuales>* (1996-2001), *Postcards* (2000), *Crosser* (2000), *GUEMBOI* (2007), *Anima Alice* (2003) e *Identidad colectiva* (2009) la interacción de la audiencia/usuari(a)o dentro de la textualidad del objeto mediático no necesariamente implica que la audiencia es autor(a) del texto, a pesar de que tiene importantes funciones en la creación de la geométrica textual de la obra en cuestión. Pensar en la audiencia/lector(a)/usuari(a)o y sus posibles viajes a través de la narrativa hipertextual es una práctica rigurosa en el arte latinoamericano actual. El territorio comunal informa nuestras prácticas creativas, a pesar de que las tecnologías empleadas son producto de los mecanismos de poder. Al posicionarnos dentro de la audiencia/comunidad, el autor hipertextual reconoce las diversas formas en que se articula la comunicación en nuestros territorios. Sólo así podemos lograr una narrativa que suscite la activa participación de la audiencia/comunidad.

José Luis Brea afirma: "En el caso de cualquier imagen de net.art, este carácter deconstruido es evidente difícilmente podría hacerse una página con un elemento único, pero el carácter de inorganicidad, de descomposición fragmentaria, no necesariamente debe complementarse como un gesto requerido. Justamente al contrario, la obra de net.art reclama ser leída como una totalidad, como "unidad de significancia".⁵ No podemos negar que las tecnologías de la comunicación a distancia nos han permitido

conocer el aspecto físico de la electricidad y cómo ésta, al transitar por los campos magnéticos cables y ondas transforma el 'mensaje' literario en sonido, video, foto digital, animación y las variables representaciones audiovisuales producidas por estas tecnologías. La telecomunicación no sólo se establece de persona a persona, sino que también articula accesos a informaciones distantes, base de datos y mecanismo de interacción en tiempo real.

En el mundo contemporáneo el diseño de la información se ha convertido en un 'arte' donde se articulan varias disciplinas y se conjuran múltiples elementos para crear una comunicación audiovisual 'efectiva'. Nótese que la efectividad surge a partir de la construcción de un mensaje (la programación de objetos directos) y de las posibles intervenciones ejecutadas por los usuarios, no necesariamente de la construcción gramática audiovisual que se maneja en la superficie del objeto mediático. La arquitectura de la información, al mismo tiempo que define una sociología colectiva, intenta codificar comportamientos, actitudes, travesías y experiencias dentro del territorio informal trazado por la data.

Los artista mediáticos, al no estar interesados en la venta de productos y contrarios al formalismo corporativo, investigan las motivaciones sociológicas, los efectos psicológicos, la antropología del uso de los mecanismo hipertextuales y la relaciones estéticas que pueden ser programadas y, a partir de la información recolectada, diseñan un objeto mediático definido por la información, la repercusión comunitaria y los intereses personales del artista. La arquitectura informática es cuidadosamente articulada para que el

usuari(a)o/espectador(a) viaje y experimente la conceptualización socio-histórica de los laberintos programados. La intangibilidad de los objetos mediáticos nos fuerza a imaginarnos una globalidad informática de la narrativa hipertextual dentro de la virtualidad tecnológica y del imaginario corporal. La navegación del usuari(a)o y su experiencia está en las manos de las habilidades del arquitecto informático/artista, cuyo creatividad y destreza radica en imaginar la geometría variable que, al ser programada, articula la representación total de las rutas narrativas, entronques e hipertextos que permiten adquirir de la información. A pesar de que la ilusión de poder creada por el aparato informático al hacer crecer al usuari(a)o que está construyendo la narrativa, el reconocer la habilidad del artista implica una cierta complicidad en la construcción ilusoria de poder donde radica la fuerza motriz del imperio informático.

La experiencia del usuario es un elemento clave en la construcción de la narrativa hipertextual. Su navegación a través de la geometría variable y multidimensional del objeto mediático propone el uso de las habilidades interpretativas del usuario para que pueda ocurrir la abstracción imaginativa donde puede recrearse la globalidad narrativa. ¿Cómo los artistas hipertextuales latinoamericanos han logrado, como arquitectos informáticos, activar un proceso de interpretación y participación que proponga una relación histórica?

En *Vagamundo* (2003),⁶ una obra realizada para el espacio público y el Internet, Ricardo Miranda Zúñiga, desarrollada como un juego interactivo (la instrucciones indican el uso de elementos del

teclado para la navegación), está dividida en tres niveles o áreas de juego: la licorería, el mercado de flores y el restaurante. La hipertextualidad cognitiva/cultural que se origina en la interacción con la obra es un territorio de reflexión. A pesar de que el comentario sobre el alcoholismo dentro de las comunidades latinas nos aflige, al mismo tiempo que luchamos por evitar los botellazos, surge una experiencia sensorial que va desde la risa hasta la descarga emocional la conexión del flujo extra anímico frente una realidad tan cercana a la piel. Este mecanismo resurge en las tres áreas del juego reafirmando la fluidez sensorial/cósmica que ocurre a usuari(a)os de la diáspora latina.

En *Poetrica* (2003-2006),⁷ la artista brasileña creó, a partir de una serie de poemas visuales que emplean fuentes de letras no fonéticas como Dyngs, una narrativa hipertextual híbrida donde varias tecnologías de comunicación PDA's, Internet, SMS, Espectaculares Electrónicos son entrelazadas a partir de la intervención de la audiencia quien puede mandar mensajes textuales desde la Internet o teléfonos celulares SMS. Cuando el mensaje llega a la interface o software procesador traduce el texto del mensaje a fuentes no-fonéticas recombinando, vía lenguaje de programación y códigos el orden lingüístico en un sistema de signos simbólicos que denotan la interacción entre la audiencia, las redes digitales, las tecnologías mediáticas y el espacio urbano los mensajes se muestran en tres espectaculares electrónicos en el centro de Sao Paulo, Brasil. La intervención humana, al transformarse en vectores, fluye en el territorio urbano articulando discursos alternativos a la ideología dominante en la esfera pública, los cuales, al mismo tiempo, trazan una arquitectura

fugitiva que realiza los planteamientos de Virilio: "la representación de la ciudad contemporánea ya no está determinada por la apertura ceremonial de sus puertas, ni por los rituales de procesión y desfiles, tampoco por la sucesión de calles y avenidas. De ahora en adelante, la arquitectura urbana tiene que negociar con el advenimiento de un 'espacio-tiempo tecnológico."⁸ El empleo de la Internet para almacenar la interface/software procesadora y como archivo de las intervenciones de la audiencia permite que se produzca un 'nomadismo literario' que transversa la fluidez de la data, la actividad física del que manda el mensaje y el que lee los espectaculares electrónicos para articular un fenómeno estético literario que lleva la hipertextualidad de *Poetrica* a un territorio de inclusión/inmersión telemática cuyos límites, producto de las prácticas comunicativas, son difíciles de cartografiar.

DEPOIS DO TURISMO VEM O COLUNISMO (1998), *DE-SOL-ACCIÓN* (2006) y *Dolores from 10th to 10th* (2001) y *Depositorio / Noise Dimension* (2008-09) nos aseguran que el incremento del ancho de banda de transmisión, el uso de la fibra óptica y de software robustos capaces de activar mecanismos externos a la Internet como la telefonía móvil, espectaculares electrónicos, luces y robots, proveen a los artistas con herramientas que articulan una hipertextualidad nombrada 'teleintervención'. Stephen Wilson asegura que el uso de estas tecnologías en regiones como la nuestra ha suplantado la construcción de infraestructuras basadas en el cableado, permitiendo la entrada de la telefonía celular.⁹ *The Transborder Immigrant Tool* (2008) activa una herramienta en red de celulares con geoposicionadores que

ofrece apoyo y seguridad a los inmigrantes indocumentados que intentan cruzar la frontera entre los Estados Unidos y México.

Eduardo Kac, al definir la teleintervención como telepresencia, amplía: “El arte de la telepresencia se configura bajo la acción conjunta de la robótica y las telecomunicaciones como una nueva forma de experimentación comunicativa, que permite al participante proyectar su presencia con movilidad libre y sin hilos, en un lugar físicamente remoto. El término "telepresencia" se refiere a la experiencia de tener una sensación de su propia presencia en un espacio remoto (y no la sensación de la presencia remota de alguien, como es común en el teléfono)”.¹⁰

12

Mérida T'Ho_MX (2009) cuestiona los parámetros del arte público, la creación de redes para la vigilancia en espacios públicos, la contaminación audiovisual de las metrópolis latinoamericanas, la proliferación de teléfonos celulares y el uso de estos como una extensión prótesis que modifica nuestra corporalidad, ahora asociada con la identidad cyborg, al mismo tiempo que intenta crear un sistema de interacción humana alternativa a las propuestas por la interacción simulada del imperio cuestionando la posibilidad de mezclar realidades que descentralizan al aparato convocando a interacciones simultáneas con la variabilidad geométrica que conforman la yuxtaposición de la recepción de mensajes con la ilusoria intervención de la audiencia.

Llegar a nuestra quinta edición no ha sido un proceso fácil. En estos momentos resurge la filosofía y pensamiento maya reflejados en los

Libros del Chilam Balam de Chumayel donde las profecías anuncian la llegada de enfermedades mortales y las transformaciones climáticas. Todos los involucrados en el proyecto gozan de la importancia social de la red que hemos logrado a través de todos estos años. Aspiramos a transformar los procesos críticos que permean nuestra producción creativa y rendir homenaje a nuestros compañeros por haber marcado la historia en la era del simulacrum y la fugacidad electrónica.

¹ Traba, Marta. Dos décadas vulnerable en las artes plásticas latinoamericanas, 1950-1970, Buenos Aires-México D.F.: Siglo XXI Editores, 2005.

² Ashcroft, Bill. Post-Colonial Transformation, Londres-Nueva York: Routledge, 2001.

³ Schmelz, Itala, Espacios Público en Arte y Ciudad: Estéticas Urbanas-Espacios Públicos-¿Políticas Para el Arte Público? México D.F.:SITAC, Patrimonio de Arte Contemporáneo, A.C.

⁴ Perrilla, Stephen. Hypersurface: Socius Fluxus, The Virtual Dimension: Architecture, Representation and Crash Culture. Editado por John Beckman, Nueva York: Princeton Architectural Press, 1998.

⁵ Brea, José Luis. Net.art: (no)arte, en una zona temporalmente autónoma, publicado en <http://aleph-arts.org/pens/index.htm>

⁶ <http://www.ambiente.com/cart/index.html>

⁷ <http://www.poetrica.net>

⁸ Virilio, Paul. The Overexposed City en Ars Electronica Facing the Future, editado por Timothy Druckrey with Ars Electronica, Cambridge, Massachusetts-Londres, Inglaterra: The MIT Press, 1999.

⁹ Wilson, Stephen. Telecommunication en Information Arts: Intersections of art, science and technology, Cambridge, Massachusetts-Londres, Inglaterra: The MIT Press, 2002.

¹⁰ Kac, Eduardo. El arte robótico, E_Journal 9, <http://www.mecad.org/e-journal/numero9/html/frameset.htm>.

Fracaso de la axiomática del cluster

Pablo Batelli

La trama digital ilusoriamente desjerarquizada instauró (ilusoriamente) un territorio (ilusorio) demarcado a partir de una serie progresivamente mayor de servidores e interfaces interconectados similar a la idea física o mental- de un cluster o puesta en paralelo instantánea de todas las mentes humanas activas (y por símil de extensión, de todas las máquinas de cómputo activas). De manera insólita, esta trama digital ilusoriamente desjerarquizada instauró la percepción de su horizontalidad en el momento mismo de su definición haciendo que la reflexión sobre la instauración de nuevos procesos de jerarquización fuese relegada como un asunto desintegrado por la abrumadora “evidencia” de la percepción común a favor de la nueva ilusión. La abrumadora evidencia no solamente no constituye evidencia alguna, si no que sirve de herramienta para que la trama digital ilusoriamente desjerarquizada ejerza inadvertida como una emergente red de jerarquías sin encontrar resistencia.

La voluntad de creer en la nueva ilusión de un cluster mundial desjerarquizado provino, casi sin dudarlo, de la oportunidad envisonada para abrir una fisura en los filtros de control de expresión (y del silencio) que la sociedad no virtual precedente, si existiese una frontera entre virtual y no virtual, había establecido. Lo novedoso de la virtualidad no es su advenimiento, si no acaso, la posibilidad que ahora exploramos de simular la

virtualidad mediante mecanismo ingeniosos, acaso algo más que gadgets electrónicos poseedores de memoria, software e interfaces de diversos grados de complejidad. En lugar de mirarnos en nuestra fisicidad, simple o compleja, convinimos en experimentar el proceso de nuestro vertimiento digital como la alborada de la virtualidad. Este mundo digital nos plantea algunas preguntas sobre lo que somos y lo que quisiéramos ser.

La confianza excesiva o moderada- en la condición permanente de un territorio digital desjerarquizado, o el deslumbramiento derivado de su excesiva brillantez, encierra grandes riesgos de los que el ser humano o bien no es conciente, o de los que, siendo conciente, no puede o desea- escapar. El primero es una confianza excesiva o moderada- en la ruptura de los filtros de monopolio de expresión que puede ser aprovechada eficientemente en la instauración de nuevos filtros aún más complejos y más difíciles de identificar y desmontar, precisamente gracias a que opera en el marco de una nueva fe nacida a partir de la ruptura “definitiva” de cualquier forma de interferencia sesgada (o filtro pre-existente). Así en el uso ingenuo de un buscador, parecería existir tan solo la asepsia matemática de un algoritmo matemático que es, en tanto pieza de software, totalmente neutro e incorruptible. No se trata de

13

un cluster para crackear los filtros de la administración, sino de un duelo siempre a favor de la casa en donde la contraparte, controladores de los filtros, también ha encontrado su propio cluster para realizar los refinamientos necesarios para la permanente reinstauración de sus filtros.

Otro riesgo en la confianza del horizonte desjerarquizado es la instauración de la equivalencia entre usuario de red y mano de obra gratuita. La red es un archivo que requiere satisfacer su tendencia por una permanente expansión y diseñar simultáneamente procesos eficientes y de bajo costo para el archivo preciso de los materiales. Puede afirmarse que este método de archivo se realiza observando dos principios estadísticos: primero, cada dirección de la red aspira a tener el mayor número posible de visitantes y segundo, cada dirección de red aspira a obtener una máxima rentabilidad de cada uno de sus visitantes. En este proceso de inflar y ordenar el archivo enfocado sobre un principio de rentabilidad de la circulación, ha hecho del ser humano o usuario digital, una pieza clave del algoritmo de producción y puesta en orden de los contenidos en red. Bajo el símil de la autopublicación o el modelo de autoedición, lo que equivale a decir, al libre derecho de ejercicio administrativo sobre campos digitales ínfimos en servidores extensos, se induce al productor de textos digitales a ignorar el que, tal como sucede en el campo del impreso, quien tiene el control sobre la totalidad del espacio de flujo es quien controla las esclusas de la circulación, y quien produce los elementos que van a ser puestos en circulación es una pieza prescindible entre cientos de miles de piezas que comparten el mismo molde. El texto digital es

una pieza del mecanismo mediante el cual la circulación se manifiesta en permanente circulación.

Este acceso a porciones de servidores remotos limitado tan solo por pequeñísimos requisitos formales de inscripción ofrece bondadosamente, bajo el aura de la democratización de los espacios de expresión y del levantamiento de los filtros precedentes heredados de una cultura de control del impreso y la frecuencia de emisión, la trampa de la disolución de la identidad en una identidad totalizante; la disolución del individuo en la totalidad anónima y la reducción del valor particular en la cancelación estadística. El nuevo filtro hace descansar su eficiencia en la condición anónima efectiva derivada por la finitud prácticamente inabarcable de las direcciones de red, y en segunda instancia, en la poca influencia que tienen las palabras que logran sortear este filtro, frente a los nuevos filtros adaptados del cluster totalitario: en medio de la multiplicación de la información y del aumento de las necesidades de memoria, la cuestión de la imposición y ruptura de los filtros se realiza desde la construcción del índice de acceso. Tal índice se construye desde los motores de búsqueda (manteniendo en foco maximizar la rentabilidad de la circulación) y la lucha del individuo para interferir en el proceso de construcción del índice de acceso es limitada al grado de ofrecer mínimamente al usuario la esperanza en su no plena inutilidad, pero declarada para el orden editorial del cluster como probabilísticamente inútil (no es una interferencia para la rentabilidad de la circulación). En general, el filtro del cluster será amplio con todo aquello que no amenace una ruptura del orden económico y con este criterio habrá de diseñar

los parámetros de los motores de búsqueda, los que serían a su vez inútiles sin el otro extremo de la interface no existieran millones de usuarios sustituibles invocándolo de manera asidua.

La dinámica del índice del cluster presenta una tendencia a desdoblarse en índices de diferentes grados, recursivamente contenidos, hasta aparentar ser únicamente un índice de índices, en donde lo único posible es la circulación entre índices que nunca llegan a punto final. La circulación solo requiere circular para generar la rentabilidad.

Otro riesgo en la confianza en la desjerarquización del cluster es menospreciar la tendencia introducida por el símil de lo virtual por establecer algoritmos que pretenden dar cuenta de todas las áreas de actividad humana. Surge como un superaparato estatal digitalizado, cuya capacidad de predictibilidad no se reduce a un ejercicio pasivo de observación, si no que moldea el sujeto de sus observaciones con la enunciación de las leyes que habrían de hacerlo predecible, lográndolo predecible.

La diferencia entre la virtualidad humana y la virtualidad humana que puede ser simulada a través de aparatos externos digitales, es un residuo al que cándidamente se podría denominar lo puramente humano. Cuando esta diferencia sea vacía, se habrá concluido el proceso de vertimiento de lo humano en lo digital. En el universo del cluster el hombre es necesario en tanto representa una entrada externa para el sistema mientras él mismo logra diseñar un macrosistema que le contenga y sustituya la necesaria entrada manual suministrada por el ser humano.

La pregunta para el artista es sí, al igual que sucede en el terreno de la virtualidad física de plaza (o presencia en metros cuadrados), al participar en la construcción de los índices y la ilusión de la circulación, se hace también partícipe de los mecanismo de control editorial para la circulación rentable que operan sobre él y sobre otras personas, y acelera los procesos de volcado digital de la experiencia y del ser humano. En este terreno virtual digital el artista ha desarrollado hacia los administradores de los filtros digitales la misma relación que tenía antes frente a regímenes políticos constituidos en donde las idealizadas revueltas ocurrían en plaza pública cuya medida se daba en metros cuadrados (no en megabytes). Al parecer, la única transformación tangible podría ser el cambio de unidades de archivo y vivencia de a experiencia.

Finalmente, cuando la virtualidad humana logre ser plenamente simulada, el sistema de índices podrá hacer del elemento humano un elemento prescindible dentro del algoritmo, y alcanzará una autosuficiencia plena para desarrollar experiencias perceptibles únicamente por sus propios mecanismos de percepción digitales.

La fortaleza de este mecanismo de modelado de los usuarios, la intención de lograr su total vertimiento digital, descansa en la inevitabilidad de acudir al filtro para obtener una existencia digital, que aparece de forma creciente como la única forma de tener existencia propia alguna, o al menos de acceder a un reflejo que constata nuestra presencia en el mundo. Frente a la clausura de todas las otras alternativas, la opción es participar abnegadamente en la construcción colectiva del universo digital, rediseñar los filtros

de control de este espacio, saturar los servidores y librar una lucha inútil para hacer prevalecer un criterio en la fabricación de un índice específico acorde o discorde con la rentabilidad de la circulación.

La esperanza es el motor del orden de pleno volcado digital que se vislumbra. Lo que parece se encuentra fuera de todo marco de predictibilidad posible es el examen sobre si esa misma esperanza que hace del individuo una materia trágicamente dúctil puede suministrar también una forma de defensa contra las formas de administración total que sobre él se ciernen.

El triángulo de los códigos

Santiago Ortiz Herrera

Daré ahora argumentos y pistas que relacionan lenguaje, vida y arte digital, y en particular literatura, lenguas, código genético y código informático. Trazo así un triángulo cuyos vértices son: [vida - código genético], [narrativa código lenguaje], [arte digital código informático].

El esquema es la piedra (tri)angular de este texto, y las aristas del triángulo, es decir, las relaciones entre estas formas de código, son múltiples y bastante interesantes. Pero a diferencia de las ideas acerca de la vida y la narrativa, vetustos habitantes del pensamiento humano, la idea de arte digital es como un frágil bebé en una incubadora.

Con el ánimo de temperar el lado del triángulo que señala la relación entre lenguaje verbal y código genético partiré desde el contexto de la ciencia. Y para resumir me remitiré a las conclusiones a las que ya muchos han llegado: luego de una depresión o crisis en la ciencia, que se puede simbolizar por la frustración que generó el no haber encontrado una teoría unificada del comportamiento físico del universo, la biología y especialmente las ciencias de la genética han remplazado a la física en el papel de representante de la ciencia ante la sociedad.¹ El empirismo ha cedido ante la información. La genética es para muchos el futuro del hombre.² Pero más allá, o mejor dicho: más acá de esas promesas está el hecho de que la ciencia y la

filosofía tratan con nuevos intereses y lenguajes también renovados. Un tipo de escritura, un lenguaje particular, basado en 4 letras únicamente, es la obsesión de los nuevos descifradores de código.

Por supuesto que decir que existe un código genético, y que este código se compone de las letras C, G, A, y T, y finalmente que la vida se escribe con 4 letras, es una tremenda metáfora, o más bien un universo articulado de metáforas que debe ser descompuesto en sus miles de metonimias, asociaciones y atribuciones verbales encadenadas. Pero es, en todo caso, una metáfora que ha calado muy profundo y ha modificado para siempre la visión que tiene nuestra cultura de la vida, del ser humano. Las metáforas del lenguaje que tratan de la vida, del ser humano, del cuerpo y del género, son tremendamente performativas debido a que modulan nuestra relación con la vida, con el ser humano, con nuestro cuerpo y con las diferencias de género. Es por esto que algunos teóricos, desde Michael Foucault³ hasta Donna Haraway,⁴ se han interesado en los temas de vida, cuerpo, lenguaje, sexualidad y poder, poniendo bajo la lupa el lenguaje científico y su divulgación; el lenguaje político, el cotidiano, el académico...

Hacia adentro, la genética y la bioinformática tratan con herramientas científicas muy particulares, entre las que se incluyen las matemáticas de las redes, las matemáticas de la combinatoria discreta, las matemáticas de la complejidad y la informática computacional (el estudio de los algoritmos desde el punto de vista de la eficiencia) y la informática de almacenamiento y procesado de información. Pero además, y esto es muy interesante, se ha creado una aproximación a la lingüística y en particular al estudio dinámico de las lenguas. La filogenética lingüística y la filogenética biológica enfrentan el reto de reconstruir la estructura histórica que lleva al nacimiento de las lenguas y al nacimiento de la vida. Mientras que en el segundo caso las autoridades tienen pocas dudas de que existe un ser vivo ancestro común a todos los organismos vivientes del presente, en el caso de las lenguas la teoría respectiva causa polémica. En el estudio de las lenguas y en el estudio de la vida hay un concepto fundamental: evolución (este concepto se dio antes en el campo del estudio de las lenguas que en el de la vida). En ambos casos actúa una temporalidad que supera a la experiencia humana. Las lenguas como las especies nacen y mueren. Para las dos gobernaba un diagrama que ha perdido reputación: el árbol, en donde las ramas se separan unas de otras para nunca reencontrarse. En el caso de las lenguas este esquema es muy simplista porque ellas se modifican unas a otras constantemente⁵ y de hecho surgen nuevas lenguas como fusión de otras.⁶ Algo comparable ocurre con las especies en donde ya está demostrado que características de suma importancia, incluso para los mamíferos, se dieron por procesos de simbiogénesis (nacimiento de una nueva especie

debido a la prolongada e intensa simbiosis de dos especies distintas).⁷

Hay varias formas remarcables en que se relacionan la filogenética lingüística y la filogenética biológica. Por un lado está el hecho, muy importante, de que las poblaciones que hablan una lengua tienden a compartir un acervo genético específico, y de esta forma, los desplazamientos de información genética sobre la faz de la tierra se emparentan con los desplazamientos de las lenguas. Es de sentido común, y es un hecho que en términos generales está demostrado (que tiene en cualquier caso varias excepciones locales, de mucho interés).⁸

Por otro lado, científicos que estudian la evolución de las lenguas han desarrollado técnicas informáticas de comparación lingüística que luego han sido utilizadas por genetistas y bioinformáticos, y en el sentido inverso. ¿Qué tan cercanas son dos especies, es decir, hace cuánto tiempo compartieron un ancestro común? Una buena idea es comparar sus genomas, sus códigos. Y efectivamente así se hace; es de hecho una de las razones por las cuales sabemos que somos simios, y que todos los simios tuvimos un ancestro común hace muy poco tiempo. ¿Y en el caso de las lenguas? No es difícil adivinar que el portugués y el español tienen un ancestro común mucho más reciente que el que tienen las dos, por ejemplo, con el sánscrito latín e indoeuropeo respectivamente. Basta, entonces, comparar, contar similitudes (cómo hacerlo es otro problema, otro gran problema).⁹

Entran en juego, necesariamente, técnicas y herramientas informáticas, en los dos sentidos de

la palabra; comentario con lo cual comienzo a balancear el triángulo de códigos.

Es comprensible que la informática juegue un papel importante en ambas ciencias. Pero las formas en que esto ocurre son diversas e involucran varias ramas de las matemáticas y varios métodos de modelado y análisis. Un tipo de objetivos resulta particular: construir modelos que imiten algunas cualidades de lo vivo, y que imiten aspectos de la creación de sentido con lenguaje. Podrían pensarse como vida artificial e inteligencia artificial. Pero ambas líneas gruesas de investigación y experimentación se llevan a cabo con fines muy distintos, que van desde el estudio mismo de la vida y la mente hasta la producción para la industria del entretenimiento. Y a lo largo del recorrido de este espectro queda una estela de posibilidades para el arte.

El juego de crear modelos que imiten aspectos de lo vivo (alimentación, autopoiesis, metabolismo, lenguaje, reproducción, sexualidad, genoma y fenoma, selección, competencia, motilidad, nacimiento y muerte, conformación de comunidades, y un largo etcétera) opera de diversas formas pedagógicas, científicas y artísticas. Los modelos no son utilizados por los científicos únicamente con el ánimo de simular condiciones, predecir y probar teorías, puede ocurrir que contribuyan a crear nuevas teorías. En los últimos años han ayudado a fortalecer convicciones en teorías de la ciencia (ej: teoría de Gaia¹⁰), ha señalado líneas de investigación (ej: redes auto reguladoras¹¹), han servido para ilustrar, representar y comunicar ideas y teorías (ejemplos: teoría de Gaia, teorías de la cognición de Varela y Maturana¹²), dieron pistas para el descubrimiento del ADN como la molécula

portadora de información genética¹³, y se han convertido también en fuente y materia de producción artística.

Algo similar puede decirse respecto a las investigaciones en modelos de generación lingüística, que por otro lado en muchos casos se enmarcan también en la idea de inteligencia artificial.

Crear lenguaje y sentido por medio de modelos comprende la posibilidad de crear narrativa por medio de modelos; un punto que despierta ahora mucho interés ya que se habla de nuevas formas de narrar. La idea de inteligencia artificial en un sentido fuerte incluye considerar cualidades típicamente humanas como la espontaneidad, el humor, la creatividad. Si bien se cuestiona profundamente que una máquina pueda poseer estas cualidades, podemos aceptar en cambio que posean aleatoriedad en vez de espontaneidad, que causen gracia sin que posean humor, y que sean generativas en vez de creativas...¹⁴

No hace falta decir que la palabra nuevas en la expresión nuevas narrativas genera sospechas, sin embargo es comprensible que se espere que se transformen las formas de narrar, de distribuir y de leer, ya que de hecho siempre lo hacen. En realidad esta energía de renovación en torno a las formas narrativas, que se relaciona con cambios reales como el surgimiento, en pocos años, de una gigantesca industria de videojuegos, de nuevos medios de distribución para lo que se escribe, y de la potencialidad que permiten vislumbrar las técnicas informáticas, puede perfectamente llevar a otros descubrimientos. Y, en el peor de los casos, quedarán algunas experiencias aisladas y sin

amplia trascendencia pero de mucho interés debido a su rareza y particularidad histórica, piezas para la arqueología del arte, el cual no es un destino terrible. Sin embargo señalo algunos planteamientos de partida que creo no ayudarán a lograr la difícil aspiración de abrir nuevas ramas en la narración. El esquema de sucesiones: tradición lineal > ruptura > innovación no lineal, que puede verse en algunos momentos de la historia de las artes y que varios han planteado, y sobre todo plantean ahora para la narración, no es aplicable. Pensar la narrativa escrita como una linealidad es un error por el simple hecho de que de esta forma, subestimando el material con el que se trabaja, será más difícil descubrir algo nuevo. Infravalorar el lenguaje verbal, para buscar nuevas formas de narrar es un error comparable al del escorpión que clava su aguijón a la tortuga que lo conduce a la otra orilla. La búsqueda de formas no lineales de narración no necesita pensar a la escritura como lineal, se trata más bien de buscar otras no linealidades¹⁵ y sobre todo de extrapolar y expandir la naturaleza compleja y no lineal del lenguaje. Seré más claro: tildar de lineal un texto escrito sólo porque su lectura transcurre en el tiempo, sin rupturas necesarias, es bastante injusto porque esto en realidad es una característica de la percepción humana, no del texto. No importa cómo sean las cosas, nosotros las percibiremos a lo largo de un tiempo. Por otro lado, y casi en contradicción con lo que acabo de mencionar, no podemos, así quisiéramos, percibir en ristra; ordenando partículas de realidad y ficción en el tiempo. El lenguaje verbal es esencialmente no lineal porque es capaz de dar sentido a complejidades, realidades y supuestos en donde operan aspectos en paralelo y modificándose unos a otros.

El lenguaje verbal humano se diferencia, según las investigaciones realizadas hasta el presente, de los lenguajes de los animales, porque posee características como el desplazamiento y la recursión. Por medio del desplazamiento es posible nombrar y comentar realidades que no se dan en el presente, que no se pueden señalar con el dedo, sino que ocurren en el pasado, en el futuro, en otro lado, e incluso como hipótesis o posibilidad. Y por medio de la recursión somos capaces de ensamblar discursos sin límites externos o internos; se trata de la capacidad que tiene el lenguaje de hacer construcciones con sentido que forman parte de otras construcciones con sentido. De hecho es válida una comparación del lenguaje verbal con el código genético teniendo en cuenta que en ambos, aunque en principio se basan en una estructura de código lineal, las partes del código se relacionan unas con otras tendiendo redes. En el caso de los genes, la mayoría de éstos actúan sobre otros genes, antes que sobre el fenoma, creándose redes genéticas, aspecto esencial para la enorme capacidad constructiva. Igualmente, las palabras aluden unas a las otras, enriquecen o dan sentidos a conceptos previamente planteados y son sobre todo las relaciones que se establecen entre ellas las que construyen significado.

No intento desestimar o incluso minar las energías nuevas que buscan formas diferentes de narrar. Por el contrario, espero que el reconocimiento y la exploración de la complejidad que mana y habita en el lenguaje y sus manifestaciones den muy buenas pistas para llevar cabo exploraciones en el ejercicio fantástico de crear y recrear verbalmente¹⁶.

Al establecer relaciones entre la vida y la narrativa, o entre la vida y el lenguaje en general, profundizamos precisamente en los aspectos no lineales del lenguaje. El siguiente comentario lo deja muy claro:

"Gramática de la evolución: El gran parecido entre el lenguaje y la genética es que ambos utilizan la explosión combinatoria a todos los niveles jerárquicos: letras, raíces, sufijos, palabras, frases y sentencias complejas en el lenguaje; bases, tripletes, dominios, exones, genes, operaciones genéticas complejas y organismos vivos enteros en la genética. Y que la evolución se basa en TODAS esas explosiones combinatorias (de las que la última, la combinatoria de organismos vivos enteros, es precisamente la simbiosis). "

Javier Sampedro, para Banquete05

La expresión explosión combinatoria nos lleva muy lejos de una concepción lineal y de orden pulcro en el lenguaje verbal.

Si nos fijamos en el aspecto inmediatamente externo al lenguaje verbal, y ponemos atención a la forma en que se distribuye, se comparte, se desplaza y se intercambia, es decir, nos fijamos en el diálogo y la cultura, nos hallamos en frente de otro universo complejo, otra explosión. Una de las visiones más interesantes respecto a los flujos de lenguaje en una o varias culturas la ha planteado Richard Dawkins al concebir la idea de meme, que resulta de comparar la transmisión de información genética y la transmisión de información verbal. El meme es el equivalente del gen, y es también un replicador: un ente que se desplaza entre organismos y se reproduce,

sufriendo eventualmente ligeras o grandes mutaciones. Desde el punto de vista de la teoría del gen egoísta, en donde los genes son el marco de referencia y nuestros cuerpos vehículos transitorios, siguiendo con la comparación, las ideas utilizan nuestras cabezas para habitar y reproducirse en otras cabezas¹⁷. La memética es una forma de ver la transmisión de los conocimientos, ideas e información en general desde un punto de vista de red. En realidad no es una teoría sino que inaugura un lenguaje y un marco de intereses, que por otro lado se aproximan mucho al cyberpunk, y a las ideas activistas y hacktivistas. La información configura un universo en donde se puede ser y estar, y los flujos y retenciones de información, son flujos y retenciones vitales, por lo cual se propende por una libertad de flujos de información, por una distribución horizontal del conocimiento. Para cerrar el ciclo con lo vital, no pocos han hallado una excelente metáfora (incluso un poco más que eso) en los sistemas de transmisión genética que se conforma en las redes bacterianas¹⁸. Vemos como en esta relación entre lenguaje y genética se ve también implicado el mundo de la cultura digital.

Si pensamos en los genes como palabras que significan, podríamos decir que el genoma de una especie es su léxico. Anteriormente los lingüistas pensaban que las lenguas "primitivas", que cuentan con léxicos reducidos eran más pobres, y que podían expresar menos cosas respecto al mundo. Esta concepción --basada en preceptos europeo-centristas-- ha sido abandonada: cada lengua expresa todo aquello que su pueblo le interesa expresar, que es en realidad infinito, debido precisamente a la mencionada explosión combinatoria. Asimismo,

hasta que no se culminó la primera fase del proyecto Genoma Humano, la mayoría de biólogos creía que el ser humano, siendo el organismo viviente más complejo, poseería un genoma muchísimo mayor que el de las demás especies. Inicialmente se calcularon unos 100 000 genes o más para la especie humana, hoy en día la cuenta va entre 26 000 y 36 000, apenas un 35% más que una especie de ratón (y no sabemos qué otras sorpresas nos deparan otras especies, teniendo en cuenta que se ha descifrado el genoma de una minúscula minoría de ellas). La clave está, tanto en los genomas como en el lenguaje, en las redes que forman sus genes y palabras, y su capacidad de generar aprovechando el infinito que reside en lo finito gracias a la combinatoria.

22 Esta potencialidad infinitamente generativa desde la finitud es quizá la herramienta creativa más importante del artista que trabaja con código, y señala en general el valor de todo modelo, ya que precisamente se trata de que ocurran cosas que no se podían prever.

Luego de establecer relaciones entre lenguaje, vida, y modelos, plantearé una vieja pregunta que concierne a las tres manifestaciones de código que conforman el esquema triangular:

¿cuáles son los alcances y los límites de las manifestaciones del código?

En cada uno de los contextos esta pregunta asume una forma diferente y también profunda e interesante. Como veremos, son preguntas que ya se habían planteado y que han llevado a reflexiones sorprendentes.

Mi intención ahora es introducir bien las tres preguntas, es decir mostrar porqué son importantes e interesantes. Lejos de intentar proponer o mostrar respuestas, simplemente esbozaré algunas reflexiones propias y ajenas.

¹ Para una excelente introducción (quizá demasiado optimista) a la idea del cambio de paradigma en las ciencias, un desplazamiento de la física a la biología, de la sustancia al patrón, de la entidad a la relación y del lenguaje asertivo al relacional, del reduccionismo al holismo: La trama de la vida, Fritjof Capra, Anagrama.

² Esta aseveración no es válida sólo desde un punto de vista científico y tecnológico; también social, cultural, artístico y, por supuesto, religioso. Basta con ser testigos del nacimiento de una religión que debido a su velocidad de expansión -y a sus ingeniosas tácticas comerciales- puede pensarse que llegará a ser una gran religión: el Credo Raeliano. Para más información, visite la página de los raelianos: <http://www.rael.org>

³ Las palabras y las cosas, Michael Foucault, Siglo XX. Foucault hace una arqueología del lenguaje, particularmente en las ciencias que tratan del hombre, para mostrar las claves que nos llevan a considerar a algunos seres humanos como locos, enfermos, criminales..., es decir, aquellos que pasan a ser otros.

⁴ *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. en donde se encuentra el famoso manifiesto *Cyborg A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the late 20th century*. Haraway se propone, entre otras, delatar las trampas del lenguaje en torno a construcciones como lo natural y lo artificial, el cuerpo, la sexualidad, la máquina y el placer.

⁵ El inglés, por ejemplo, no es simplemente una lengua anglosajona. Al menos la mitad de su vocabulario proviene de lenguas romances, particularmente del francés. Asimismo las lenguas que provienen del latín se influenciaron mutuamente desde un principio y hasta ahora en su evolución, no son simples ramas que se separaron.

⁶ Un ejemplo vivo de esto lo constituyen las lenguas criollas, que se dan en antiguas colonias en donde hubo tráfico y tránsito de esclavos. Éstos mezclaron sus lenguas con las de sus amos y comerciantes, desde hace unos 300 años y durante unos 200. Con lo cual son lenguas jóvenes y en las que es posible observar vivamente dinámicas de asimilación de vocabulario de lenguas extranjeras. *Criollo* y *creole* son palabras que provienen de la misma raíz que *crear*.

vivos. Autopoiesis: la organización de lo vivo, Humberto Maturana y Francisco Varela, Lumen Humanitas.

¹³ Watson y Crick se adelantaron a otros grupos de investigación en la búsqueda de la molécula portadora de información genética, descubriendo que dicha molécula era el ADN. Luego de crear un modelo tridimensional del ADN en madera, de observarlo y palparlo, intuyeron que esta molécula con estructura doble helicoidal podía ser aquella que guardara "el secreto de la vida". Si bien no se trata de un modelo computacional, este ejemplo ilustra muy bien como los modelos no sólo arrojan "resultados", también influyen en las intuiciones de los científicos y de esta forma contribuyen a dirigir los caminos de la ciencia. La historia del descubrimiento de la estructura del ADN se narra por uno de sus protagonistas en: *ADN: el secreto de la vida*, James Watson, Taurus Ediciones.

¹⁴ Disfruto mucho observando cómo las discusiones científicas, técnicas, neurológicas y filosóficas en torno a la inteligencia artificial caminan por el filo del lenguaje.

¹⁵ La palabra *nolineal* no existe, o al menos no existía. No deja de ser extraño tratar de no linealidades como propiedades positivas, cuando aparentemente se trata de una no-propiedad. Esto simplemente delata la carga negativa y problemática que en otros tiempos tuvieron aquellos comportamientos que rompían con lo lineal. Es por esto que prefiero utilizar el neologismo *nolineal* en vez de la composición *no lineal*, o *no-lineal*.

¹⁶ Recomiendo mucho el libro: *Escrituras Nómades*, Belén Gaché, Limb0 ediciones, que muestra cómo ya desde mucho antes se exploraban creativamente cualidades no lineales del lenguaje: "*Si bien mucho se ha hablado sobre este tema desde contextos cercanos a las teorías de los nuevos medios, aquí se acentúa en cambio la continuidad de estas prácticas a lo largo de la historia de la literatura. Los nuevos dispositivos de escritura, surgidos a partir de medios digitales, permiten alcanzar dimensiones antes no previstas en estrategias escriturales tales como la no linealidad de las tramas, la interactividad o el reparo en la materialidad de los signos. Sin embargo, es cierto que este tipo de experiencias no son nuevas en el campo literario. Desde los Carmina figurata hasta los poemas dadá, desde el Tristram Shandy de Lawrence Sterne hasta los viajes africanos de Raymond Roussel, desde el Coup de dés de Mallarmé hasta el Nouveau roman, desde los lenguajes inventados de Khlebnikov hasta el Oulipo, desde Joyce hasta los event scores de Fluxus, se han buscado nuevas formas de decir y de narrar intentando escapar de modelos canónicos y automatismos lingüísticos.*"

¹⁷ *El gen egoísta*, Richard Dawkins, Salvat. En este libro Dawkins, etólogo, expone su visión del gen egoísta, la del fenotipo extendido y funda además la memética.

¹⁸ Véase por ejemplo *Código abierto y bacterias*, Lluís Guiu, en <http://www.astramat.com/c/bacterias.html>

⁷ *Planeta simbiótico*, Lynn Margullis, Debate. Aquí se presentan los estudios revolucionarios en torno a la endosimbiosis, así como teorías que si se llegaran a demostrar cambiarían sensiblemente la visión de la evolución, incluyendo algunos de los darwinismos más moderados. La evolución no es sólo una historia de selección y separación, también de unión.

⁸ *Genes, Peoples, and Languages*, Luigi Luca Cavalli-Sforza, Hardcover *The History and Geography of Human Genes*, Luigi Luca Cavalli-Sforza, Paperback

⁹ Antes de la existencia de la posibilidad de codificar partes del genoma, existía una técnica con la cual era posible comparar dos cadenas de ADN, que consistía, simplificando, en colocar en una misma solución dos medias cadenas de ADN distinto y verificar su compatibilidad midiendo la proporción de ADN adherido. En el caso de las lenguas, se deben combinar muchas técnicas que comparen gramática, vocabulario y fonética. Pero el criterio principal para determinar que dos lenguas son distintas (y no son dialectos, por ejemplo) es observando si dos personas, cada uno hablando una lengua, se pueden comprender entre ellas. Observe que se trata también de un criterio de compatibilidad. Atención: comparados genéticamente, ¡el ser humano está más cerca de la rata, que la rata del ratón!

¹⁰ James Lovelock presentó a la comunidad científica -y la conmocionó- su "mundo de las margaritas", en el cual se manifiestan los comportamientos básicos que forman su Teoría de Gaia. Este modelo -programado enteramente por él- es simple y contundente; muestra cómo un mundo de Margaritas Blancas y Margaritas Negras, regulan individualmente su temperatura, a la vez que la temperatura global se mantiene estable. De esta forma se observa la posibilidad de que un organismo se autorregule debido únicamente al funcionamiento de sus partes. Con este modelo Lovelock pudo de alguna manera mostrar que utilizar expresiones como "autorregulación" refiriéndose al planeta completo, no implica que el planeta posea "voluntad" o "propósito". La Hipótesis Gaia (como debe llamarse), refinada y profundizada por Lynn Margulis, ha recibido tremendas críticas, y, lo más probable es que se deba a malas interpretaciones y a usos desafortunados del lenguaje. Es por esto que en determinados casos un modelo puede expresar mucho más que un discurso. Para más información acerca de la Hipótesis Gaia: *Gaia: a new look at life on earth*, James. Lovelock, Oxford University Press *La trama de la vida*, Fritjof Capra, Anagrama.

¹¹ *Complejidad*, Lewin, Roger, colección Metatemas, Tusquets editores

¹² Maturana y Varela desarrollaron un autómatas celular con el cual pueden expresar y poner a prueba aspectos de sus teorías en torno a la autopoiesis y la cognición. Su tesis central es que vida es sinónimo de cognición. Más información: *De máquinas y seres*

After the Blogger as Producer

Eduardo Navas

In March of 2005 I wrote "The Blogger as Producer."¹ The essay proposed the act of blogging as a potentially critical tool for the cultural producer. It was written specifically with a focus on Walter Benjamin's well-known text, "The Author as Producer," in which, Benjamin proposed the critical writer active during the 1920's and 30's with a promising constructive position in culture.²

In 2005 blogging was increasing in popularity, and in my view, some of the elements entertained by Benjamin appeared to resonate in online culture. During the first half of the twentieth century, he considered the newspaper an important cultural development that affected literature and writing because newspaper readers attained certain agency as consumers of an increasingly popular medium. During this time period, the evaluation of letters to editors was important for newspapers to develop a consistent audience. In 2005, it was the blogosphere that had the media's attention. In this time period, people who wrote their opinions in blogs could be evaluated with unprecedented efficiency.³

Today, media at large, not just newspapers, respond to the commentaries of bloggers. The most obvious example outside of newspapers is cable news stations. CNN in particular encourages its viewers to log on to Facebook,

MySpace, and Twitter to share comments. In turn, the news anchors read selected postings and immediately encourage viewers to keep sharing their comments. Extending this tendency, CNN also has its own video site called iReport, where viewers can upload videos in which they opine on whatever is popular in the news.⁴ All this means that CNN uses social networks as part of their news programs, and it is worth noting that many of these network spaces were not very popular or existed in 2005. For this reason, we must take a moment to evaluate some of the major developments of networked culture during the last four years.

As we can note with CNN's use of current social networks, there are several free online resources that encourage people to tell others about personal activities. MySpace was launched in August 2003,⁵ and it immediately went viral. Facebook was launched in February of 2004 initially only at Harvard, but soon it was extended to other ivy-league universities and eventually the public at large in 2006.⁶ Flickr was launched in February 2004 as an online multiplayer gaming project, but eventually it became a social network designed to share photos.⁷ YouTube was launched in February 2005, and became so popular that in February 2006 Google bought it.⁸ Twitter was launched in 2006, but it did not really become popular until 2009.⁹

It is in Twitter where we find a new form of blogging known as micro-blogging. Micro-blogging consists of short postings. Twitter limits posts to 140 characters to encourage brief updates among friends and family members. As it will become clear in this text, micro-blogging is the key element that exposes the current tendencies in social networks as well as the blogosphere. Brief postings, or tweets, as they are popularly called, are in large part possible because of the rising popularity of RSS technology. This shift as we will learn has actually encouraged people to write less and less, and this tendency has redefined the potential for blogging.

Prior to RSS, people relied mainly on portals and search engines to access information. Google and Yahoo! were privileged sites that offered customizable personal spaces. iGoogle is a specific example, in which users can access news, weather, and other forms of online entertainment.¹⁰ When blogs were developed, major online portals still had an advantage because people for the most part had to use already established forms of online search to find blog entries. The blogosphere also relied on links to other blogs offered on the blogs' sidebars. In a way, this was reminiscent of the early days of Internet surfing, when people depended on links provided by websites to learn about other websites.

With RSS all of this would change. RSS goes back to 1997. The technology was developed by Netscape but was never fully effective due to many technical conflicts. But once RSS 2.0 was released in 2003 under the supervision of Harvard,¹¹ the way people accessed information online changed drastically. This is also the time

when blogging increased in popularity, and when online resources like Technorati, which are search engines specialized to keep track of the blogosphere became important information portals. RSS readers like Vienna, became available to function as independent applications on people's computers,¹² while others, like Feedburner, could be accessed through a web browser.¹³ In either case, online users could add RSS feeds to their readers of preference and keep up with subjects of interest. The radical shift at this moment is that users no longer needed to visit websites to read headlines, although users still would need to click on the feed to access the full feature. This is true today as well. But what is even more important to note is that RSS readers were in essence personalized portals, and people did not use search engines in the same way as they did before. However, search engines did not fall behind and they were quick to offer their own RSS reading service. Today RSS has become powerful enough so that search engines are willing to buy them when they become successful ventures; this is why Google bought Feedburner in June, 2007.¹⁴ Web browsers also responded to this trend and they added RSS features, which at this moment are default options.

Blogs were developed with RSS technology. Technorati was launched in November 2002,¹⁵ and from the very beginning it was optimized to read the links posted in blog entries. RSS made searching entries more efficient, which enabled Technorati to hold a niche position in blog searches. Some competition between Google and Technorati may be at play. This can be noticed when visiting Technorati's about page, in which a quote from Time Magazine reads, "If

Google is the Web's reference library, Technorati is becoming its coffee house."¹⁶ Depending on how big the blogosphere becomes, Technorati might be more than a coffeehouse in the near future.

Another resource that is complementary to the rising popularity of feeds is Delicious, a web based tagging resource. Delicious is efficient because it relies on RSS feeds to create bookmarks. More importantly, a tagging system allows people to access bookmarks according to specific categories. Once bookmarking and tagging became popular online activities, users' approach to communication changed: today, online information exchange does not always require actual writing, but simply tags and quotes. In this respect, Delicious offers the option to highlight part of an article. This selection is uploaded along with the bookmark and the corresponding tags; or if one writes a comment about the bookmark, it tends to be brief because the comment option is limited to 1000 characters. This number is enough for a brief commentary, but not for an extensive blog entry. The user, then, is encouraged to write less in order to share more.

To reiterate, RSS feeds privilege headlines, which eventually become the content itself when people are more interested in getting a sense of the flow of information, to then immerse themselves in selected feeds. In this regard, Text messaging via cell phones also encourages exchange of brief content. This is connected to online social networks when one is able to update, for example, a Delicious feed via one's cell phone, or blackberry.¹⁷

Here is where Twitter comes into play. Twitter encourages users to update their status directly from their cell phones. One of the reasons why this appears to be popular is because users do not really need to surf the web to provide content with a bookmark or a tag, but simply write and upload a text message to let people know what they are doing. Twitter encourages people to talk about themselves, share information about themselves with friends and family or even strangers who may run into the twit during an online search, which means that while the content may not be of great interest to people outside of the user's social circle, the information is certainly of great value to corporations to data-mine. Twitter is quite transparent about this when they write in their privacy page:

"Twitter may sell, transfer or otherwise share some or all of its assets, including your personally identifiable information, in connection with a merger, acquisition, reorganization or sale of assets or in the event of bankruptcy. You will have the opportunity to opt out of any such transfer if the new entity's planned processing of your information differs materially from that set forth in this Privacy Policy."¹⁸

While the above statement appears to be fair in terms of how private information may be transferred to another entity, it actually exposes the fact that Twitter's value is based on the amount of personal information it amasses. MySpace and Facebook share this element with Twitter, but it is Twitter alone that explicitly makes this activity its primary source. In this sense, Twitter is a good example of the current state of data-mining. Yet, while data-mining is often linked to venture capital projects, Twitter is transparent about its preoccupation with turning a profit: it candidly admits to not having an actual business model.¹⁹

So with all this in mind, is the potential of the blogger as producer still relevant? In 2005 my proposition was rather optimistic, but I did admit that the cultural producer was likely "to get lost in an oubliette of ideologies." Such an oubliette is now reinforced with social networking sites that communicate with each other in order to optimize information flow. Facebook for example, encourages users to embed their Twitter feeds, as well as Last FM music playlists. (Last FM is another social networking site focused on music selection for potential online sales.) Even in blog-design-templates one can find pre-set links to Flickr and Twitter. Online activity has moved from encouraging people to write commentaries or journal entries on blogs to encouraging people to write brief updates on networking sites. Facebook offers its own blogging service that is designed to encourage users to write for their social network in a way that is for the most part lacking any substance. More and more people are encouraged to text, or to twit. Micro-blogging as promoted by Twitter pushes people to become passive consumers who appear to be "active with a relevant voice" in order to provide just enough information for data-miners. And from this point of view the potential for blogging as a critical practice has given way to blips of texts. In 2005 I saw the potential for the blogger to give casual writing a rigour that was previously impossible. I wrote:

[...]The type of "literature" of today, that is if we keep in mind Benjamin's terms, is both "polytechnic" and "specialized;" an odd turn, which became possible because the technology is efficient enough to let people do today more things than it was possible in the past. Professionals are able to write casually on topics that they are experts on; their comments carry some depth at the same time that they are efficient in production. Here, leisure, private life, and work are

combined as the blog functions as a type of journal giving each writer certain authority[...]²⁰

While this type of blogger is still active, she is part of the minority. Admittedly, I may have been too optimistic to consider the average blogger in 2005 with the potential to develop a critical practice. Cultural critics have always been paradoxical figures often lurking in a privileged liminal space among the elite. If they are not part of the ruling class, then they are dependent on such class to function. In this regard, Benjamin's bourgeois writer who he encouraged to side with the proletariat during the first half of the twentieth century has always struggled to reach people outside of the ruling class with language that such people may not be able to understand. This is actually the impasse in education that to this day goes unanswered, and which makes the cultural critic, the blogger as producer irrelevant to the average person.

All this leads to the assessment that in 2009 Internet users are no longer encouraged to blog about a subject they know well; instead, people are encouraged to simply tell others in their network what they are up to. "What are you doing" is the phrase that welcomes users in Twitter, and "What's on your mind" plays a similar function in Facebook. On the other hand, Blogging while still popular among people has become a major part of online journalism. This is no coincidence, when newspapers at the moment are going through a crisis because their print editions are likely to become a thing of the past.²¹ One should not be surprised if the newspaper becomes fully invested in blogging technology. It has already adopted RSS feeds to make the most of web 2.0 search technology. Blogging is

certainly still important, but it is now going through a stage of professionalization. This does not mean that an independent person who writes critically will not have the potential to have a large following. I believe that this is likely to be possible. But with the current rise of information control flow, this is likely to become the exception rather than the norm. Web 2.0 was a move by corporations to gain better control of online information. And Web 3.0 will be an improvement on their part to optimize profits.

This is the biggest shift that has taken place in the last four years in networked culture. Blogs have not gone away, but they are being redefined to become complementary spaces for the rising of social networks. To tweet may be powerful, but its casualness already shows that it is predisposed for a swift assimilation as soon as its CEO Evans Williams figures out a way how.

¹ Eduardo Navas, "The Blogger as Producer," *Netartreview*, March, 2005, <http://www.netartreview.net/monthly/0305.3.html>, accessed April 17, 2009.

² Walter Benjamin, "The Author as Producer," *Illuminations*, ed. Hannah Arendt, trans. Harry Zohn (New York: Schocken, 1968), 217-251.

³ All of this was covered in the essay, "The Blogger as Producer."

⁴ For CNN feeds of Facebook, MySpace and Twitter see Don Lemon and Rick Sanchez on CNN's website, <http://cnn.com>. For ireport see, <http://www.ireport.com/>, accessed April 17, 2009.

⁵ Trent Lapinsky, "MySpace: The Business of Spam 2.0 (Exhaustive Edition)," *Gawker.com*, September 11, 2006 <http://valleywag.gawker.com/tech/myspace/myspace-the-business-of-spam-20-exhaustive-edition-199924.php>, accessed April 17, 2009.

⁶ Carolyn Abram, "Welcome to Facebook, everyone," September 26, 2006, <http://blog.facebook.com/blog.php?post=2210227130>, accessed April 17, 2009.

⁷ Jefferson Graham, "Flickr of idea on a gaming project led to photo website," *USA Today*, http://www.usatoday.com/tech/products/2006-02-27-flickr_x.htm, accessed on April 17, 2009.

⁸ Jim Hopkins, "Surprise! There's a third YouTube co-founder," *USA Today*, October 11, 2006, http://www.usatoday.com/tech/news/2006-10-11-youtube-karim_x.htm, accessed April 17, 2009.

⁹ "Twitter Reaches 9.3 Million Visitors" *PortalIT News*, http://news.portalit.net/fullnews_twitter-reaches-9-3-million-visitors_2256.html, accessed April 17, 2009.

¹⁰ Igoogle, <http://www.google.com/ig>, accessed April 17, 2009.

¹¹ "History of RSS," *RSS Specifications*, <http://www.rss-specifications.com/history-rss.htm>, accessed April 17, 2009.

¹² Vienna, <http://www.vienna-rss.org/vienna2.php>, accessed April 17, 2009.

¹³ Feedburner, <http://www.feedburner.com/google>, April 17, 2009.

¹⁴ Michael Arrington, "\$100 Million Payday For Feedburner - This Deal Is Confirmed," *Techcrunch*, <http://www.techcrunch.com/2007/05/23/100-million-payday-for-feedburner-this-deal-is-confirmed/>, accessed April 17, 2009.

¹⁵ David Sifry, "Technorati," *Sifry's Alerts*, <http://www.sifry.com/alerts/archives/000095.html>, accessed April 17, 2009.

¹⁶ "Welcome to Technorati," *Technorati*, <http://technoratimedia.com/about/>, accessed April 17, 2009.

¹⁷ "Delicious to go," *Delicious Blog*, December 9, 2008, <http://blog.delicious.com/blog/2008/12/delicious-to-go.html>, accessed April 17, 2009.

¹⁸ "Twitter Privacy Policy," Twitter, <http://twitter.com/privacy/>, accessed April 17, 2009.

¹⁹ Rafe Needleman, "Twitter still has no business model, and that's OK," ZDNet, http://news.zdnet.com/2100-9595_22-282477.html, accessed April 17, 2009.

²⁰ Navas.

²¹ Richard Pérez Peña, "Detroit's Daily Papers Are Now Not So Daily," *New York Times*, <http://www.nytimes.com/2009/03/31/business/media/31paper.html?partner=rss&emc=rss>, accessed April 17, 2009.

Encuentros Digitales: Identidad, Representación e Imagen

Andrés Tapia-Urzuá

La realidad se ha transformado en un simulacro; en una virtualidad sin responsabilidad respecto a su referido (o realidad de carne y hueso); en un hiperreal donde el territorio ya no precede al mapa ni tampoco lo sobrevive. En donde el mapa precede al territorio y es el mapa el que engendra al territorio.

Jean Baudrillard

Hemos racionalizado nuestra realidad hasta tal grado que hoy sabemos perfectamente las distancias, las temperaturas, las características de nuestros fetos, etc. Así, nuestras sociedades se organizan y nos dan la posibilidad de participar en un sistema de vida, pero ¿cómo nos identificamos y entendemos individualmente en este programa de vida?

Ciertamente, nuestras prácticas comunicativas han hecho de la información un acto mediático donde el individuo y su entorno son entendidos como simulacros.¹ La realidad es recreada y escenificada en diversos formatos de comunicación; programas de ordenador determinan nuestro tiempo y espacio de expresión; y la identidad social también depende de la capacidad de representación en este contexto tecnológico.²

Existe una comunión existencial a través red informática que se suma a las conocidas instancias del encuentro social (la plaza pública,

el club, el bar, la iglesia, la discoteque, etc).³ Actualmente los sitios de encuentro virtual en Internet son los espacios de intercambio subjetivo más utilizados por la ciudadanía; sin embargo, la ausencia de un cuerpo y lugar físico que nos caracterice como individuos posibilita el montaje de la identidad en esta "escena cibernética".

Nuestro lenguaje ya no describe el mundo en el que vivimos; habitamos un mapa virtual que rodea a nuestro ser y que aparece como representación objetiva de nuestra realidad; su cualidad técnica y operacional es valorada como "escencial" por la lógica de este orden.

¿Cómo es posible que nuestras comunicaciones sucedan dentro de una red social en la cual se conversa con individuos que podemos no conocer directamente, pero que responden o coinciden con las señales que uno emite? Esencialmente, esta es una relación de signos, de representaciones y de simulación; lo importante es "cómo aparecer" en este contexto virtual. Una fotografía digital utilizada como autorretrato, un video o lo que uno diga respecto de su persona será más significativo que la veracidad de los hechos. Se trata de una puesta en escena donde lo íntimo y lo privado se hacen espectáculo público en un mundo mediatizado. La diversidad del espacio personal desaparece y se homogenizan los encuentros sociales: La

precariedad está en el centro de un universo formal en el cual nada es durable, todo es movimiento: la trayectoria entre dos lugares es favorecida en relación al lugar mismo, y los encuentros son más importantes que los individuos que los componen.⁴

¿Cuáles son las señales precisas que nos hacen confiar en el otro como interlocutor verídico? ¿Cómo producir la originalidad de un encuentro dentro de este sistema? ¿Importa ya esto o simplemente se busca una catarsis expresiva similar a la experimentada por el público en un estadio de fútbol o en un concierto rock? ¿Qué es lo que realmente se valora en esta nueva práctica comunicacional?

Se dice que los organismos menos desarrollados son aquellos que necesitan estar en contacto permanente para existir; el ideal filosófico del ser "solitario" capaz de reflexionar y buscarse a sí mismo -planteado por Nietzsche, Heidegger o Sartre-⁵ habría dejado de existir para dar paso a un ser "conectado", pero ¿conectado a qué?

Como ciudadanos acostumbrados al montaje informativo y a la ficción social participamos activamente de una red virtual de comunicación donde sólo somos señal (o ruido) ...Nuestras vidas suceden frente a un telón de imágenes cambiantes y entre el flujo de información que envuelve nuestro diario existir ...Las imágenes se formatean como productos o son usadas para vender otros objetos ...Hoy vivimos no frente a imágenes, sino que dentro de una enorme zona de la imagen.⁶

La comodificación sistemática de lo personal y de lo emocional hace necesaria la búsqueda de una

intimidad original. La humanización de nuestros sistemas tecnológicos garantiza que no nos transformemos en mera estadística; aunque vivamos rodeados de data informativa es lo impredecible de nuestra existencia lo que nos recuerda la vulnerabilidad de nuestra condición humana. El arte es una forma de reencontrarse con esta realidad en la búsqueda del entendimiento, de la comunicación y de la reafirmación de nuestra identidad.

Una imagen artística es aquella que actúa como símbolo de la realidad, una imagen sintética es aquella que compite con la realidad; suplantándola y alimentando a la "zona de la imagen" con nuevos mapas hiperrealistas que se confunden con la verdad. Esta usurpación de nuestro ser por la lógica mediática del simulacro y del espectáculo público propicia una condición social que fomenta la alienación del individuo y abre camino al aislamiento (marginal o especializado) de cualquier pensamiento crítico significativo; sin esta reflexión no existe una relación dialéctica con el mundo para pensar su orden, valor y progreso o generar alternativas ...una vida que no se cuestiona es una vida que se vive en un estado religioso.⁷

No es suficiente con participar de una "libertad de expresión" mediante nuevos canales de comunicación social, sino que el contar con una libertad de pensamiento que posibilite una conversación social nueva e inteligente -donde la imagen y la información se entiendan como referentes de la realidad y no como sus referidos-, y donde el mapa no preceda o engendre la esencia de nuestro ser.

¹ Simulación simulacro: basado en la información, el modelo, la representación cibernética. Su objetivo es la operabilidad máxima, la hiperrealidad, el control total. (Simulacro y Simulación, 1981, Jean Baudrillard). / El filósofo francés Jean Baudrillard dice que la sociedad moderna ha reemplazado toda realidad y sentido con símbolos y signos, y que la experiencia humana se basa en la simulación de la realidad en vez de la realidad por sí misma. El simulacro al cual Baudrillard se refiere son los signos de la cultura y de los medios de comunicación que crean una realidad percibida; Baudrillard creía que el simulacro de la sociedad ha llegado a ser tan confiable que se ha perdido el contacto con el mundo real en el cual el simulacro se basa.

² Si la noticia no es comunicada a través de los medios de comunicación o si uno no tiene un espacio en la red: ¿Suceden realmente estas cosas? ...¿Existimos? / Casi toda nuestra capacidad de expresión se ha debido adaptar a sistemas numéricos de almacenamiento y comunicación ¿Cómo se decide la lógica de aquellos sistemas numéricos de expresión y almacenamiento?.

³ Lugares que en alguna época fueron diseñados como espacios de encuentro comunitario hoy son lugares de descaso, tranquilidad y anonimato.

⁴ Nicolas Bourriaud, *Postproducción*, pag 49, *The Use Of The Product From Marcel Duchamp to Jeff Koons*. 2000, New York: Lukas & Stenberg.

⁵ Filósofo, poeta y filólogo alemán Friedrich Nietzsche (1844-1900); filósofo alemán Martin Heidegger (1889-1976); filósofo Existencialista dramaturgo, guionista, novelista y crítico francés Jean-Paul Sartre (1905-1980).

⁶ Nicolas Bourriaud, *Postproducción*, pag 62-63, *Pierre Joseph: Little Democracy*. 2000, New York: Lukas & Stenberg.

⁷ Godfrey Reggio (1940-), Productor y director de cine documental norteamericano. *Koyaanisqatsi, Powaqqatsi and Naqoyqatsi*.

Literatura digital y creacion literaria

Verónica García Rodríguez

32 Cuando hablamos de la era del siglo XXI, generalmente lo hacemos pensando en los últimos cambios tecnológicos y sociales que modificaron por completo nuestra forma de ver el mundo, los cuales sin duda se gestaron en el siglo pasado. El desarrollo tecnológico en la comunicación permitió acelerar el intercambio de ideas y construir un camino diferente en el reconocimiento social de las minorías.

La democracia esta ligada a la escritura, a través de ésta el lenguaje se hace más compartido. Los derechos pasan a ser de todos cuando se escriben, aunque también se podría argumentar casi lo contrario como lo hace Erick Havelock, quien muestra a la alfabetización como “la gran división entre las culturas y sus formas de pensar”. Jack Goody, en su libro la Domesticación de la mente salvaje (1977), señala que la invención del sistema alfabético que hizo posible la alfabetización generalizada también generó el crecimiento del individualismo, la burocracia y sistemas de gobierno más despersonalizados y más abstractos y con ellos el desarrollo de procesos de razonamiento dirigidos que ponen en desventaja a las sociedades que tienen una alfabetización restringida, como sucede en casi todas las sociedades no tecnológicas actuales.

Tanto Havelock como Goody coinciden en el cambio que significó la escritura para la

humanidad y la división que generó a partir de la concentración del conocimiento en unos cuantos; sin embargo, la aparición de la Internet y de nuevos y mejores medios de comunicación amplía la posibilidad o al menos la ilusión de una democratización de la información y el conocimiento. Asimismo, exige una nueva alfabetización tecnológica para las nuevas prácticas letradas: Presentaciones visuales, discursos multimodales, lectura y escritura de lenguajes especializados (legales, médicos, etc.), escritura MSN, entre otras.

La contradicción radica en que cada vez se quiere ser más democrático y a la vez más científico: democracia significa acceder a toda la información y ciencia es especialización

Lo cierto es que cada vez requerimos leer más, leemos más, accedemos a más textos provenientes de cualquier etnia, cultura o sexo. Leemos también diversos géneros textuales y en diferentes soportes, aunque cada vez se va perdiendo la idea de que lo escrito es verdad. Todo esto hace hoy más complejo el proceso de leer, sobre todo para los que nos hemos sorprendido con la aparición de las pantallas de plasma, los juegos de video y las computadoras.

Migrantes vs. Nativos Digitales

El siglo XX marca una nueva generación de seres humanos con cierta mutación en las habilidades comunicativas, Prensky los llama Nativos Digitales, cuyo desarrollo está enfocado a la multimodalidad con procesamiento en paralelo, reconocen el acceso libre a la información e hipertextualidad, están habituados a la conexión de redes sociales, son afines a proyectos de cooperación, producen y recurren a paquetes breves de información, son más impacientes, cuentan con menos tiempo de atención y dedican mayor tiempo a juegos y diversión.

Prensky marca el año 1993, en el que apareció la Internet civil, como la frontera entre los Nativos Digitales y los Migrantes de la era Digital, más acostumbrados a la linealidad, al trabajo individual, a la competición y procesamiento en serie, con mayor tiempo de atención, esfuerzo dilatado, priorizan la escritura, la lectura de textos extensos y la continuidad.

Es por demás decir que las nuevas condiciones de los procesos de lectura exigen también cambios en los procesos de escritura y su aprendizaje, más aun cuando se trata de la escritura de obras literarias. Esto nos plantea dos retos a los creadores de literatura: producir obra literaria atractiva a lectores nativos digitales pese a nuestras limitaciones técnicas como migrantes de la era digital, y motivar a los nuevos y jóvenes creadores a reconocer sus habilidades como nativos digitales para mejorarlas y desarrollar nuevos modos de creación.

Así pues, la sociedad tiene el gran reto de “alfabetizar tecnológicamente”, como sostiene Casanny, a los niños y jóvenes desde la escuela reglada para que puedan desarrollar las competencias que les corresponde a su generación, acceder a la información y formarse como apreciadores de literatura digital.

Michael Mateas, citado por Rine Koskimaa, dice: “Se ha hablado de la necesidad de enseñar 'escritura y pensamiento de procedimiento' como parte de la educación en un nuevo medio. También hay una categoría especial de obras que requieren una comprensión más profunda del entorno de software. Éstas incluyen, por ejemplo, poemas escritos de modo que funcionan como código ejecutable en un cierto lenguaje de programación. Estas obras pueden verse como una rama literaria del software art o el code art.”⁶

La literatura en la era digital

La literatura digital es un fenómeno relativamente reciente que tiene sus primeras manifestaciones en la última década del siglo pasado y se refiere a aquellas obras literarias creadas específicamente para el formato digital y que no podrían existir fuera de éste. Laura Borrás la define como “la literatura que nace desde procedimientos digitales y sólo puede ser consumida a partir de ellos”.

A pesar de que existen diversos estudios al respecto, aún es muy pronto para definir con exactitud un concepto de literatura digital, su metodología de creación y los géneros que la componen pues, día a día, se generan herramientas digitales e innovaciones para la

web que presentan nuevas alternativas para la creación literaria.

Hasta el momento se habla de tres géneros de literatura digital: La narrativa hipertextual, la poesía digital y el ciberteatro.

La narrativa digital se compone de conjuntos de textos narrativos conectados entre sí mediante enlaces. En esta se encuentran la llamada hiperficción explorativa, en la que el lector puede elegir opciones para interactuar con el texto sin modificarlo; la escritura colaborativa es aquella en la que el lector puede modificar el texto a lo largo de su lectura y convertirse en un wreader (lector-escritor); y la narrativa hipermedia, que además de enlaces y posibilidad de modificar el texto incluye otros recursos multimedia como sonido, video e hipervínculos.

Por otro lado, la poesía digital se conforma por texto, imagen y otros recursos que contribuyen a generar una emoción en el lector, puede considerarse también arte visual, pero no pierde el sentido de síntesis, es sugerente y lírica. Por su grado de interacción con el lector, podemos citar la poesía hipertextual; la holopoesía tridimensional y la poesía en movimiento.

Asimismo, a la acción que se da en los diversos videojuegos en los que el jugador adopta otra personalidad al elegir o crear un avatar para adentrarse en una aventura, interactuando o no con otros jugadores, se le ha denominado ciberteatro o ciberdrama, aunque aun no se le define del todo como una dramaturgia digital.

Nos encontramos en una etapa de transición, en una frontera amplia de tiempo, como en la que

estuvieron las sociedades que vivieron el cambio de una cultura oral a otra en la que prevalecería la escritura, de la misma forma cuando apareció la imprenta: de los manuscritos a la producción masiva de libros. Laura Borrás, directora de Hermeneia grupo español dedicado a la investigación de literatura digital, comenta en una entrevista para Canal Literatura: "Me interesan fundamentalmente los textos y no tanto el soporte con que éstos nos lleguen. Sin embargo, es cierto que para nosotros ese soporte ha sido casi único: el libro, y por ello se ha vuelto ya invisible a nuestros ojos como tecnología, que lo es. Cuando se produjo el paso del rollo o volumen al códice (antepasado directo de nuestro libro), se produjo un cambio de soporte que alteró en gran modo los hábitos de lectura y que hizo posible, entre otras cosas, la aparición de capítulos, mayúsculas, renglones y párrafos, así como, por supuesto, la ilustración, que antes era imposible por la forma física del rollo. De modo que es cierto, el soporte condiciona, y mucho, aquello que vehicula".

En esta etapa de transición en la que aún nos encontramos reconociendo la necesidad de generar preguntas para comenzar a formular respuestas, construir conceptos y las primeras clasificaciones que nos permitan identificar y conocer mejor las realidades que vivimos, se llevó a cabo en 2008 el I Encuentro de Literatura Digital Interliterar, en Jaén, una ciudad andaluza, donde se reunieron, narradores, poetas, artistas multimedia, investigadores, profesores y juntos llegaron a algunas conclusiones que presento a continuación para efectos de este documento por considerarlas como punto de partida en el proceso de construcción del conocimiento de la

literatura digital. Estas fueron publicadas en la revista Papel en Blanco.

1. Internet ha modificado la forma de la escritura haciendo que el escritor y el lector se adapten al medio: inmediatez, agilidad, visión subjetiva, comunicación con el lector (un texto no acaba hasta que el lector finaliza sus comentarios).

2. La literatura digital es la que nace a partir de medios digitales y sólo puede ser conocida de modo pleno- en este contexto. La digitalizada es la que, concebida para un soporte tradicional, se presenta en un soporte digital. Hay que fomentar la creatividad específica de la literatura digital.

3. Existe una brecha digital en el ámbito tecnológico y del conocimiento.

4. Internet le da más protagonismo al lector, que puede incluso llegar a convertirse en coautor: (así) nace el wreader.

5. Las bibliotecas virtuales deben reforzar su misión de acuerdo con las nuevas técnicas participativas y colaborativas que brinda la Red.

6. No debería presentarse en términos de confrontación la relación entre herramientas, medios y soportes sino en términos de colaboración, complementariedad, convivencia y retroalimentación.

7. Internet no es una amenaza sino una oportunidad para ampliar los espacios de debate y generación de ideas.

Formación de creadores literarios para la era digital

La formación de escritores, llena de mitos y relaciones divinas, hoy es un tema que nos atañe en el estado de Yucatán, México, a partir de la Escuela de Creación Literaria que funciona en el seno del Centro Estatal de Bellas Artes, desde octubre de 2008, que ofrece la educación formal del oficio de escritor.

El equipo académico, como fundadores, estamos conformando las estrategias e instrumentos necesarios para la sistematización de los procesos de aprendizaje de los alumnos, que implica retornar a los orígenes culturales, conocimientos literarios fundamentales de la literatura y el desarrollo de las competencias básicas para el diseño de proyectos literarios, la publicación y difusión de la obra.

En este proceso, que contempla tres años de formación por tratarse de una carrera técnica, vemos indispensable motivar la exploración de las posibilidades de creación que ofrecen las nuevas tecnologías. Sin embargo, nos enfrentamos a una limitación de conocimiento y habilidades tecnológicas docentes frente a alumnos nativos de la era digital.

Esto nos presenta un reto de aprendizaje conjunto y de comunicación, en el que la gestión del conocimiento es un punto clave para los logros académicos.

Raine Koskimaa afirma que "los textos digitales son siempre texto programado, texto basado en un código informático. Esto abre un campo ilimitado de juego y experimentación literaria, ya

que los textos pueden ser programados para comportarse de un modo más o menos dinámico". "... Aunque la publicación digital y las ediciones con hipertexto tienen consecuencias significativas para la investigación y la educación, es la cibertextualidad, en particular, la que está cambiando fundamentalmente la literatura".

A mi modo de ver las cosas, no deberíamos preocuparnos por el cambio que se está dando en la literatura y sus soportes de edición, la remodelación del discurso literario ni en su lenguaje, pues esto quiere decir que la literatura esta viva.

Por esto mismo, no podemos seguir enseñando en la escuela reglada literatura para el pasado, ni generando creadores de literatura con recursos de la antigüedad. El lápiz y el borrador son una maravillosa metáfora del escritor, como el manuscrito a la permanencia de la palabra y la imprenta a la divulgación de la obra. Los procesos de creación también variaron del manuscrito a la escritura en pantalla que le permite ahora al creador prestar mayor atención a su pensamiento que a la escritura de la palabra concreta, puesto que se puede formatear el texto posteriormente así como buscar más información a mayor velocidad, lo cual no era posible al escribir con pluma y papel.

De esta misma manera, el desarrollo tecnológico de la ingeniería lingüística y de la inteligencia artificial posiblemente nos vuelva a la oralidad, donde la creación literaria recuperaría en sus procesos la construcción de un discurso literario oral, que transite de la imagen mental a la pronunciación de la palabra y de ahí al ordenador, prevaleciendo única y exclusivamente el proceso creativo.

En realidad no sabemos con certeza cómo serán las obras literarias del futuro, ni siquiera si seguiremos llamando escritores a los creadores literarios, cualquier aproximación sólo puede confirmarse como un texto de ciencia ficción; pero, lo que sí es cierto es que no todos los días se tiene la oportunidad de ser testigos y partícipes de un cambio tan significativo para nuestra especie.

Referencias

ABAITUA, Joseba e ISASI, Carmen (ed.), 2003: La edición digital. Monográfico de Letras de Deusto, nº 100, Bilbao: Universidad de Deusto

BORRÀS CASTANYER, LAURA (ed.), 2005: Textualidades electrónicas, Barcelona: EDIUOC.

BLECUA, J.M.; G. CLAVERÍA, C. SÁNCHEZ y J. TORRUELLA (eds.), 1999: Filología e informática. Nuevas tecnologías en los estudios filológicos. Seminario de Filología e Informática, Departamento de Filología Española, Barcelona: Editorial Milenio Universidad Autónoma de Barcelona

KOSKIMAA, Raine, 2007. El reto del cibertexto: enseñar literatura en el mundo digital [artículo en línea]. UOC Papers. N.º 4. UOC. [Fecha de consulta: 08/05/2009]. <http://www.uoc.edu/uocpapers/4/dt/esp/koskimaa.pdf>

FIORMONTE, Domenico, 2003: Scrittura e filologia nell'era digitale, Torino, BollatiBoringhieri.

GEE, James Paul. La ideología de los discursos P.p. 44-46- Morata, España.

LANDOW, Goerge P., 1995, Hipertexto, Barcelona: Paidós

McLUHAN, Marshall, 1998: La Galaxia Gutenberg, Barcelona: Círculo de Lectores

MORENO, Isidro, 2002: Musas y Nuevas Tecnologías. El relato hipertexto, Barcelona: Paidós.

PAJARES TOSCA, Susana, 2004: Literatura Digital. El paradigma hipertextual, Universidad de Extremadura.

ROMERO, Dolores y SANZ, Amelia, 2008: Literaturas del Texto al Hipertexto, Rubí: Anthropos

SANZ Amelia y ROMERO, Dolores, 2007 (eds.): Literatures in Digital Era: Theory and Praxis, Newcastle: Cambridge University Press.

SÁNCHEZ MESA, Domingo, 2004: Literatura y cibercultura. Selección, introducción, traducción y bibliografía, Madrid, Arco Libros.

VEGA, Mª J. (ed.), 2004: Literatura hipertextual y Teoría Literaria, Madrid: Mare Nostrum

BORRAS Laura. Entrevista en Revista Canal Literatura, consultada el 19/05/2009 en <http://www.canal-literatura.com/htmltonuke.php?filnavn=Entrevistas/LauraBorras.html>

Conclusiones del I Encuentro de Literatura Digital Interliterar. Revista Página en Blanco, consultado el 09/05/2009 en: <http://www.papelenblanco.com/2007/11/15-conclusiones-del-i-encuentro-de-literatura-digital-interliterar>.

CASANNY, Daniel, 2009: Cultura escrita y ciudadanía en la era digital, conferencia plenaria presentada en el I Primer Seminario Internacional sobre cultura escrita y construcción de ciudadanía en la era digital, Instituto de Desarrollo e Innovación Educativa [IDIE] / Organización de Estados Iberoamericanos [OEI], Auditorio del Museo de Antropología, Ciudad de México.