

Redes y prácticas colaborativas

Felipe C. Londoño L.



<https://lalulula.tv/?s=Villa+de+Leyva>

Internet nació con el propósito de convertirse en una red, en un espacio de interacción, donde la participación fuera abierta e igualitaria; es decir, más democrática, en un ámbito donde el conocimiento posibilitaría el desarrollo de las comunidades y de los territorios. Pero, ¿esto ha sido posible? Un aspecto fundamental en la consolidación de Internet como red social es su carácter como espacio que se estructura con base en las comunidades que intercambian opiniones sobre temas específicos, expresan deseos o, simplemente establecen relaciones. Internet es, por tanto, un conjunto de comunidades virtuales, formadas por personas que tienen intereses comunes y que interactúan con el objeto de buscar beneficios, participación, intercambio y patrones de identidad cultural.

En sus inicios, el sentido de comunidad en Internet se fomenta en los foros, los chats o el correo electrónico en los cuales convergen las personas para desarrollar procesos de interacción. La red busca proporcionar las herramientas que permitirán a los usuarios conformar comunidades e implementar sistemas inteligentes para el proce-

samiento de millones de datos que podrían ser de utilidad para la resolución de problemas.

Sin embargo, esto hoy no ha sido así. Diversos teóricos e investigadores han indagado sobre lo que hoy significa esta red, para concluir que aún falta mucho para que ella sea realmente un instrumento para la materialización del pensamiento, para el fortalecimiento de la inteligencia colectiva y para la consolidación de los nuevos modelos de trabajo colaborativo, necesarios para resolver los grandes problemas que acechan hoy al mundo.

Andy Stalma,¹ experto en los nuevos humanismos, afirma que Internet, como herramienta neutra, debe dejar de lado la insignificancia y las distracciones para, a partir de allí, posibilitar la construcción de un conocimiento útil.² Ello también lo comparte Jaron Lanier, quien desconfía de la inteligencia colectiva cuando afirma que la cantidad no puede equipararse a la calidad, sobre todo en lo que se refiere a la profundidad de los aportes de las personas en determinados procesos.³

El cuestionamiento también se da en los desarrollos colaborativos que se generan en Internet. Tom Simonite se refiere a la decadencia de Wikipedia, sobre todo por la cobertura de sus editores, en su mayoría occidentales, lo que impide la representación compleja de la interculturalidad que hay en el mundo.⁴ Y observaciones similares las encontramos en los textos de Andrew Keen (*The Cult of the Amateur: How Today's Internet Is Killing Our Culture*), Nicholas Carr (*Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?*), Jack Cheng (*The Slow Internet*), Constance Holden (*Multitasking Muddles the Mind?*), James Flynn (*¿Qué es la inteligencia?*), entre muchos otros.

Más allá de lo que hoy posibilita Internet, las redes se constituyen en una nueva forma de entender los procesos de creación, sobre todo desde la perspectiva de la colaboración artística. En las vanguardias de los inicios del siglo xx, la idea de la colaboración y las redes ya estaba presente, principalmente en los constructivistas rusos, los expresionistas alemanes, los futuristas, los dadaístas y los surrealistas, quienes basaron sus programas y prácticas en la creación colectiva. Con el rápido desarrollo de las tecnologías interactivas, se transformaron las relaciones entre el espectador y el autor, y entre los contenidos y las tecnologías; de igual forma, la creatividad se combinó con la invención científica, y las obras requirieron preferiblemente un equipo multidisciplinario de investigadores para su desarrollo. Walter Benjamin afirmaba que el artista, apoyado en la ciencia, observa y profundiza en la "textura de los datos", de tal forma que puede observar y crear de una manera mucho más cercana a la realidad y, por lo tanto, al público, acercando el arte a la ciencia, y el espectador a la obra de arte.⁵

Ya en el siglo xxi, la producción artística contemporánea está representada por conceptos como interactividad, inmaterialidad, redes, códigos abiertos, realidad aumentada, entre otros, que invitan a los creadores a explorar y



<https://lalulula.tv/?s=Villa+de+Leyva>

a realizar investigaciones sistemáticas en torno a las nuevas relaciones entre arte, ciencia, tecnología y sociedad. En Latinoamérica, experiencias destacadas como las llevadas a cabo por artistas y organizaciones e iniciativas como *LabSurLab*, el Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas *CEIARTE*, el *MediaLab* Manizales, entre muchos otros, generan espacios de diálogo y desarrollan obras y proyectos que reinterpretan una realidad compleja en el ámbito sociopolítico, buscando, a través de una creación soportada en las redes, nuevas formas de entender la cultura.

Por otra parte, nuevas perspectivas, que tienen que ver con memoria, patrimonio, archivos y sostenibilidad se abren camino en el contexto de las creaciones artísticas colaborativas. De acuerdo con Davis, Nikolic y Dijkema,⁶ la ecología industrial, que hoy evoluciona gracias a las redes informáticas, se puede definir como el estudio de las interacciones entre los sistemas industriales, el medio ambiente y la sostenibilidad, con el objeto de, a partir de una visión multidisciplinaria, entender la conducta emergente de los sistemas naturales. Al utilizar este punto de vista holístico, se espera, no sólo comprender, sino también dar forma a los vínculos entre la economía, las preocupaciones sociales y el medio ambiente, con el fin de guiar al

mundo hacia la sostenibilidad. Muchos artistas, interesados en estas visiones holísticas del medio ambiente, proponen análisis, activismos y regeneración de los ecosistemas, algunos de ellos inspirados en el eco-feminismo y en las luchas políticas contra el poder dominante. Las primeras producciones artísticas en esta categoría se pueden observar en los estudios sobre paisaje en ciudades europeas, en las visiones de los territorios salvajes del siglo XIX, y en las obras de artistas como Robert Smithson, Dennis Oppenheim y Christo, en la década de los 60. De manera más reciente, son destacables los esfuerzos de redes de conocimiento como Leonardo /The International Society for the Arts, Sciences and Technology (Leonardo/ISAST), una organización sin ánimo de lucro liderada por el astrofísico Roger Malina, que reúne a artistas, científicos e investigadores de muchos lugares del mundo a través de programas con enfoques creativos e interdisciplinarios. Así mismo, eventos como Balance-Unbalance, dirigidos por el argentino-canadiense Ricardo Dal Farra, que propone hacer una revisión de problemáticas relacionadas con el cambio climático y las crisis ambientales en el mundo, con la participación de redes de científicos y artistas de distintas instituciones internacionales. En esta línea, el Festival Internacional de la Imagen,⁷ realizado en Manizales, Colombia por la Universidad de Caldas desde 1997, ha venido perfilando investigaciones y procesos de creación, investigación y experimentación, desde pensamientos transvergentes que han guiado a programas como el Doctorado en Diseño y Creación⁸ y la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.⁹ Precisamente, es en el escenario del Festival donde se observa la complejidad de las redes de creación contemporánea, en las que se intersecan el arte, el diseño, la ciencia y la tecnología. El Festival será anfitrión, en el 2017, del ISEA, International Symposium on Electronic Art, uno de los eventos mundiales más prominentes en arte y tecnología, el cual combina dominios académicos, artísticos y científicos en una discusión interdisciplinaria





<https://lalulula.tv/?s=Villa+de+Leyva>

y en una muestra de producciones creativas que aplican nuevas tecnologías en arte, interactividad y medios electrónicos y digitales.¹⁰ En el contexto local surge el ClusterLab de industrias creativas del eje cafetero, una plataforma de intercambio colaborativo para visibilizar las creaciones y los emprendimientos culturales que hacen parte fundamental de la contemporaneidad del Paisaje Cultural Cafetero de Colombia, reconocido por la Unesco como Patrimonio de la Humanidad.¹¹

Las redes, por tanto, potencian la creación de comunidades que impulsan desarrollos colaborativos importantes, pero también son objeto permanente de crítica por la marcada fragmentación que ellas generan. Así, Daniel Innerarity afirma que “vivimos en comunidades atravesadas por fracturas múltiples” y que “los medios, los tradicionales y las redes sociales, han acelerado esta fragmentación de las identidades culturales y políticas; especialmente las redes sociales permiten la creación de comunidades abstractas y homogéneas en unos enclaves de opinión donde se refleja la autosegregación psíquica de las comunidades ideológicas”.¹²

En conclusión, a pesar del gran desconcierto que se vislumbra hoy con las redes e Internet, la construcción de un lenguaje compositivo propio, a partir de las prácticas colaborativas, surge

como un importante reto que parece imaginar líneas de futuro. Los trabajos que se desarrollan en las diferentes comunidades posibilitan evidenciar realidades contextuales y visiones críticas que van más allá de políticas establecidas que limitan la creación, el intercambio de conocimientos y la divulgación de las obras de creación. El conjunto de todas las reflexiones e iniciativas debe hacer posible la construcción de una mirada común, que tenga en cuenta las potencialidades de una región rica en historia, en patrimonio, en paisajes y en diversidad biocultural y que observe lo global como una oportunidad, y lo local como la verdadera complejidad en un mundo interconectado.

Referencias

- 1 Ana García M. cita a Stalman, Lanier, Simonite y a otros autores en: “Cada vez que mira Internet, muere un sabio”, en: *El País* (08/01/2017), disponible en línea: http://elpais.com/elpais/2017/01/05/buena-vida/1483634525_738057.html
- 2 Stalman, A. (2016). *Humanoffon*, Barcelona, Deusto.
- 3 Lanier, J. (2011). *Contra el rebaño digital*, Barcelona, Penguin Random House.
- 4 Simonite, T. (2013). “The Decline of Wikipedia”, en: *MIT Technology Review*, disponible en línea: <https://www.technologyreview.com/s/520446/the-decline-of-wikipedia/>
- 5 Benjamin, W. (1973). “La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica”, en: *Discursos interrumpidos I*, Madrid, Taurus, pp.17-59.
- 6 Davis, Ch, Nikolic, I. y Dijkema, G. (2010). “Industrial Ecology 2.0”, en: *Journal of Industrial Ecology*, vol. 14, Issue 5, pp. 707-726.
- 7 <http://www.festivaldelaimagen.com/>
- 8 <http://doctoradoendiseno.com/>
- 9 <http://maestriaendiseno.com/>
- 10 <http://www.isea2017.info>
- 11 <http://www.clusterlab.co>
- 12 Innerarity, D. “El desconcierto de las élites”, en: *El País* (01/01/2017), disponible en línea: http://internacional.elpais.com/internacional/2016/12/27/actualidad/1482846978_198491.html

Felipe C. Londoño L. es el Rector de la Universidad de Caldas y Director del Festival Internacional de la Imagen.