

Dos rostros de Internet: el intercultural y el artístico

LC María Velázquez Dorantes

¿Por qué esta magnífica tecnología científica, que ahorra trabajo y nos hace la vida más fácil, nos aporta tan poca felicidad? La respuesta es está, simplemente: porque aún no hemos aprendido a usarla con tino.
Albert Einstein

Cuando se habla del fenómeno de Internet, se puede pensar en rostros multifacéticos que nos conducen hacia varios horizontes donde la interdisciplinariedad¹ se vuelca hacia un mismo punto: *quién es Internet*.

“Internet es una red informática global que conecta redes locales alrededor del mundo. Coloquialmente se conoce como “The Net” [la red]”. (De la Rica, 1997: 15). Está red, que conduce información de un país a otro, que conecta una cultura, un idioma, y un interés en común con los demás, nos hace ver que la Red de redes, “gana terreno como medio de servicio e información” (Trejo, 2002: 1).

Así Internet se concibe dentro de las metáforas de la globalización², como una alusión que “está siempre junto al pensamiento científico...que combina reflexión e imaginación” (Ianni, 1999:11).

Ante esto, hace tiempo que la reflexión y la imaginación se han conjuntado para poder determinar en palabras claras y concisas lo que podría ser la globalización del mundo, a través de la

descripción de quién es Internet y para quiénes es Internet.

Un rostro intercultural

El uso de Internet en el campo de estudio de interculturalidad³, nos hace observar a la Internet desde la óptica de la comunicación intercultural, asumiendo que hablar de comunicación intercultural es “hablar de todo lo que pudieran abarcar los conceptos de comunicación y cultura.” (McEntee, 2003:182).

Debido al desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), hoy se puede acceder a los datos que permitan conducirnos a la mayor cantidad de variables culturales⁴; pero sobre todo a aquellos datos que pongan en práctica la comunicación intercultural.

Para ello, resulta seductor ver como la Internet ha puesto en marcha el desarrollo de un nuevo concepto: cibercultura.⁵ La vinculación de estos dos campos [Internet y cibercultura] nos permite establecer dos perspectivas conceptuales que se interceptan en la interculturalidad.

Por un lado,

“Internet es una infraestructura física de aparatos e interconexiones de diversos tipos, pero también es una estructura ecológica emergente, una pauta de construcción social que desplaza a otras para ir tomando el centro de la configuración de las relaciones humanas en un nuevo orden” (Galindo, 2001)

Mientras que la cibercultura llega como:

“La noción que connota formas de percepción y acción relativas a las tecnologías de información y comunicación...la cibercultura es una nueva apuesta de la organización de la cultura en general. No se trata de la relación de la informática con la vida social, sino de la configuración de una perspectiva que incluya a

las nuevas tecnologías, a las viejas, y a todo el espacio social dentro de una nueva cosmovisión que organice todos los vínculos posibles entre los diversos componentes sociales y todas sus opciones de conexión”.

Así, un modelo de comunicación inspirado en la relación de la interculturalidad, las nuevas tecnologías, y los nuevos conceptos como cibercultura, nos encaminan hacia un rostro que expresa actividades de comunicación, interactividad, hipertextualidad, conectividad, redes, que van transformando a la cultura como uno de los principales retos para Internet.⁶ Y que este tiene que enfrentar tomando en cuenta todo aquello que engloba a la cultura en sí mismo, retomando que Internet se encuentra como un campo que está forjando cultura.

El perfil artístico que moldea un rostro más

La utilidad que se le ha dado a Internet ha sido múltiple y variada, ha llegado en los momentos más inesperados; mientras que todos, los que conformamos la sociedad humana - y quienes hacen uso de la red-, se han ido adaptado de forma no instantánea pero si gradualmente al nuevo medio, que reúne a todos sus predecesores, y que llega como una síntesis de éstos.

En el espacio que compete al arte, este no ha sido ajeno a esta colonización tecnológica,

“El uso de la Red de Redes esta cada día creciendo de manera exponencial... el intercambio de información y el uso del Internet como herramienta de educación y preservación de los hechos culturales ha dado un vuelco hacia un Internet social... Es decir podemos utilizar la herramienta para preservar, difundir y compartir los hechos culturales” (Iriarte, 2002).

Las actividades artísticas se han visto transformadas con el uso de las nuevas tecnologías; los escenarios donde el

proceso de creación artística se desarrolla no pueden hacerse a un lado ante este fenómeno, que empieza a convivir con todas las esferas del hombre. Y no por ello, el arte también tiene una acepción ante esta síntesis de medios.

“Internet supone una fuente de información básica, proporcionando acceso inmediato a estilos artísticos, tendencias, artistas, obras, museos. Pero también Internet es creación artística, es «arte digital»⁷, concepto totalmente novedoso que incorpora un cambio revolucionario en materia artística” (Cruz, 2003).

La fotografía, la escultura, la pintura, la danza, el cine, la literatura se han visto transformados de una u otra forma por la aparición de Internet.

Un caso en particular, la literatura, ha sido irrupida por estas nuevas tecnologías.

“Surgen las primeras librerías digitales y las bibliotecas virtuales. Aparecen los primeros formatos e-book y la proliferación de sitios literarios, donde se concede un espacio a los escritores noveles para que publiquen sus primeros textos en Internet. La literatura está al alcance de todo aquel que cuente con un ordenador y un módem para conectarse a la Red” (Sotorres, 2000).

“Tener acceso a los libros y a publicaciones procedentes de distintos países y en diferentes idiomas desde casa, la existencia de foros de valoración, junto con la posibilidad de poder escoger entre una amplia oferta de obras que no cabrían en millones de estanterías de una librería tradicional, son algunas de las claves que explican el éxito que están teniendo las librerías digitales”. (Sotorres, 2000)

Sin embargo, esta tecnología no sólo llega a los museos virtuales, a las

formas de enseñanza, a la literatura sino que también se ha manifestado en el mágico mundo del cine, ese medio masivo que inicia su propia revolución tecnológica desde la fotografía y en el que hoy, se puede escuchar hablar de cine digital.

Octavio Islas (2004) en su artículo *El Cine Digital, Remediación de Internet y del Séptimo Arte* hace un recapitulación sobre cómo cine observará el advenimiento de lo digital, “En el cine digital se consuma la integración de la vieja tecnología mecánica, el mundo eléctrico, y el nuevo entorno tecnológico y cultural que introduce el imaginario digital” (Islas, 2004). La tecnología que se ha utilizado en el cine analógico [película-proyector y operador de cabina], se verá complementada o tal vez sustituida por “por películas digitales enviadas por satélite, fibra óptica, cable o soporte grabado que se podrán proyectar tomando la reproducción de servidores de vídeo de alta definición” (De Pablos, 2006).

Y así como se podrá hacer un viaje hacia un museo, tomar un CD-ROM que contiene una grado de interactividad mayor que el de una fotografía normal, lo más probable es que el mundo de arte se vea ramificado por las características de la interculturalidad, y así, se produzcan nuevos y mayores impactos en estos dos campos de la convergencia que ofrece a partir de la creación de Internet.

Cada grupo humano, desde su interculturalidad podrá aportar nuevas ideas artísticas para ensamblarse en el inmerso rostro de Internet, y así producir y complementar procesos de comunicación de un ordenador a más de dos.

NOTAS

¹ Los enfoques interdisciplinarios permiten acercarse a un mismo fenómeno desde distintos ángulos, ofreciendo de este modo una imagen más completa y enriquecedora, llena de matices procedentes de los distintos métodos utilizados (Fernández, 2003).

² Las metáforas de la globalización hacen referencia a la problemática de ésta sobre sus implicaciones empíricas o metodológicas, o históricas y teóricas, que se pueden plantear de modo innovador, si aceptamos reflexionar sobre algunas de ellas producidas precisamente por la reflexión e imaginación desafiadas por la globalización. Entre ellas se encuentra la denominada por Alexander King “Revolución Mundial”, la de Alvin Toffler “Tercera Ola”, y la famosa “Aldea global” de McLuhan, entre otras. Estas metáforas revelan una realidad emergente aún huidiza en el horizonte de las Ciencias Sociales. (Ianni: 1999: 9)

³ La Interculturalidad es la relación entre culturas desde posiciones de igualdad (Schmelkes, 2003).

⁴ Entendiendo variables culturales como las identificaciones potencialmente problemáticas en el proceso de comunicación intercultural. Entre ellas se encuentran: lenguaje, códigos no verbales, concepción del mundo, rol que se desempeña en las relaciones y patrones de pensamiento.

⁵ La cibercultura nos sitúa en un debate que va más allá de las herramientas tecnológicas protagonistas de este período...la nueva cultural implica no sólo nuevos objetos simbólicos, también nuevos sujetos y objetos en un espacio cognitivo sorprendente y deslumbrante (Galindo. 1997:336).

⁶ Por una parte tenemos un proceso de globalización que construye con las industrias culturales un paquete de formas discursivas comunes para todo el planeta, y por otra parte tenemos un proceso de fragmentación y localismo frente a las formas culturales globales, que es decir occidentales, en particular provenientes de los EE.UU. Existe un movimiento universal para poner en orden al ciberespacio, para hacerlo parecer al mundo real lo más pronto posible, pero también hay otro movimiento que va colonizando el nuevo mundo...la cultura cibernética, la cibercultura, es un molde de moldes, la cultura occidental puede ser reformateada en el nuevo lenguaje de Internet, en la nueva forma de percibir y de interactuar de Internet. (Galindo, 2001).

⁷ Hasta hace poco tiempo, el término arte en Internet (o net-art) se consideraba simplemente hacer copias de obras pictóricas, digitalizarlas, y

lanzarlas al ciberespacio. De hecho, hasta el año pasado, una búsqueda con el término net-art en *Altavista* reconducía sólo a grandes catálogos de arte clásico, exhibiciones virtuales de grandes museos, u obras de nuevos artistas que trabajan con medios tradicionales y escaneaban sus cuadros para darse a conocer. El arte digital se define ya como la nueva técnica para esta y para la época del futuro. Su desarrollo parece estar ligado a la comunicación y la intervención activa del espectador, pero su alcance es en realidad imprevisible aún para nosotros. (González, 2004).

http://www.edicionesdelsur.com/articulo_01.htm.

BLIOGRAFÍA CONSULTADA

1. De la Rica, Enrique (1997). Marketing en Internet. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia.
2. De Pablos Pons, Juan (2006). El cine digital. Consultado en Mayo, 5 de 2006 en http://www.encadenados.org/n38/el_valor_del_cine.htm.
3. Fernández Toledo, Piedad (2003). Interdisciplinariedad en la Ciecía: Puntos de encuentro entre Lingüística aplicada y Docmunetación. TONOS. Consultado en Mayo, 5 de 2006 en: <http://www.um.es/tonosdigital/znum6/estudios/Fdeztoledo.htm>.
4. Galindo Cáceres, Jesús (2001). Internet y Cibercultural. Nueva cultural y formas emergentes de sentido. Grupo de Acción en cultura de Investigación. Consultado en Mayo, 5 de 2006 en: <http://www.geocities.com/arewara/galindo102.htm>.
5. González, Sandra (2004). Arte digital, arte polémico. Consultado en mayo, 5 de 2006 en: <http://laventana.casa.cult.cu/modules.php?name=News&file=article&sid=1869>.
6. Ianni, Octavio (1999). La Sociedad Global. México: Siglo XXI.
7. Iriarte Ahon, Erick (2002). Los Museos Virtuales como forma de preservación de los derechos culturales. Consultado en Mayo, 5 de 2006 en: <http://www.ieid.org/congreso/ponencias/Iriarte%20Ahon,%20Erick%202.pdf>.
8. McEntee (1998). Comunicación Intercultural. Bases para la Comunicación efectiva en el mundo actual. México: McGrae Hill.
9. Sotorres, Ana (2000). El impacto de las nuevas tecnologías en el universo literario. Consultado en mayo, 5 de 2006 en