

SINERGIAS ENTRE LO VIRTUAL Y LO FÍSICO. UNA MEMORIA DEL PROYECTO MULTIDISCIPLINARIO INTERBORD A TRAVÉS DE REDES VIRTUALES

Dr. Álvaro G. Díaz Rodríguez / diazalvaro@uabc.edu.mx

MA Pedro Mota García / manuel.mota@uabc.edu.mx

MA. Juan Gerardo Méndez Martínez / gerardomendez@uabc.edu.mx

MA. Carlos Samano Morales / samano@uabc.edu.mx

Universidad Autónoma de Baja California¹

Resumen

En la presente ponencia describiremos el proceso y fundamentación que se llevó a cabo para la presentación del “Colectivo Interbord”, dentro de la *III Semana Internacional de la Improvisación*, teniendo como tema medular la sociedad contemporánea y su relación con las nuevas tecnologías, a través de una improvisación libre multidisciplinaria, con la participación de varios catedráticos y alumnos de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Baja California, campus Ensenada. Para la concepción teórica conceptual, decidimos hacer una revisión de lo que es la sociedad contemporánea, y cómo esta se ha relacionado con las nuevas TICs, su inmersión y colaboración dentro de los eventos que suceden en el momento, y cómo la cibercultura está inmersa en la toma de decisiones, alterando al momento el desarrollo de los eventos.

Palabras Claves: Internet, Sociedad contemporánea, arte multidisciplinario, Tecnología, Improvisación, cibercultura.

¹ Dr. Álvaro G. Díaz Rodríguez. Profesor-Investigador de tiempo completo en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Baja California. Doctor en Música con especialidad en Musicología Histórica por la Universidad Católica Argentina. Dentro de sus publicaciones cuenta con diversos artículos en revistas de investigación musical y estética, así mismo ha escrito capítulos para diversos libros.

M.A. Pedro Manuel Mota García. Profesor de tiempo completo, actualmente es docente en el área de teoría y producción, además de ser coordinador de Formación Básica en la Facultad de Artes de la U.A.B.C. Ensenada. Ha participado en bienales internacionales como la de la UAEM y OneLife Photo Contest y en bienales nacionales como la del Noroeste.

M.A. Juan Gerardo Méndez Martínez. Maestro en Artes egresado de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Baja California con Merito Escolar (2015). Licenciado en Artes Plásticas con medalla de honor por parte de la Universidad Autónoma del Estado de México (2003); es profesor de tiempo completo desde 2007 en la Facultad de Artes de la UABC, y es coordinador de la Licenciatura en Artes Plásticas.

M.A. Carlos Samano Morales. Técnico Académico de tiempo completo en la Facultad de Artes, Ensenada, de la Universidad Autónoma de Baja California. Actualmente se desempeña como subdirector de la Facultad de Artes en Ensenada, y ha desarrollado investigación en la promoción de eventos culturales del estado.

1. Marco Conceptual

1.1. La Sociedad de la Información

La sociedad de la información está directamente relacionada a la tecnología y sus innovaciones; se generan nuevas formas de coexistencia entre las personas y las máquinas, provocando un cambio en la mayoría de las ramas sociales, de la información y tecnológicas. Deli Crovi en su artículo “Sociedad de la Información y el conocimiento. Entre el optimismo y la desesperanza”, menciona que diversos autores han ubicado a la Sociedad de la Información a mediados de los setenta:

El análisis de este proceso de cambio se ha efectuado desde perspectivas diversas: política, economía, filosofía, comunicación, sociología, entre otras. De esta riqueza de enfoques derivan un buen número de nombres que designan este fenómeno: informatización de la sociedad (Nora y Minc), sociedad de la comunicación (Vattimo), revolución informacional (Miège), informacionalismo (Castells), era de la postinformación (Negroponte), sociedad del conocimiento (Drucker, Levy) o tercer entorno (Echeverría).²

Esta transformación de la sociedad tuvo como principal intensión el libre acceso de la información y el intercambio de la misma, así como el crecimiento de las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), Fernando Giner menciona:

En la sociedad de la información, el conocimiento se convierte en combustible y la tecnología de la información y la Comunicación en el motor. Las sociedades, sus empresas, compiten gracias a que cuentan con los mejores conocimientos, y para ello, para hacer fluido, transmisible y en consecuencia creciente el conocimiento; necesitan de las tecnologías de la información. Es una especie de círculo virtuoso que se alimenta a sí mismo.³

Esta nueva configuración tiene un fuerte peso dentro de lo político-económico, ya que algunos autores consideran que puede ser utilizada como mecanismo de poder, por lo cual se usará este proceso sobre todo en los países desarrollados, y se establecerá una brecha digital con los países menos desarrollados económicamente;⁴ como menciona Deli Crovi sobre la Sociedad de la Información “nació ligada a las nuevas formas de trabajar impuestas por las TIC y el cambio de modelo político-económico”.⁵ Por su parte Armand Mattelart observa:

La llamada revolución de la información contemporánea convierte a todos los nacionales del planeta en candidatos a una nueva versión de la modernización. Se distribuye el mundo entre lentos y rápidos. La

² Deli Crovi, Druetta. 2002. p. 16

³ Giner de la Fuente, Fernando. 2004. p. 3.

⁴ Castells, 2009; Doueihi, 2010; Mattelart, 2002.

⁵ Deli Crovi, *Op. cit.*, p. 17.

velocidad se convierte en el juicio de autoridad que crea un mundo sin leyes en el que está abolida la cosa política.⁶

Y es que a partir del surgimiento de la Sociedad de la Información, la tecnología y la productividad estarán ligadas y se constituyen en un nuevo paradigma en muchos sentidos, como menciona Manuel Castells:

El procesamiento de la información se centra en el perfeccionamiento de la tecnología de este procesamiento como fuente de productividad, en un círculo virtuoso de interacción de las fuentes del conocimiento de la tecnología y la aplicación de ésta para mejorar la generación de conocimiento y el procesamiento de la información: por ello, denomino informacional a este nuevo modo de desarrollo, constituido por el surgimiento de un nuevo paradigma tecnológico basado en la tecnología de la información⁷

Un factor esencial en el desarrollo de la sociedad de la información es la digitalización, ya que nos lleva a procesos de intercambio, procesamiento y almacenamiento de datos, configurado a partir de redes de distribución de la información, distintas a otros medios de comunicación tradicionales Manuel Castells responde a la pregunta ¿Qué características específicas posee este nuevo sistema de información y comunicación, que lo diferencian de la experiencia histórica previa?:

- Su capacidad auto expansiva de procesamiento y de comunicación en términos de volumen, complejidad y velocidad;
- Su capacidad para recombinar basada en la digitalización y en la comunicación recurrente;
- su flexibilidad de distribución mediante redes interactivas y digitalizadas.⁸

El movimiento de la información, de este modo, sufre una aceleración al ser instantánea, y al mismo tiempo efímera, la información se desvanece por una nueva información de manera cíclica; existe también una desterritorialidad del emisor y receptor de esta información, ya que nadie posee el dominio total de ésta.

Diversos teóricos coinciden en mencionar que la sociedad sufre un gran choque al romper la tradición de siglos de la imprenta y pasar al formato digital, asimismo desde la recuperación del código binario, se alcanza una nueva manera de ordenar las ideas y relacionar el mínimo elemento con un conjunto total; en una reciente entrevista realizada al filósofo Antonio Pasquali, comenta sobre la reincorporación del código binario a la sociedad:

⁶ Mattelart, Armand. 2002, p. 163.

⁷ Castells, Manuel. 2000, p. 42.

⁸ Castells, Manuel. 2009. p. 34.

En el siglo XX se recupera el dígito binario chino. Lo hace nada menos que Gottfried Leibniz, filósofo de la Ilustración. Se descubre que con ese dígito se puede codificar todo: el habla, los sonidos, la música, un cuadro como la Mona Lisa, todo. Todavía no estamos conscientes de la revolución que eso significó. Lo que va a venir ahora es una explosión de multimedialidad que apenas está comenzando, pero ya visitar la web de un diario en Internet no es sólo leer, sino ver y escuchar. Estoy esperando al Homero del dígito binario, aún no lo veo aparecer, pero vendrá...⁹

En *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*, Pierre Levy menciona la gran ventaja de la información digitalizada, teniendo cuatro cualidades fundamentales: puede ser tratada automáticamente, un grado de finura casi absoluto, rapidez y todo esto a una gran escala cuantitativa, todo esto de manera simultanea, mediante el procesamiento del número binario, el cual permite que un ordenador logre obtener y manipular fácilmente la información, mediante cálculos de manera rápida y automática.¹⁰

Por su parte, Milad Doueihí en su libro *La gran conversión digital* define la cultura digital de la siguiente forma:

La cultura digital está compuesta por modos de comunicación y de intercambio de informaciones que desplazan, redefinen y remodelan el saber en formas y formatos nuevos, y por métodos para adquirir y transmitir dicho saber. [...] La cultura digital exige formas nuevas y siempre cambiantes de alfabetización, una *alfabetización digital*.¹¹

Si bien el acceso a la información a partir de la digitalización y los nuevos sistemas de comunicación es abierta y cada vez llega a más personas, se sigue cuestionando el nivel y la calidad de la información que se consulta. Los hábitos y gustos han cambiado ligeramente, si bien se ha democratizado la información, los sectores sociales internos continúan siendo los mismos y se tienen un resultado poco variable en los hábitos de consumo de la información; como señalan Peter Burke y Assa Briggs:

Aunque la digitalización de todas las formas de contenido hizo posible muchas cosas, no eliminó los viejos problemas relativos al contenido. [...] La música de los adolescentes y los preadolescentes no era la ópera, cuya recepción, junto con la de la música de cámara y la orquestal fue modificada por el estéreo y la alta fidelidad (*hi-fi*), sino el rock, el rock comercial tratado para imprimirle perfiles demográficos.¹²

Más allá de los hábitos de consumo y contenidos, sin embargo, no podemos negar que esta nueva sociedad de la información ha logrado cambiar las vidas de todos con la presencia de la

⁹ Linares, Albinson. 2014. [Sitio digital]

¹⁰ Levy, Pierre. 2007, pp. 38-39.

¹¹ Doueihí, Milad. 2010, p. 35.

¹² Briggs, Asa y Burke, Peter. 2006, p. 303.

información global, sin tener a veces la información de nuestro entorno inmediato; al respecto Anthony Giddens menciona:

La comunicación electrónica instantánea no es sólo una forma de transmitir noticias o información más rápidamente. Su existencia altera la textura misma de nuestras vidas, seamos ricos o pobres. Algo ha cambiado en la esencia de nuestra experiencia cotidiana cuando puede ser más conocida la imagen de Nelson Mandela que la cara de nuestro vecino de enfrente.¹³

Y justo esta nueva manera de ver la vida, y nuestro entorno, de una manera general y globalizada ha provocado nuevas formas de comunidades en red, dentro de un espacio virtual, semejante a un espacio ficticio en donde no se tiene un territorio establecido, y la comunicación en muchas ocasiones es simulada; paradójicamente existiendo una necesidad inherente de sentirse identificado y perteneciente a un grupo social, aunque en muchos casos nunca se identifica a cual grupo social se está siendo participe, esto pudiera ser una contradicción, ya que en el mayor de los casos este intercambio y relación social multidimensional se realiza en soledad frente a un monitor.

Sobre el sentido de desterritorialización, Néstor García Canclini señala:

La interactividad de Internet desterritorializa. Conocemos la facilidad de los internautas para sociabilizar desde posiciones indefinidas, incluso simuladas, inventando identidades. En el extremo, se llega a fenómenos de autismo y desconexión social, debido a que la gente prefiere estar ante la pantalla más que en relación con interlocutores y en lugares físicamente localizados. Conectividad no es sinónimo de interactividad.¹⁴

Tengamos presente, además, que en esta nueva Sociedad de la información se generan nuevos detalles dentro de la comunicación: lo virtual y por ende la desterritorialización, si bien pueden ser vistos desde el mismo enfoque, no necesariamente tendrán un mismo significado en su uso cotidiana; lo virtual y el territorio tienen que ver con un espacio físico, sin embargo la temporalidad de la información genera un sentido de “desterritorialidad virtual”, como es comentado por Pierre Levy en su libro *Cibercultura*:

[...] en el uso corriente, la palabra “virtual” se emplea a menudo para significar la irrealidad, la “realidad” que supone una efectuación material, una presencia tangible. Se piensa que una cosa debe ser o bien real, o bien virtual, y que puede, pues, poseer las dos cualidades a la vez. Con todo rigor filosófico, sin embargo, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad son solamente dos modos diferentes de la realidad [...]

Una entidad “desterritorializada” es virtual, capaz de generar varias manifestaciones concretas en diferentes momentos y lugares determinados, sin estar por ello unida a ella misma en un lugar o a un tiempo particular.¹⁵

¹³ Giddens, Anthony. 2000, p. 24.

¹⁴ García Canclini, Néstor. 2007, p. 75.

¹⁵ Levy, Pierre. 2007, p. 33.

Es paradójico pensar que una de las características de las nuevas comunidades virtuales es la desterritorialización física, antes mencionada, ya que en los últimos años se ha visto una potencialización en la generación de nuevas comunidades virtuales, en donde se tiene una visión unificada, o tal vez globalizada, de su entorno, y se tiene la unidad común en lo virtual, accediendo, en la mayoría de los casos, a los mismos sitios virtuales comunes.

La Sociedad de la Información viene a construir un nuevo escenario, en donde las TIC tienen el papel principal; la recuperación del código binario, la digitalización y la virtualidad, son elementos que se han incorporado a la sociedad de forma permanente; en estos días es difícil concebir la cotidianidad, sin la tecnología y la Internet. La nueva construcción de las comunidades virtuales, o globales, se pueden ver como un fenómeno de naturaleza dinámica, en donde los distintos elementos se retroalimentan entre sí, creando a su vez nuevos procesos; permeando el quehacer cotidiano, en una “convergencia global” dentro de la comunidad virtual.¹⁶

1.2 Comunidad Virtual

El concepto de comunidad es aplicado desde varios siglos refiriendo al bien común de varios, la creación de “comunidades” físicas es muestra de ello, varias personas con intereses similares se reúnen o agrupan con un fin común. Zygmunt Bauman menciona, tal vez con ironía, que la palabra comunidad tiene “un dulce sonido. Evocando todo lo que echamos de menos y lo que nos falta para tener seguridad, aplomo y confianza”; así se vislumbra el paraíso perdido al que todos deseamos volver, o en su defecto encontrar, haciendo referencia a lo que debería ser en términos técnicos, una comunidad ideal para construir utopías.¹⁷

Un antecedente a la *Comunidad virtual*, es la realidad Virtual (RV), por lo que considero pertinente citar a Howard Rheingold,¹⁸ quien habla sobre la Realidad Virtual (RV):

Un modo de ver la RV es como una ventana mágica que se asoma a otros mundos, desde moléculas a mentes. Otro modo de ver la RV es reconocer que en las décadas finales del siglo XX, la realidad va desapareciendo detrás de una pantalla.¹⁹

Pareciera la cita profética, publicada en 1991, de un investigador que comienza a ver el potencial de la RV y la influencia que esta tendrá en un futuro inmediato dentro de la sociedad;

¹⁶ Serrano, Arturo, Cabrera, Mayer, Martínez, Evelio y Garibay, Julio, definen la convergencia global: “La convergencia global puede verse como un fenómeno de naturaleza dinámica, con diferentes facetas y aristas; que estimula, integra y detona procesos colaborativos, y se retroalimenta de éstos mismos para generar nuevos procesos o para aumentar su influencia y penetración en la sociedad”. 2010, p. 42.

¹⁷ Bauman, Zygmunt. 2008. p. vi-vii.

¹⁸ Se atribuye la creación del término “Virtual Community” [Comunidad Virtual] al crítico y ensayista estadounidense Howard Rheingold (1967-); fue publicado por primera vez dentro del artículo “Virtual communities - exchanging ideas through computer bulletin boards” en la revista *Whole Earth Review*, Invierno, 1987 y re-impreso en *Journal of Virtual Worlds Research*, Vol.1, No. 1; en 1993 publica su libro *Virtual Community*, con una nueva edición publicada por MIT en el año 2000. Existe una versión digital en el sitio <http://www.rheingold.com/vc/book/index.html>. Para mayor información sobre el autor se puede consultar su página: <http://rheingold.com>

¹⁹ Rheingold, Howard. 1994. p. 23

transformando y formando nuevos tipos de comunidades, específicamente las comunidades virtuales, sabiendo que la relación entre máquinas y humanos ya no será igual que la existente en las décadas pasadas. Estos cambios dentro de las formas y conceptos de identidad y comunidad en donde se encuentra inmersa la sociedad, son expuestos por Howard Rheingold:

La realidad virtual trae consigo un conjunto de preguntas acerca de las industrias y aptitudes científicas que hace posibles. También trae consigo un conjunto de preguntas sobre los usos humanos de la tecnología, sobre todo tecnologías que no existen todavía pero que se vislumbran en el horizonte. La RV demuestra de forma vívida que nuestro contrato social con nuestras propias herramientas nos ha llevado a un punto en que *tenemos que decidir más bien pronto qué debemos llegar a ser como humanos*, porque estamos a punto de poder crear cualquier experiencia que deseemos. Los primeros cibernautas comprendieron muy pronto que el poder de crear experiencia es también el poder de redefinir conceptos básicos tales como identidad, comunidad y realidad. La RV representa una especie de nuevo contrato entre humanos y computadoras, un arreglo que podríamos conceder un gran poder y tal vez cambiamos de forma irrevocable en ese proceso.²⁰

El término *Comunidad Virtual* acuñado por Howard Rheingold, surge a partir de una reflexión mientras trabaja escribiendo, aislado en su estudio, sentía que su mente estaba conectado a varias personas con los mismos ideales a nivel mundial, por lo menos en espíritu, a eso le llamó su comunidad virtual, concluyendo "Si tienes una computadora y un modem, puedes unirte a nosotros". De ahí nace la definición del término de Comunidad Virtual:

A virtual community is a group of people Who may or may not meet one another face to face, and who exchange words and ideas through the mediation of computer bulletin boards²¹ and networks. Like any other community, it is also a collection of people who adhere to a certain (loose) social contract, and who share certain (eclectic) interests. It usually has a geographically local focus, and often has a connection to a much wider domain.²²

En ese mismo artículo, Rheingold cita a J.C.R. Lincklider, a quien en 1968 se le pregunta "¿Qué clase de comunidad interactiva en línea deseas?", refiriéndose a la primera comunidad en la red recientemente creada, el ARPAnet; respondió: "life will be happier for the online individual because the people With whom one interacts most strongly will be selected more by commonality of interests and goals than by accidents of proximity."²³

²⁰ *Idem.*, p. 401.

²¹ *Computer bulletin boards*, se entiende como una computadora o aplicación dedicada a compartir o intercambiar mensajes y otros archivos por la red; a principios de los setentas se conocían como BBS (Bulletin Board System), la gente sin acceso a Internet, implementó este sistema a través del acceso por módem mediante línea telefónica a una central. La idea original surge de la tradición del tablero de anuncios que se instalaba en los muros de las escuelas o en los lugares de trabajo para dejar recados.

²² "Una comunidad virtual es un grupo de personas que pueden o no conocerse cara a cara; el intercambio de palabras e ideas se da a través de la mediación en los *computer bulletin boards* y las redes. Al igual que cualquier otra comunidad, es también un conjunto de personas que se adhieren a una determinado contrato social (o lo pierden), compartiendo ciertos intereses (eclecticos). Suelen tener geográficamente un enfoque local, y a menudo tiene una conexión a un dominio mucho más amplio". Howard Rheingold. "Virtual communities -exchanging ideas through computer bulletin boards." Trad. Propia, en *Journal For Virtual Worlds Research* Vol 1. No. 1 (2008).

²³ *Idem.*

Años más tarde en su libro *The Virtual Community*, Rheingold define a la Comunidad Virtual de la siguiente manera: “*Virtual communities* are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.”²⁴ Por su parte Manuel Castells, comenta sobre el proceso de formación de estas comunidades virtuales:

La formación de comunidades virtuales, basadas principalmente en la comunicación *on line* se ha interpretado como la culminación de un proceso histórico de disociación entre localidad y sociabilidad en la formación de la comunidad: nuevos y selectivos modelos de relaciones sociales sustituyen a formas de interacción humana limitadas territorialmente.²⁵

Estas nuevas relaciones sociales en red pueden ser fácil de entender si consideramos las estadísticas a nivel mundial que nos arroja la *Internet World Stats* (IWS), quien nos muestra que en 2012 un 34.3% de la población mundial era usuario de Internet, de los cuales un 12.1% eran ya suscriptores de Facebook.

	2012
Población Mundial	7,017,846,922
Usuarios de Internet	2,405,518,376
Usuarios de Internet (%)	34.3%
Usuarios de Facebook	835,525,280
Usuarios de Facebook (%)	12.1%

Fuente: *Internet World Stats* (IWS). <http://www.Internetworldstats.com/facebook.htm>
<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

Cifras de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU), indican que en 2014 el 40.4% de la población mundial utiliza Internet, (2,923,000,000 de personas), esto muestra un aumento significativo al observar que en tan sólo dos años hubo un aumento porcentual del 5.7%.²⁶

Es esta población la cual va a formar las comunidades virtuales en virtud de sus intereses comunes, como ya mencionamos anteriormente; es interesante observar que esta creciente población comienza a crear una identidad amorfa, por un lado en la identidad virtual nos identificamos con un grupo de personas según los intereses compartidos, sin tener, en muchas ocasiones, una relación con la identidad física planteada; por ejemplo, un respetable musicólogo puede entrar a un foro virtual de estudiantes, con un perfil de alumno y plantear

²⁴ “Una comunidad virtual es un grupo de personas que pueden o no encontrarse cara a cara, y que intercambian palabras e ideas a través de tablonés de anuncios en computadora y redes. Como cualquier otra comunidad, también es un conjunto de personas que se adhieren a cierto (ligeramente) contrato social, y que comparten ciertos (eclecticos) intereses. Normalmente tiene un foco geográfico local y usualmente tiene conexión con un dominio mucho más amplio”. (Trad. propia). Howard Rheingold. *The Virtual Community*. 1993. [versión en línea]

²⁵ Castells, Manuel. 2001. p. 137.

²⁶ ITU. Committed to connecting the world. *Statistics*. <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>.

preguntas tan básicas, que no se atrevería a realizar dentro de una comunidad física. Aquí tenemos una comunidad virtual con intereses comunes que es la música, pero a la vez una alteración de la personalidad real de los integrantes, que en ocasiones permite traspasar barreras psicológicas, para la obtención de información o simplemente para dejar emerger nuestro *alter ego* o crear múltiples de personalidades.

Las comunidades virtuales permiten ser *el otro*, que no podemos ser en la comunidad real; Judith Donath nos habla sobre la identidad en las comunidades virtuales:

La identidad desempeña un papel clave en las comunidades virtuales. En la comunicación que es la actividad principal, el conocimiento de la identidad de aquellos con quienes nos comunicamos es esencial para entender y evaluar una interacción. Sin embargo, en el mundo incorpóreo de la comunidad virtual, la identidad es también ambigua. Muchos de los rasgos básicos sobre la personalidad y el papel social que tienen en el mundo físico están ausentes.²⁷

Y es que al interior de las comunidades virtuales, se logra crear un Yo distinto, teniendo nuevas maneras de ver la realidad, tanto la virtual como la real, lo cual viene a ser una consecuencia directa de cómo las redes virtuales han cambiado la perspectiva de observar las cosas, el tiempo y el espacio: el mundo, y están simultáneamente ligados; las redes permiten al internauta crear sus propias categorizaciones simbólicas, sin embargo esta construcción ocasiona confusiones y problemas en la conformación de las nuevas comunidades:

La ausencia de paredes impermeables dentro de una comunidad virtual y el modo en que estas comunidades se resisten a las tradicionales constricciones del espacio y tiempo en la comunicación humana, produce un efecto tan desestabilizador en los intercambios dentro del ciberespacio como lo hace la fluidez de la identidad.

El lugar siempre ha estado ligado a la autoridad retórica; reconstruir el espacio reconstruye nuestra comprensión de las retóricas. Las estructuras del ciberespacio afectan consecuentemente las vidas *on-line* desde el punto de partida de la ética comunicativa.²⁸

Regresamos aquí al planteamiento inicial que se resume en la pregunta: ¿Cómo afectan las redes y comunidades virtuales en la construcción de una sociedad? Nestor García Canclini nos da una tentativa respuesta con una frase con aliento poético: “Las redes virtuales cambian los modos de ver y leer, las formas de reunirse, de hablar y escribir, de amar y saberse amados a distancia, o acaso imaginarlo”.²⁹

²⁷ Donath, Judith S. 2003, p. 51.

²⁸ Kolko, Beth y Reid, Elizabeth. 2003. p. 229.

²⁹ García Canclini, Nestor. *Op. cit.*, p. 78.

2. Performatividad

En el proceso de performatividad participaron el Maestro en Artes Pedro Mota y el MA Gerardo Méndez, encargándose de la concepción visual, la Maestra en Artes Plásticas Claudia Bremer, encargada de la programación y elaboración de la plataforma en red, la Mtra. Minerva Muñoz en el cuerpo en movimiento, junto con Andrea Villegas, y el Mtro. Álvaro Díaz encargado del procesamiento sonoro a través de Pure Data. Al proyecto se unieron los alumnos de la licenciatura artes plásticas Yolotl Zertuche, Amanda Bueno, Roxana Alvarado, y los alumnos de la licenciatura en música Iván Trujillo en la trompeta, y el alumno Daniel Daowz en la asistencia de la programación en Pure Data.

El evento se planteó a partir de la concepción del vínculo sociedad-TICs, en los cuales el público podría ser de tipo pasivo o activo, en relación con su participación e incidencia dentro del evento; en el caso del público pasivo, se limitaría solamente en apreciar el evento, sin una interacción con los ejecutantes; pero en el caso del público activo podría participar de dos formas principales: la primera a partir de una plataforma creada en Internet en donde a partir de una votación que se realizaba en tiempo real, se podían modificar las atmósferas del espacio físico a través de cuatro colores básicos: azul, verde, ámbar y rojo, esta plataforma fue elaborada por la Mtra Claudia Bremer, teniendo la posibilidad de votar desde el lugar del evento, a través de un teléfono con Internet, o bien desde cualquier parte del ciberespacio, viendo el evento transmitido en tiempo real por *streaming*, y modificando el espacio a través del color seleccionado; esta página estuvo ubicada dentro del servidor de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), como se puede observar en la Imagen 1:

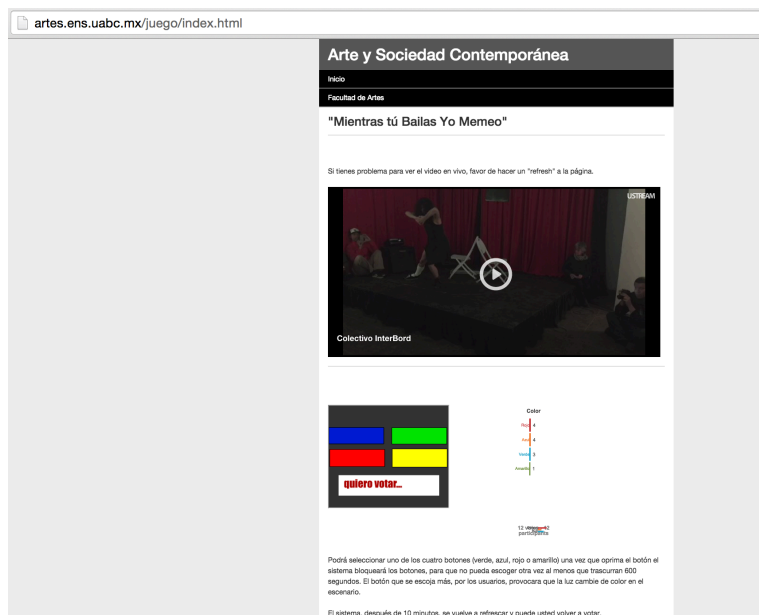


Imagen 1. <http://artes.ens.uabc.mx/juego/index.html>

La otra manera de participar activamente fue a través de publicar “memes”³⁰ en la página de Facebook, directamente en el muro personal con el “hashtag” (numeral): #memeimpro, estas imágenes fueron proyectadas en forma directa en el techo del foro, como se aprecia en la imagen 2:



Imagen 2. Foto cortesía de La Covacha Foro.

Estos “memes”, podrían ser creados expresamente para el momento, a través de distintas páginas de creación de memes, o bien simplemente recolectados desde otras páginas de Internet, teniendo una interacción con la música y el baile que se creaba en tiempo real, tanto la música como el movimiento tenían una interrelación con las publicaciones del público, así mismo la música y la danza provocaron en muchos momentos la creación de un discurso visual al momento, a partir de los memes; en el performance se logró una interactividad con más de 100 memes, y 27 usuarios en tiempo real.³¹

Esta interacción entre las tecnología del Internet, se veía reflejado directamente a través del cuerpo en movimiento, a cargo de Minerva Muñoz y Andrea Villegas, interactuando también con las publicaciones y en algunas ocasiones con el público pasivo, tomando fotos al instante y

³⁰ Para una breve definición de “meme” se puede consultar: <https://es.wikipedia.org/wiki/Meme>

³¹ Muchos de los memes, fueron borrados a instantes de ser publicado y proyectado, por el mismo creador del meme.

procesando en vivo las imágenes a partir del programa *Keynote*, para después proyectarlas junto con los memes o bien, creando un meme a partir de ellas, ver imagen 3 y 4.



Imagen 3. Foto Alfredo Doko



Imagen 4. Foto Alfredo Doko

Esta relación entre TICs, cuerpos en movimiento, atmósfera de colores, fueron ligadas con los ambientes sonoros, creados a partir de distintos *patches*, las cuales intervenían con las situaciones del momento, dichos sonidos fueron modificados en el momento, para lograr una mayor fluidez e interactividad con los otros elementos. Actualmente se puede ver parte de la presentación en el sitio web: <https://vimeo.com/channels/1000482>

3. Elaboración sonora.

En la construcción de las atmósferas sonoras, se optó por utilizar Pure data por su flexibilidad para poder improvisar en el momento mediante algunas estructuras sonoras preconcebidas, por lo que se utilizaron *patches* construidos para la ocasión, y algunos que fueron descargados, los cuales se adaptaron y modificaron en el momento. La planeación y construcción sonora se dividió en tres aspectos básicos: una serie de *patches* que controlaría directamente el trompetista, un *patch* con un micrófono bajo el escenario, que producía una serie de sonidos con el movimiento, y una serie de *patches* que se controlaban desde la computadora de Álvaro Díaz, todo en un sistema de cuatro bocinas independientes, repartidas en el espacio del lugar, creando un sonido envolvente, para lo cuál se tuvo que adaptar todos a una interface Behringer UMC404HD.

El propósito de la elaboración sonora era improvisar con todos los elementos construidos, teniendo sonidos que recreaban los momentos sociales que más resaltaron dentro de las redes sociales en los últimos meses, por lo que se procesaron sonidos seleccionados de la grabación de la entrevista del narcotraficante “Chapo” Guzmán con la actriz Kate del Castillo, a través del programa “Spear”,³² así mismo se incluyeron las siguientes grabaciones:

- La declaración del presidente de la República Mexicana Enrique Peña Nieto, quejándose de los periodistas con la frase “Ya sé que no aplauden” después de su discurso sobre temas de corrupción y las recientes acusaciones de conflictos de intereses en su mandato.³³
- El discurso en Inglés, del presidente Enrique Peña Nieto, hablando sobre la economía del país, con un pésimo acento y dicción del idioma extranjero.³⁴
- La frase del Secretario de Gobernación Murillo Karam, “Ya me Cansé”, al no querer continuar respondiendo las preguntas de los periodistas en la rueda de prensa sobre la matanza de jóvenes en Ayotzinapan.³⁵
- El error de Steve Harvey, en el certamen de Miss Universo 2015, al nombrar a la participante equivocada.³⁶
- El sonido predeterminado de alarma del Iphone.

3.1 Trompeta Sola

La idea de tener a un trompetista solista, fue la de interactuar al momento con la computadora central, creando un discurso compartido de improvisación, conectados con la actividad visual y de las bailarinas, pero siempre teniendo una independencia, logrando así generar sus propias sonoridades que reforzarán la acción; para lo cual se le proporcionó un set de cinco *patches*, tres

³² S P E A R. Sinusoidal Partial Editing Analysis and Resynthesis. <http://www.klingbeil.com/spear/>

³³ <https://www.youtube.com/watch?v=vWmsMZZxVMU>

³⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=2ye-oF-Lral>

³⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=SRqQm-6dAA0>

³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=nmqAjr0xs04>

de acompañamientos: armonías, notas random y glisandos; y dos de interacción directa con el instrumento: de granulación, y uno más para modulación del sonido, aunado a una serie de efectos conectados directamente. (Ver: Imagen 5 / Trompeta_set.pd)

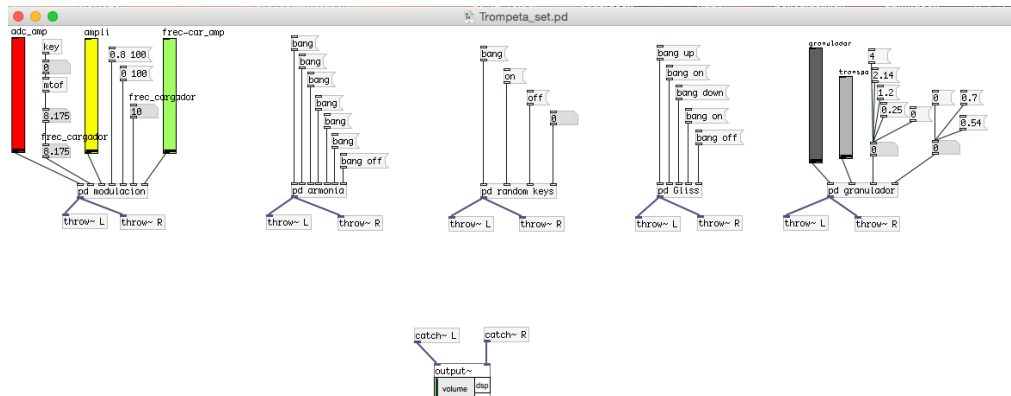


Imagen 5 /Trompeta_set.pd

3.2 Escenario

Durante la presentación dos bailarinas interactuaban sobre el escenario, siendo uno de los espacios principales de movimiento, para este lugar se optó por colocar un micrófono bajo el escenario que logrará captar las señales de movimiento que ahí ocurrían. Aquí se utilizó el *patch* de Giovanni Dettori, *Background 1*,³⁷ modificándose solamente la salida a cuatro bocinas y colocando niveles de volumen independientes para cada bocina, así se logró un control del volumen y especialización simultáneamente. (Ver: Imagen 6 / Escenario.pd)

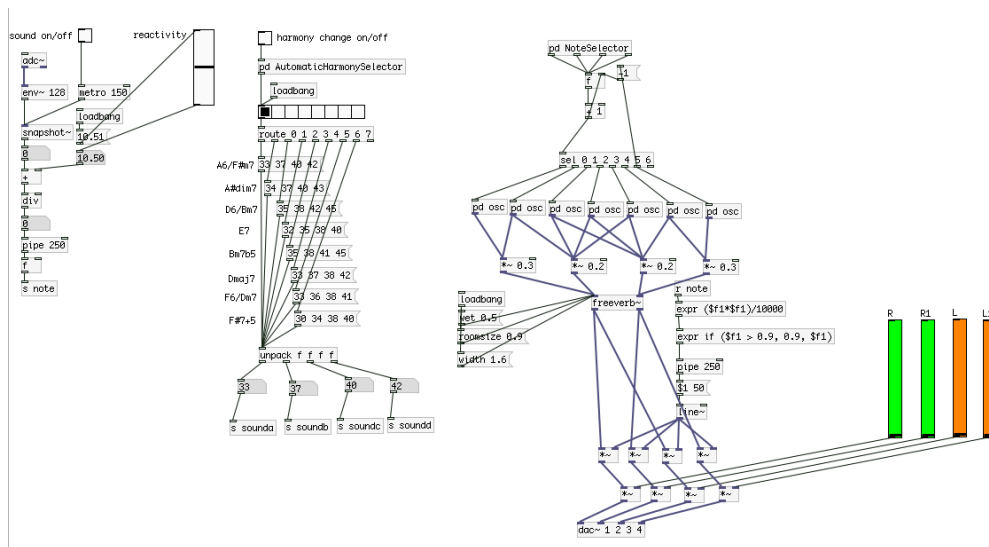


Imagen 6 /Escenario.pd

³⁷ <http://puredata.info/Members/gdet/background1.pd/view>

3.3. Computadora central

Se crearon varios *patches*, y se adaptaron otros para generar atmósferas sonoras que pudieran ser flexibles para la improvisación y comunicación con los otros elementos de la presentación, si bien no se tuvo un orden preestablecido de acción sonora, si se tuvo una idea de las herramientas con las que se podía utilizar.

Se realizó un set con tres *patches*: el primer en donde se cargaba el audio de las grabaciones antes mencionadas, para ser modificadas en su velocidad y frecuencia, así como en la posición de partida de la grabación, esto conectados a un *grid*, para causar un efecto de movimiento; el segundo tenía la finalidad de crear una sensación rítmica similar a los latidos de un corazón, y el tercero tenía la finalidad de crear una atmosfera que se podía modificar internamente, a través de sonidos oscilatorios de tipo aleatorio, con una independencia sonora y de volumen a cuatro canales. (ver imagen 7 / Consola1.pd)

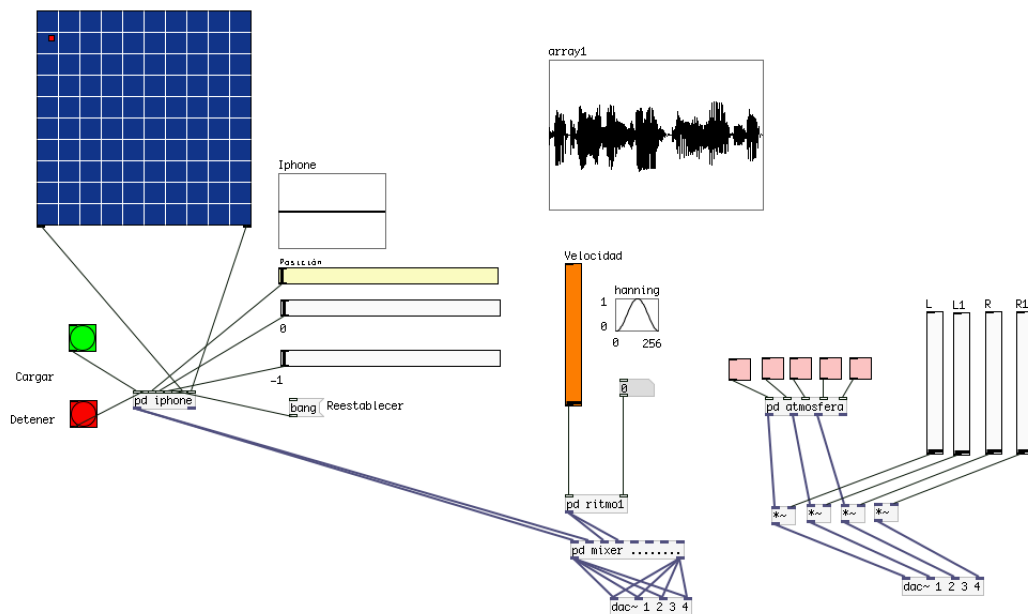


Imagen 7 /Consola1

Los dos primeros fueron conectados a un mixer (ponyoMixer), que a su vez lograban dar salida a las cuatro bocinas, en el tercero se optó por generar cuatro canales independientes, ya que no se pudo modificar la consola previamente elaborada por "Vitaminx", para que funcionara en un sistema de cuatro bocinas independientes.³⁸ (ver imagen 8 /Consola1)

³⁸ <https://puredata.info/Members/vitaminx/ponyomixer9000/view>

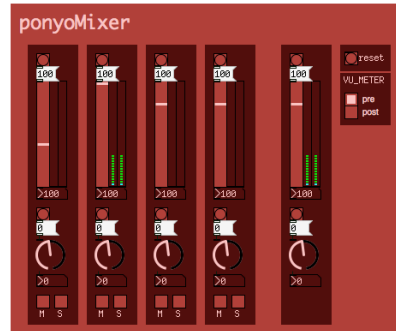
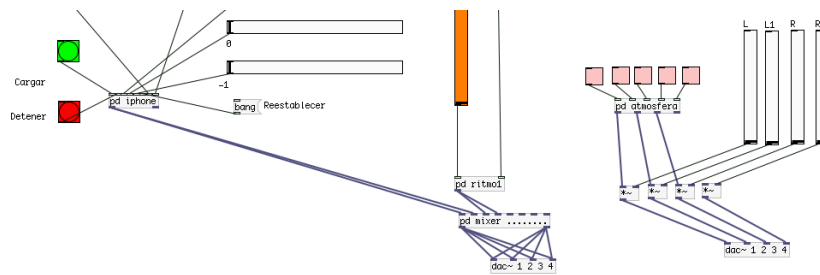


Imagen 8 / Consola1.pd

Se realizó un segundo grupo de “patches”, en donde se podían cargar 4 grabaciones simultaneas, y cada una dirigida a una bocina distinta, de esta manera podía controlar el volumen de cada bocina y crear una simulación de especialización de manera “manual”, pero con un control en cada bocina, o bien en su momento se podían unir a otras bocinas, dependiendo la textura que se deseara, controlando también la velocidad, frecuencia y punto de partida de cada una de las grabaciones. (ver imagen 9 / paneo4 grabaciones.pd)

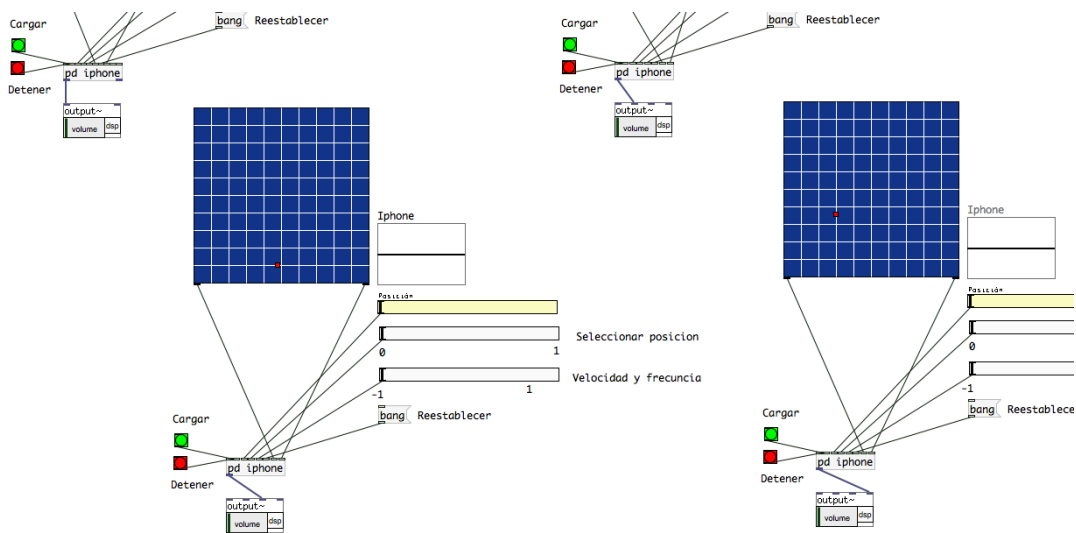


Imagen 9 / paneo4 grabaciones.pd

Se tuvieron que hacer modificaciones en `output~`, para lograr que se tuviera una salida en cuatro bocinas e indicar en que bocina se debía direccionar el sonido, sin embargo esta modificación se tiene que realizar cada ocasión que se abre el archivo; a continuación pongo una muestra de la modificación interna. (ver imagen 10)

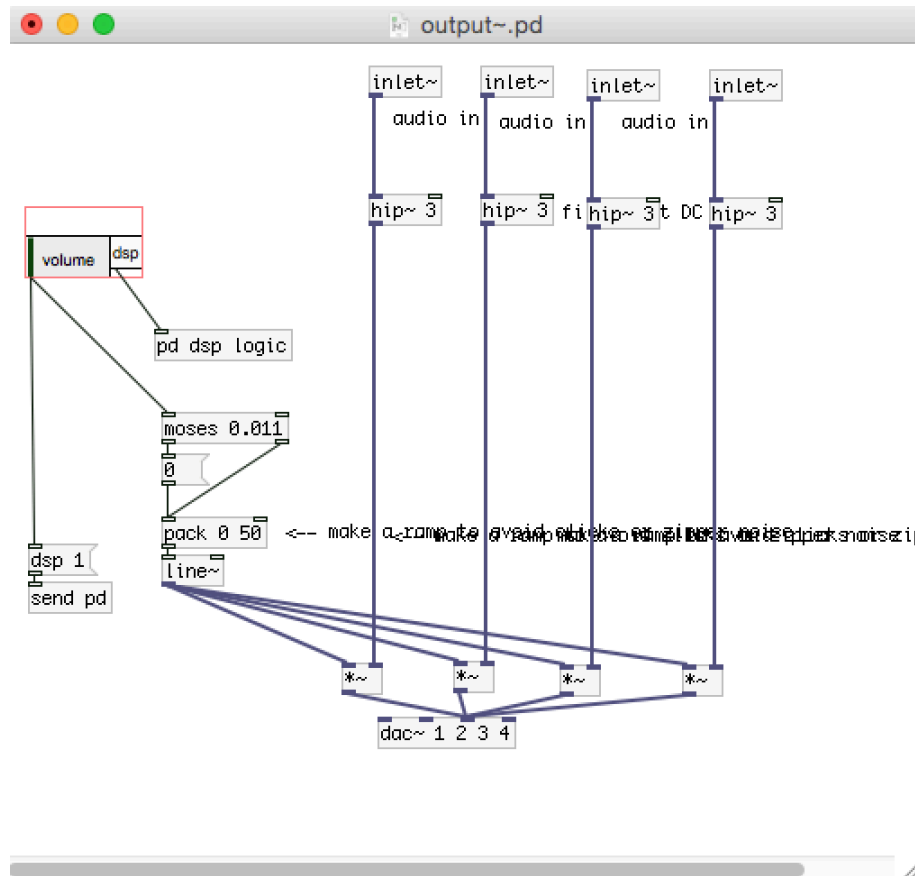


Imagen 10

Finalmente se incluyeron otros tres *patches*, dos realizados por Martin Brinckman³⁹ (`ginger2.pd` y `newcoolish1r.pd`) adaptados mínimamente para que se enviara el sonido a las cuatro bocinas, creando secuencias rítmicas y modificándose los parámetros en tiempo real, y el tercero creado por nosotros con una sencilla sucesión de notas aleatorias, con un granulador, pudiendo modificar las velocidades a placer (`serie de notas_granulador.pd`).

4. Conclusiones

³⁹ <http://www.martin-brinckmann.de/pd-patches.html>

La parte performativa, dentro de la parte técnica, corrió sin problemas, el desarrollo de las atmósferas a partir de la improvisación y el procesamiento sonoro en tiempo real, lograron fusionarse con los otros elementos. En la parte de la relación con la audiencia fue interesante observar el proceso, ya que algunos prefirieron ver la presentación en Internet, aun estando presentes físicamente en el evento, otros optaron por participar activamente en el envío de “memes”, y otra parte del auditorio, participó de manera pasiva. (ver video Colectivo Interbord, <https://vimeo.com/channels/1000482/155587671>)

La improvisación a través de la creación sonora asistida por computadoras fluyó gracias a tener previamente los patches construidos, y realizar las modificaciones necesarias en el momento de la presentación, sin embargo se está trabajando/estudiando, para la construcción de patches en el momento mismo de la presentación y generar una mayor interacción.

Fue interesante observar que la audiencia en su mayoría, aun estando presente en el evento, solía ver el evento desde sus móviles, y dar un seguimiento virtual, comprobando el planteamiento, de la relación de las sociedades virtuales, en donde las fronteras entre lo físico y virtual, no necesariamente tienen que ver con un punto geográfico, sino más bien con un aspecto psicológico y colectivo.

Bibliografía

- BAUMAN, Zygmunt. *Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil*. Albóres, Jesús (trad). Madrid. Siglo XXI Editores, 2008. 188 p. ISBN: 978-84-323-1272-4.
- BRIGGS, Asa, BURKE, Peter. *De Gutenberg a Internet. Una historia social de los medios de comunicación*. Galmarini Rodríguez, Marco Aurelio (trad.). México: Taurus, 2006. 425 p. ISBN: 978-8430604791
- CASTELLS, Manuel. *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Volumen I. Madrid: Alianza editorial, 2000. 656 p. ISBN: 9788420677002.
- CASTELLS, Manuel. *La galaxia Internet*. Madrid: Cultura libre, 2001. 317 p. ISBN: 84-01-34157-1
- CASTELLS, Manuel. “Informacionalismo, redes y sociedad Red: una propuesta teórica”, en *La Sociedad Red: una visión Global*. Manuel Castells (ed.). Madrid: Alianza Editorial, 2009. 557 p. ISBN: 84-206-4784-5
- CROVI DRUETTA, Deli. “Sociedad de la Información y el conocimiento. Entre el optimismo y la desesperanza” en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. México DF: UNAM. Año XLV, núm. 185, mayo-agosto de 2002, pp. 13- 33. ISSN: 0185-1918.

- DONATH, Judith S. "Identidad y engaño en la comunidad virtual", en *Comunidades en el ciberespacio*. Marc A. Smith y Peter Kollock [editores]. Ruíz Vaca, José María [trad.]. Barcelona: Editorial UOC, 2003. 392 p. ISBN: 84-9788-007-2
- DOUEIHI, Milad. *La gran conversión digital*. Bucci, Julia [trad.]. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2010. 229 p. ISBN: 978-950-557-834-4
- GARCÍA CANCLINI, Nestor. *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona: Gedisa, 2007. 144p. ISBN: 978-849784238-9
- GIDDENS, Anthony. *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. México. Taurus, 2000. 120 p. ISBN: 97-8843060385.5
- GINER DE LA FUENTE, Fernando. *La Sociedad de la información en la sociedad del conocimiento*. Madrid: ESIC Editorial, 2004. 215 p. ISBN: 9788473563703.
- ITU. Committed to connecting the world. *Statistics*. [en línea]. [Fecha de consulta: 22 de mayo de 2014]. Ubicado en: <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>.
- KOLKO, Berth, REID, Elizabeth. "Disolución y fragmentación: problemas en las comunidades on-line" en *Cibersociedad 2.0: una nueva visita a la comunidad y la comunicación mediada por ordenador*, Steven G. Jones (ed.). 217-231 pp. Barcelona: Editorial UOC, 2003. 256 p. ISBN: 84-9788-006-4
- LEVY, Pierre. *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital. Informe al consejo de Europa*. Campillo Beatri [trad.]. México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2007. 203 p. ISBN: 978-84-7658-808-6
- LINARES, Albison. Antonio Pasquali: "Hay que cerrar las escuelas de comunicación y refundarlas", una entrevista de Albinson Linares. En *ProDavinci*, 14 de Julio de 2014. [en línea]. [Fecha de consulta: 25 de julio de 2014]. Ubicado en: <http://prodavinci.com/2014/07/14/actualidad/antonio-pasquali-hay-que-cerrar-las-escuelas-de-comunicacion-y-refundarlas-una-entrevista-de-albinson-linares/>.
- MATTELART, Armand. *Historia de la Sociedad de la Información*. Multigner, Gilles trad.]. Barcelona: Paidós, 2002. 1910 p. ISBN: 84-493-1191-8.
- RHEINGOLD, Howard. "Virtual communities - exchanging ideas through computer bulletin boards" en la revista *Whole Earth Review*, Invierno, 1987 y re-impreso en *Journal of Virtual Worlds Research*, Vol. 1, No. 1. [en línea]. [Fecha de consulta: 22 de mayo de 2014]. Ubicado en: [\[https://journals.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/view/293/247\]](https://journals.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/view/293/247). ISSN: 1941-8477.
- RHEINGOLD, Howard. *Realidad Virtual*. Fisher, Eugenia [trad.] Barcelona: Gedisa, 1994. 392 p. ISBN: 84-7432-497-1
- SERRANO, Arturo, CABRERA, Mayer, MARTÍNEZ, Evelio, GARIBAY, Julio. *Digitalización y convergencia global*. Ensenada: Editorial Convergente, 2010. 136 p. ISBN: 1449-901050.