

Inteligencia colectiva*

Pierre Lévy

El arte y la arquitectura del ciberespacio, estética de la inteligencia colectiva

La construcción del ciberespacio

Las redes de comunicación y las memorias numéricas abarcarán próximamente la mayoría de las representaciones y mensajes en circulación en el planeta. Partiendo de este precepto, medimos la importancia de lo que implica el desarrollo de estas redes. Aspectos políticos y estéticos se enfrentan ante la construcción abierta del ciberespacio. La perspectiva de la inteligencia colectiva es sólo una de las vías posibles. El ciberespacio podría también anunciar, ya encarna a veces, el porvenir terrible o inhumano que nos es presentado en algunas novelas de ciencia ficción: registro de las personas, tratamientos de datos deslocalizados, poderes anónimos, imperios tecno-financieros implacables, implosiones sociales, desaparición de memorias, guerras en tiempo real de clones vueltos locos y fuera de control. Sin embargo, un mundo virtual para la inteligencia colectiva puede estar también tan cargado de cultura, de belleza, de espíritu y de saber como un templo griego, una catedral gótica, un palacio florentino, la enciclopedia de Diderot y d'Alembert o la Constitución de Estados Unidos. Puede descubrir galaxias de lenguaje

* Tomado de: *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Biblioteca virtual en salud.

inéditas, hacer surgir temporalidades sociales desconocidas, reinventar el vínculo social, perfeccionar la democracia, cavar entre los hombres caminos de saber desconocidos. Pero, para ello, sería necesario que invirtiéramos en esta construcción, que sea designado y reconocido como parámetro de belleza, de pensamiento y lugar de invención de nuevas regulaciones sociales. Terminamos esta primera parte sobre la dimensión estética de la ingeniería del vínculo en tiempo real social, que concierne sobre todo –pero no únicamente– la concepción del ciberespacio y la invención de juegos creativos en el nuevo medio de comunicación y de pensamiento.

Ciberespacio: palabra de origen norteamericana empleada por primera vez por el escritor de ciencia ficción William Gibson en 1984 en la novela *Neuromancer*.¹ El ciberespacio designa en ella el universo de las redes numéricas como lugar de encuentros y de aventuras, meollo de conflictos mundiales, nueva frontera económica y cultural. Existe en la actualidad en el mundo una profusión de corrientes literarias, musicales, artísticas, incluso políticas, que se reclaman de la "cibercultura". El ciberespacio designa menos los nuevos soportes de la información que los modos originales de creación, de navegación en el conocimiento y de relación social que ellos permiten. A título de información citaremos sin orden un listado heteróclito y no cerrado: el hipertexto, el multimedia interactivo, los juegos de video, la simulación, la realidad virtual, la telepresencia, la realidad aumentada (el medio ambiente físico está lleno de colectores, de módulos inteligentes y comunicantes a vuestro servicio), las herramientas de trabajo en grupo (para actividades colaborativas), los programas neuromiméticos, la vida artificial, los sistemas expertos, etc. Todos estos dispositivos encuentran su unidad en la explotación del carácter molecular de la información digital. Diversos modos de hibridación entre estas técnicas y los medios masivos de comunicación "clásicos" (teléfono, cine, televisión, libros, periódicos, museos) deben preverse en los años venideros. El ciberespacio constituye un campo vasto, abierto, aún parcialmente indeterminado, que no se debe reducir a uno solo de sus componentes. Permite interconectar y proveer de una interfase para todos los dispositivos de creación, de grabación, de comunicación y de simulación.

Mientras que los verdaderos "grandes trabajos" quedan para ser logrados dentro del universo de la información digital numérica y en los nuevos lugares de emergencia de la inteligencia colectiva, continuamos atestando el territorio con mucho hormigón, vidrio y acero. Se construyeron pirámides cuando estábamos volviendo a ser nómadas y cuando hacía

falta inventar una arquitectura para tiempo de éxodo. En el silencio del pensamiento, nosotros recorreremos hoy las avenidas programáticas del ciberespacio, habitamos las imponderables casas numéricas, diseminadas por todas partes, que constituyen ya las subjetividades de los individuos y de los grupos. El ciberespacio: urbanística nómada, ingeniería de programa, puentes y calzadas líquidos del espacio del saber.

Lleva consigo maneras de percibir, de sentir, de recordarse, de trabajar, de jugar y de estar juntos. Es una arquitectura de interior, un sistema inacabado de los equipamientos colectivos de la inteligencia, una ciudad giratoria con techos de signos. El ordenamiento del ciberespacio, el medio de comunicación y de pensamiento de los grupos humanos es uno de los principales aspectos estéticos y políticos que están en juego para el siglo que llega.

El multimedia interactivo con soporte digital, por ejemplo, plantea explícitamente la pregunta del fin del logocentrismo, de la destitución de una cierta supremacía del discurso sobre los otros modos de comunicación. Es probable que el lenguaje humano haya aparecido simultáneamente bajo varias formas: oral, gestual, musical, icónico, plástico; cada expresión singular activa tal o cual zona de un *continuum* semiótico, que repercute de una lengua a otra, de un sentido a otro, según los rizomas de la significación, aumentando los poderes de la mente a medida que viaja por el cuerpo y los afectos. Los sistemas de dominio que se fundamentaron en la escritura aislaron la lengua, la hicieron dueña de un territorio semiótico en lo sucesivo dividido, parcelado, juzgado según las exigencias de un logos soberano. Ahora bien, la aparición de las hipermedias dibuja con línea de puntos una interesante posibilidad (entre otras que lo son menos): el de un ascenso, sin llegar al camino abierto por la escritura, al logocentrismo triunfante, hacia la reapertura de un plan semiótico desterritorializado. Pero un ascenso rico por todas las potencias del texto, un regreso armado de instrumentos desconocidos al paleolítico, capaces de dar vida a los signos. Más que encerrarse en la oposición fácil del texto razonable y de la imagen fascinante, ¿no se debe tratar de explorar las posibilidades de pensamiento y de expresión más ricas, más sutiles, más refinadas, abiertas por los mundos virtuales, las simulaciones multimodales, los soportes de escrituras dinámicas?

Para evaluar las "nuevas tecnologías", ¿es necesario contentarse con evocar, en la medida en que los proyectores de la actualidad mediática las designan para un público, las "autovías electrónicas", el teletrabajo, los discos compactos

interactivos y los juegos en realidad virtuales? Se pierde de vista la continuidad entre estos fenómenos espectaculares y el uso cotidiano, invisible, de las tecnologías intelectuales ya en uso. Se olvida, frente a novedades técnicas percibidas aisladamente, como objetos caídos del cielo, el sistema abierto y dinámico que ellas construyen, su interconexión en el ciberespacio, su inserción beligerante en los procesos culturales en curso. Se ignora las diferentes posibilidades que ofrecen al devenir humano, posibilidades cuya gama se percibe rara vez y que debería ser objeto de deliberaciones, de selección, de juicio de gusto, y no sólo por parte de especialistas de las máquinas. En lo concerniente a los equipos de comunicación y de pensamiento, se desatiende la dimensión de interioridad, de subjetividad colectiva, de ética y de sensibilidad que toman las decisiones aparentemente más técnicas.

Del diseño a la implementación

Desde el punto de vista de su relación con proyectos futuros, el ciberespacio parece abrir un atractivo cultural que resumiremos en tres proposiciones interdependientes.

1. Llamados, comandados, reenviados, alejados, aproximados, puestos en escena de tal o cual manera, según los gustos y las ocasiones, son los mensajes, del orden que sea, los que van a girar alrededor de los receptores, en adelante situados al centro (inversión de la figura dibujada por los medios masivos).

2. Las distinciones establecidas entre autores y lectores, productores y espectadores, creadores e intérpretes, se enturbian a favor de un *continuum* de lectura-escritura que va desde los diseñadores de máquinas y de redes hasta el receptor final, y cada uno contribuye a alimentar en pago la acción de los otros (decadencia de la firma).

3. Las separaciones entre los mensajes o las "obras", considerados como microterritorios atribuidos a "autores", tienden a borrarse. Toda representación puede ser objeto de muestreo, de mezcla, de reemplazo, etc. Según la pragmática de creación y de comunicación en emergencia, las distribuciones nómadas de informaciones fluctúan en un inmenso plano semiótico desterritorializado. Es, pues, natural que el esfuerzo creador se desplace de los mensajes para ir hacia los dispositivos, los procesos, los lenguajes, las "arquitecturas" dinámicas, los centros. Algunas cuestiones planteadas por los artistas desde el final del siglo XIX son, pues, relanzadas de forma más insistente por la emergencia del ciberespacio.

Estas cuestiones tienen que ver directamente con el marco: la obra y su límite, la exposición, la recepción, la reproducción, la difusión, la interpretación y las diversas formas de separaciones que ellos implican. Bajo las circunstancias actuales, sin embargo, parece que ninguna barrera podrá en adelante contener la desterritorialización *in extremis*: es preciso saltar a un nuevo espacio. Es del medio socio-técnico de la proliferación y de la difusión de las "obras" que viene la mutación. ¿Pero se puede aún hablar de obras en el ciberespacio?

Desde hace al menos algunos siglos, en Occidente, el fenómeno artístico se presenta más o menos como sigue: una persona (el artista) firma un objeto o un mensaje particular (la obra), que otras personas (los destinatarios, el público, los críticos) perciben, aprecian, leen, interpretan, evalúan. Cualquiera que sea la función de la obra (religiosa, decorativa, subversiva, etc) y su capacidad para trascender toda función hacia el núcleo de enigma y de emoción que nos habita, ella se inscribe en un esquema de comunicación clásico. El emisor y el receptor son diferenciados claramente y sus papeles están perfectamente asignados. Ahora bien, el entorno tecnocultural emergente suscita el desarrollo de nuevas especies de arte, ignorando la separación entre la emisión y la recepción, la composición y la interpretación. Sólo se trata de un posible abierto por

¹ Cfr. GIBSON, William. *Neuromancer*. New York: Ace Science Fiction Books, 1984.

la mutación en curso, posible que podría muy bien jamás realizarse o sólo muy parcialmente. Se trata, ante todo aquí, de impedir que no se cierre demasiado pronto, sin haber desplegado la variedad de sus riquezas. Esta nueva forma de arte hace experimentar a lo que justamente no es un público, otras modalidades de comunicación y de creación.

En lugar de difundir un mensaje hacia receptores que están fuera del proceso de creación, invitados a dar después un sentido a la obra, el artista trata aquí de constituir un medio, un sistema de comunicación y de producción, un acontecimiento colectivo que implique a los destinatarios, que transforme a los intérpretes en actores, que silencie la interpretación con la acción colectiva. Sin dudas, las "obras abiertas" prefiguran ya tal orientación. Pero están aún atrapadas en el paradigma hermenéutico. Los receptores de la obra abierta son invitados a llenar los espacios en blanco, a seleccionar entre los sentidos posibles, a confrontar las divergencias entre sus interpretaciones. Pero se trata siempre de magnificar y de explorar los posibles de un monumento inacabado, de rubricar un libro de oro bajo la firma del artista. Ahora, el arte de la implicación no constituye ya ninguna obra, incluso abierta o indefinida: hace emerger procesos, quiere abrir una carrera a vidas autónomas, provee una introducción que introduce al crecimiento y a la habitación de un mundo. Nos inserta en un ciclo creador, en un medio vivo, del cual ya somos los coautores. *Work in progress?* Él desplaza el acento del *work* hacia el *progress*. Se traerán sus manifestaciones a momentos, a lugares, a dinámicas colectivas, pero no más a personas. Es un arte sin firma.

La obra clásica es como una apuesta. Mientras más transmute el lenguaje que contiene, ya sea musical, plástico, verbal u otro, más corre riesgos su autor: incomprensión, ausencia de reanudación. Pero mientras más importante es la apuesta –el grado de reestructuración o de fusión al que se hizo llegar el lenguaje– más atractiva es la ganancia: crear un acontecimiento en la historia de la cultura.

Ahora, este juego del lenguaje, esta apuesta sobre la incomprensión y el reconocimiento, no sólo es reservado a los artistas. Cada cual en su escala, desde que nos expresamos, producimos, reproducimos y hacemos variar el lenguaje. De enunciados singulares a escuchas creativas, las lenguas emergen y derivan así en el largo curso de la comunicación, transportada por millares de voces que se interrogan y se responden, se arriesgan, se provocan y se desencantan, lanzando palabras, giros, acentos nuevos por encima del abismo

de la sinrazón. Un artista puede, pues, cuando se apropia de ella, hacer evolucionar un modo de expresión recibido de las generaciones precedentes. Tal es, por otra parte, una de las principales funciones sociales del arte, participar en la invención continua de las lenguas y de los signos de una comunidad. Pero el creador del lenguaje es siempre un colectivo.

Al radicalizar la función clásica de la obra, el arte de la implicación pone en tensión a grupos humanos y les propone las máquinas de signos que van a permitirle inventar sus lenguajes. Pero, diremos, estos lenguajes los producíamos desde siempre. Sin dudas, pero sin saberlo. Para no temblar frente a nuestra propia audacia, para enmascarar el vacío debajo de nuestros pasos, o quizá sólo porque esa aventura era tan lenta que se convertía en invisible, o porque envolvía a demasiadas multitudes en marcha, hemos preferido la ilusión del fundamento.

Pero hemos pagado esta ilusión por el sentimiento de la derrota. En falta frente a la lengua de Dios, excedidos por la trascendencia del logos, exangües a la mirada por las manifestaciones inspiradas del artista, imperfectas según la corrección de las escuelas, portando el peso de las lenguas muertas, desfallecemos frente a la exterioridad del lenguaje. El arte de la implicación, que únicamente podrá dar su medida en el ciberespacio, organizando el ciberespacio, es terapéutico. Él invita a experimentar una invención colectiva del lenguaje que se conocería como tal. Mientras, apunta hacia la esencia misma de la creación artística.

Extraídos del farrago de sus vidas y de sus intereses, lejos de sus zonas de competencias, separados unos de otros, los individuos "no tienen nada que decir".

Toda la dificultad consiste en tomarlos –tanto en el sentido emocional como topológico– como grupo, en comprometerlos en una aventura donde tendrán placer en imaginar, en explorar, en construir juntos medios sensibles. Aun si las tecnologías de lo directo y del tiempo real desempeñan su papel en esta empresa, el tiempo experimentado por el colectivo que usa la imaginación desborda por todos lados la temporalidad entrecortada, acelerada, casi puntual, de "la interactividad". La insuficiencia de lo inmediato, del amnésico salto de canales, tampoco nos envía a las largas cadenas de la interpretación, de la paciencia infinita de la tradición, que envuelve en la misma duración las edades de los vivos y de los muertos, y que hace trabajar el agua viva del presente en la edificación de un muro contra el tiempo: como

las madréporas erigen arrecifes de coral, los comentarios, estrato tras estrato, se transforman siempre en objeto de comentarios. No, el ritmo de la imaginación colectiva se parece al de una danza muy lenta. Surge de una coreografía en cámara lenta, en la que los gestos se ajustan poco a poco, se responden con infinita precaución, en la que los bailarines descubren progresivamente los *tempi* secretos que les permiten entrar y salir de fase. Cada cual aprende de los demás la entrada en una sincronía tranquila, tardía y complicada. El tiempo del colectivo inteligente se despliega, se enturbia y se aclara, calmadamente, como el contorno recomenzado del delta de un gran río. El colectivo que usa la imaginación se origina de tomar el tiempo de inventar la ceremonia que lo inaugura. Y es a la vez la celebración del origen y el origen mismo, aún indeterminado.

Al utilizar todos los recursos del ciberespacio, el arte de la implicación descubre los antecedentes de la música. ¿Cómo hacer elevarse una sinfonía a partir del rumor de lo múltiple? ¿Cómo pasar –sin partitura previa– de un ruido de multitud a un coro? Lo intelectual colectivo pone en juego continuamente el contrato social, mantiene el grupo en su estado naciente. Paradójicamente, eso demanda tiempo, el tiempo de implicar a las personas, de tejer lazos, de hacer aparecer los objetos, los paisajes comunes y de volver a ello. A los ojos del reloj y del calendario, la temporalidad del colectivo que usa la imaginación podrá parecer diferida, interrumpida, fragmentada. Pero todo se define en los recovecos oscuros, invisibles, del colectivo: la línea melódica, la tonalidad emocional, el compás secreto, las correspondencias, la continuidad que éste ata al corazón mismo de los individuos que lo componen.

Por una arquitectura de la desterritorialización

Los artistas que exploran estas vías podrían ser bien las cabezas investigadoras de la nueva arquitectura del ciberespacio, que será sin dudas una de las artes mayores del siglo XXI. Los nuevos arquitectos pueden ser tanto personas que proceden de los círculos del arte tradicional, como ingenieros, diseñadores de redes o de interfaces, creadores de programas, equipos que trabajan en organismos internacionales de normalización, juristas de la información, etc. En este campo, en efecto, las selecciones aparentemente más "técnicas" tienen y tendrán incidencias políticas, económicas y culturales fuertes. Se sabe que los arquitectos o los urbanistas clásicos contribuyen en la producción del medio material, práctico e incluso simbólico de los grupos humanos. De la misma manera, los socios, los

diseñadores y los ingenieros del ciberespacio contribuyen a producir los entornos de pensamiento (sistemas de signos, tecnologías intelectuales), de percepción (interfaces), de acción (teletrabajo, tele-operación) y de comunicación (derechos de acceso, políticas de tarifas), que van a estructurar en gran medida las evoluciones sociales y culturales.

Para guiar la construcción del ciberespacio, para ayudar a seleccionar entre las diferentes orientaciones posibles, incluso para imaginar nuevas, proponemos un criterio de selección eticopolítico, una visión organizadora. Los dispositivos que contribuyen a la producción de una inteligencia o de una imaginación colectiva deberían ser fomentados. Según este principio general, se tendrían que estimular preferentemente:

1. Los instrumentos que favorecen el desarrollo del vínculo social por el aprendizaje y el intercambio de conocimientos.
2. Los métodos de comunicación aptos para escuchar, para integrar y restituir la diversidad más bien que los que reproducen la difusión mediática tradicional.
3. Los sistemas que tienden al surgimiento de seres autónomos, cualquiera que sea la naturaleza de los sistemas (pedagógicos, artísticos, etc.) y seres (individuos, grupos humanos, obras, seres artificiales).
4. Las ingenierías semióticas que permiten explotar y valorizar el beneficio del mayor número de yacimientos de datos, el capital de competencias y la potencia simbólica acumulada por la humanidad.

En materia de creación, y de gestión de los signos, de transmisión de conocimientos, de ordenamiento de espacios de vida y de pensamiento, la mejor propedéutica es sin dudas del lado de la literatura, del arte, de la filosofía, de la alta cultura en general. La barbarie nacería –nace ya– de la separación: contrariamente de lo que creen, en esta materia, los técnicos tienen mucho que aprender de los humanistas. Simétricamente, la gente de cultura debe hacer el esfuerzo por apropiarse de estos nuevos medios, ya que redefinen el trabajo de la inteligencia y de la sensación. A falta de este encuentro, sólo obtendremos a fin de cuentas una técnica vacía y una cultura muerta.

Se defiende aquí una arquitectura sin cimientos, como la de los barcos, con todo su sistema de oceanografía práctica, de navegación, de orientación entre los flujos. No prudentes navíos "simbólicos", análogos a alguna imagen fijada del cuerpo o del espíritu humano, reflejos de un mundo estable. Por el

contrario, la arquitectura del éxodo hace crecer un cosmos nómada entre universos de signos en expansión, urde incesantes metamorfosis de los cuerpos: en lugar de carne y de tiempo, ella arma sus flotas de los archipiélagos inviolados de la memoria. Lejos de instituir un teatro de la representación, la arquitectura del futuro reúne balsas de íconos para travesías del caos. A la escucha del cerebro colectivo, traduciendo el pensamiento plural, erige palacios sonoros, ciudades de voces y de cantos, instantáneos, luminosos y danzantes como llamas.