



CURSO DE POSGRADO
“CREATIVIDAD EN LA CIBERCULTURA.
PROPUESTAS Y DISCUSIONES”

Prof. Dra. Margarita Schultz

22 hs. de actividades teóricas y prácticas

FUNDAMENTACIÓN Y OBJETIVOS

Uno de los rasgos principales que caracterizan a la denominada ‘cibercultura’ está en la manera como la información (sea verbal, visual, auditiva...) es transmitida en tiempo *real* y a cualquier parte del planeta. Esta es una descripción instrumental. Sobre esta base se instala una problemática comunicacional, estética, socio-política, ética. Este curso trata sobre el concepto de Cibercultura y aborda algunas aproximaciones emblemáticas actuales que la evalúan como fenómeno originado en las tecnologías de la información. La cibercultura tiene defensores y detractores rotundos. Existe asimismo un grupo de teóricos que están dispuestos a señalar virtudes y defectos. Vale decir, dispuestos a adoptar una posición equivalente a un realismo crítico. La confrontación de opiniones de diferente signo ha de ser considerada como la base sobre la cual instalar un pensamiento crítico. No se tratará de tomar partido por alguno de los extremos en juego (aceptación pasiva o rechazo radical), sino de destacar los rasgos que hacen del sistema de la Cibercultura un instrumento con múltiples posibilidades en cuanto a brindar información creativa y condiciones de creatividad. Los procesos de educación permanente personalizada se han de poner en consonancia con formas *colaborativas* e *interactivas* de creación en proceso abierto. Uno de los objetivos es mostrar cómo los sistemas digitales pueden desarrollar variables específicas para la creación de objetos digitales de intención artística y cuáles son los aspectos específicos que conducen a un incremento de los valores de la creatividad, desarrollados gracias al soporte digital.

CONTENIDOS

Detalle de los contenidos y sinopsis por clase

Módulo 1: Creatividad, una mirada desde la cibernética. El feedback positivo.

- Este primer módulo trata de las principales ideas desarrolladas por la cibernética desde sus inicios. Un punto de partida es detenerse en los contenidos conceptuales de la noción de feedback (retroalimentación).
- Es un punto de partida imprescindible para dibujar la diferencia entre un feedback negativo y un feedback positivo (este último en la conceptualización actual). Esa reflexión debe destacar las diferencias más significativas entre equilibrio conservador y creatividad.

Módulo 2: La creatividad en los sistemas abierto-cerrado: la vida, la Red.

- Uno de los logros importantes del desarrollo digital es la continua vinculación y búsqueda de paralelos y enlaces entre ciencia y estética, entre procesos biológicos, físicos y el arte. Es en este territorio de analogías legítimas que se comprende mejor el tema de la creatividad.
- El concepto de sistema (organización) facilita desplegar, precisamente, la comparación entre ‘sistema cerrado’ y ‘sistema abierto’. Es pertinente plantear aquí una nueva analogía, la que se origina a partir de la segunda ley de la termodinámica respecto de los sistemas cerrado, abierto, y la creatividad. La noción de RED aparece entonces como soporte óptimo de la creatividad.

Módulo 3: Apocalípticos en la Cibercultura.

- El fenómeno de la Cibercultura está profundamente ligado a los medios masivos de comunicación (mass media). En los años ‘60 Umberto Eco (Apocalípticos e integrados en la cultura de masas) diseñó una diferencia que hizo historia: la que se da entre apocalípticos e integrados en la cultura de masas. Por tratarse de una caracterización polar (o bipolar) recobra fuerza cada vez que aparece alguna innovación de relevancia en la cultura de Occidente.

- Es la polémica trascendente entre optimistas y pesimistas ciegos. Las advertencias apocalípticas acerca de los riesgos de la Cibercultura (de la RED digital de comunicación) tienen su asidero en muchos rasgos del sistema. Pero esa negatividad frontal ¿posee asimismo un fundamento aceptable? El módulo analiza los contenidos de la postura apocalíptica y reflexiona sobre su legitimidad.

Módulo 4: Mitos y fetiches en la operación de las Redes telemáticas: ¿Integrados demasiado integrados?

- En la acera opuesta encontramos a quienes han proclamado un optimismo con frecuencia a-crítico. Aun siendo claras las ventajas conceptuales de las principales operaciones de las Redes telemáticas: descentralización, globalización, armonización y motivación, los riesgos que conllevan no son menores. El optimismo a-crítico suele poner a un lado tales riesgos.
- No solamente está en riesgo de pérdida potencial el sentido tempoespacial de la interacción física con las cosas, también lo están las cualidades que construyen la identidad personal. Algunas situaciones que han entrado en la categoría de ‘fetiches’ son: la velocidad, la capacidad creciente de almacenamiento, la plasticidad en cuanto a hacer y deshacer, la conectividad. Junto con éstas, se alinean los mitos: libre acceso, co-actividad, participación igualitaria, entre otros.

Módulo 5: La integración crítica

- En este módulo se ha de reflexionar acerca de qué representa adoptar una postura intermedia o de aceptación crítica entre ambos extremos (apocalípticos – integrados). No se trata simplemente buscar un término medio. Es necesario buscar un fundamento mayor, en este caso el fundamento de la componente de creatividad que puede desprenderse de esa postura.
- Pierre Lévy es uno de los teóricos que desarrolló lo que ha denominado ‘inteligencia colectiva’. ¿Cuánto aporta el sistema en Red para la sinergia de las competencias, es decir para el desarrollo de la creatividad originada en la Inteligencia colectiva, propugnada por Lévy? Otros pensadores en una actitud semejante (en el respecto a que me refiero) son Tomás Maldonado, Edmond Couchot, Roy Ascott. La integración crítica articula en una función positiva el aspecto crítico (de los

apocalípticos) y el aspecto de aceptación (de los integrados) pero sin la virulencia nihilista de los primeros ni la pasividad peligrosa de los segundos.

Módulo 6: La idea de inteligencia colectiva y el hipercórtex. Potenciación de las inteligencias individuales en la producción compartida en el ciberespacio.

- Las nociones aquí nombradas (inteligencia colectiva y producción compartida) son formas complementarias y de colaboración dialéctica. La posibilidad de sumar inteligencias por intermedio de la RED, se concreta en acciones dialógicas, donde la imaginación de los usuarios se retroalimenta y potencia de ese modo.
- El fenómeno distintivo de la creatividad en cibernética es, entonces, el arte colaborativo (reúne en sí como idea 'lo artístico' y la estructura de la suma de creatividades individuales, imaginaciones que se respaldan). Así como en ciencias los descubrimientos nacen en laboratorios, donde se trabaja en equipo, y raramente hoy por obra de un individuo, el arte colaborativo es el laboratorio contemporáneo de invención artística compartida y distribuida (nuevamente el feed-back positivo).

Módulo 7. El fenómeno distintivo de la creatividad en cibernética: arte colaborativo, nuevamente el feed-back

- La creatividad humana ha ido creciendo desde los orígenes de la constitución de la tribu. Esto se verifica desde la producción de los primeros instrumentos de labor y/o defensa-ataque (aun en la mera resemantización de un objeto natural) hasta las máquinas y programas informáticos más sutiles que se generan hoy. Es por esto que la Cibercultura tiene que ahondar no solo en los rasgos de la modernidad (los incrementos de velocidad y los desarrollos de la ocupación del espacio).
- Lo más significativo ha de ser la facilitación de esa cualidad que viene creciendo con lo humano mismo: la creatividad. Uno de los ejemplos emblemáticos de esta creatividad compartida es el que proporcionan los trabajos de arte colaborativo en Red. Puede denominarse Arte Colaborativo al ejercicio distintivo de creación artística compartida, por Internet. Su principal asunto es la heterogénesis de la realización de las obras. El proceso de retroalimentación de los actos de arte colaborativo es nuevamente un ejemplo de feed-back, no para recobrar un estadio

inicial (feed-back negativo), sino para avanzar de manera abierta (feed-back positivo).

Módulo 8: Algunas cuestiones éticas: simulación en la sociedad de la Cibercultura.

- Algunas referencias a problemáticas éticas son: la que se origina en la posibilidad y facilidad de simulación de personalidad, el uso de simulacros no evidenciados, la invasión de publicidad no deseada, la adopción o resignación de derechos de propiedad intelectual, el plagio facilitado por el medio, la prosecución conciente de mitos, la deriva del ‘teletrabajo’ (con sus pro y contra).
- Coinciden en los perfiles éticos la confrontación entre la existencia del plagio, por un lado, y el acceso gratuito a un número indefinido de ensayos valiosos sobre las más diversas materias, por otro. Es indiscutible la posibilidad de comunicar esos hallazgos a docenas, cientos, miles de personas que pueden acceder a las direcciones disponibles; aun más es accesible dicha posibilidad con el desarrollo de los blogs. ¿Cuál es la ética de la libre comunicatividad? ¿Todo es posible en el ciberespacio?

Módulo 9: Ética de la creatividad en la Cibercultura

- Otro modo de entender el fenómeno ético, en el amplio ámbito de la Cibercultura, es el relativo al tipo de creatividad que puede ser pertinente, exigido, en el universo de la creación digital. En este caso la reflexión ética apunta a las características del tipo mismo de creación esperable.
-
- El módulo centra su reflexión en aquellos rasgos de la creación interactiva que motivan la propuesta de una ética de la creatividad: es decir, una ética del comportamiento creativo específico (retomando lo planteado en M.7). Para ello se enuncia una reflexión comparativa acerca de diferentes ‘éticas creativas’, relativas a diferentes modalidades de producción.

Módulo 10: Cibercultura y Red: una mirada filosófica al fenómeno.

- Las producciones digitales, en su soporte distintivo de circulación (la Red) configuran un universo que se extiende diversamente sobre lo tecnológico-

mediático-filosófico-estético-ético-social. Es el dominio de la denominada Cibercultura. ¿Por qué tratar el tema de la filosofía desde el horizonte de las tecnologías de la información? Al menos por dos razones diferentes: a) por su aparición histórica, se torna necesario re-plantear conceptos para el sistema de la Cibercultura; b) porque el ser, desde la perspectiva filosófica contemporánea, no es un Ser absoluto, sino ampliamente admitido como ‘ser débil’, se aproxima, entonces, al concepto amplio de ‘virtualización’.

- En ese núcleo ha de instalarse la pregunta de reflexión filosófica. No se trata de la edificación o reiteración de un sistema metafísico, sino de buscar en el interior de tales fenómenos, los procesos, ideas y conceptos, en su esqueleto filosófico específico, los modos del ser, en una aproximación a la vez más abstracta y más particular.

METODOLOGÍA DE TRABAJO Y EVALUACIÓN

La metodología de trabajo se realiza mediante la consulta de los contenidos que se encuentran en el campus virtual de la especialización.

Los procesos de evaluación del curso se realizan mediante el uso de “Múltiple-choice”. Se confeccionan cuestionarios de opción múltiple para que cada alumno vaya completándolo de manera individual y online. De esta manera, cada clase tiene su cuestionario, el cual alumno deberá responderlo, teniendo una cierta cantidad de intentos para resolver las preguntas solicitadas. Las dudas que el alumno tenga sobre los puntos de la evaluación, como de los mismos contenidos, podrá consultarlas en las horas de tutoría.

Al finalizar el módulo a distancia se realizará una evaluación final integradora por escrito, que consistirá en la redacción de un ensayo sobre temas abordados sobre Los cursos. Se apuntará a que las evaluaciones fomenten la capacidad de síntesis, de reflexión y de comunicación de las ideas.

BIBLIOGRAFÍA

- Adorno, Theodor: Teoría Estética. Taurus. Madrid, 1996.
- Arte computacional interativa. VVAA. Banco do Brasil. Brasilia, 2004.
- Ascott, Roy: Entrevista por Mariella Pitombo, en Pré-Textos para Discusión. UNIFACS. Salvador. Bahía, 1999.
- Ascott, Roy: The moist Manifesto. En Transformasao e realidade. Dulcimira Capisani, organizadora. Universidad Federal de Mato Grosso do sul, 2001.
- Bachelard, Gaston : La formación del espíritu científico. Vrin. Paris. 1938.
- Bachelard, Gaston: Práctica del espacio. F.C.E. México, 1965.
- Bachelard, Gaston: Noumeno y microfísica. Vrin. Paris, 1970.
- Bachelard, Gaston: Epistemología. Anagrama. Barcelona. 1973.
- Baltrusaitis, Jurgis: Anamorphic Art, Chadwyck-Healy. London, 1977.
- Benjamin, Walter: El arte en la época de su reproductibilidad Técnica. En: Discursos interrumpidos. Taurus. Madrid, 1973.
- Bohm, David: Sobre la creatividad. Barcelona, Kairos. 2002.
- Borges, Jorge Luis: El jardín de los senderos que se bifurcan, en Ficciones. Obras Completas. Emecé. Buenos Aires, 1974.
- Brea, José Luis: Net.Artmadrid.Net. Centro Cultural del Conde Duque. Madrid, 2001.
- Bunge, Mario: Emergencia y convergencia. Novedad cualitativa y unidad del conocimiento. Gedisa. Barcelona, 2004.
- Burdea, Grigore, Coiffet, Phillipe: Tecnologías de la realidad virtual. Paidós. Barcelona, 1996.
- Bordek, Bernhard: Der digitale Wahn. Suhrkamp. Frankfurt a/Main, 2001.
- Caillois, Roger: Teoría de los Juegos, Seix Barral, Barcelona, 1958.
- Couchot, Edmond: La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle, Éditions Jacqueline Chambon, 1998.
- De Kerckhove, Derrick: Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web. Gedisa. Barcelona. 2002.
- De Medeiros, María B. organizadora: Arte e tecnologia na cultura contemporânea. Universidade de Brasilia. Brasilia, 2002.
- Diáquez, Antonio: Qué es la epistemología evolucionista. Disponible en: <http://www.teleskop.es/hemeroteca/numero3/ciencia/cuerpociencia01.htm>

- Domínguez, Diana: A arte no século xxi. A humanização das tecnologias. Unesp. Sao Paulo, 1997.
- Eibl-Eibesfeldt, Irenes: Etología. Introducción al estudio comparado del comportamiento. Omega. Barcelona, 1980.
- Escobar, Ticio: El arte en los tiempos globales. D. Bosco. Asunción, 1997.
- FaBler, Manfred: Netzwerke. W. Fink Verlag, München, 2001.
- Ferrer, Eulalio: Información y comunicación. F.C.E. México, 1997.
- Fidler, Roger: Mediamorfosis. Comprender los nuevos medios. Granica. Buenos Aires, 1998.
- Flusser, Vilém: Agrupación o conexión? En Ars telemática. Claudia Giannetti editora.
- Gennette, Gerard: Palimpsesto. Madrid, Taurus, 1989. L'Angelot. Barcelona, 1998.
- Giannetti, Claudia: Algunos mitos del final del milenio. Contra la trivialización de la tecnocultura. en Libros del Rojas. Idea y compilación de J. La Ferla. Buenos Aires, 2001.
- Giannetti, Claudia: Estética Digital. L'Angelot. Barcelona, 2002.
- Gleick, James: The butterfly effect; Life's ups and downs. In: Chaos: Making a New Science. Penguin, Harmondsworth, 1987. Fuentes:
http://www.iescarrus.com/edumat/ficheros/pdf/taller/caos_01.pdf; entre otros.
- Gombrich, Ernst: Arte e ilusión. Gustavo Gili. Barcelona, 1979.
- Goodman, Nelson: en VVAA. Imagen y conocimiento. Drakontos. Barcelona, 1994.
- Gubern, Román: El eros electrónico. Taurus. Madrid, 2000.
- Hammer, Michael y Champy, James: Reingeniería. Grupo Editor Norma. Bogotá, 1994.
- Holtz-Bonneau, Françoise: Lettre, image, ordinateur. Le pari informatique des arts visuels. Hermes/INA. Paris, 1987.
- Houser and Kloesel. The essential Peirce. Vol. 1 y 2. Indiana, 1998.
- Husserl, Edmund: Ideas relativas a una fenomenología pura y filosofía fenomenológica. F.C.E. México 1949.
- Jakobson, Roman: Ensayos de lingüística general. Seix Barral. Barcelona, 1975.
- Kac, Eduardo: Teleporting and unknown state. KIBLA. Slovenija, 1998.
- Kaprow, Alan: Assemblage, Environments & Happenings. Harry N. Abrams, Inc. Publishers. New York, 1961.
- Kempf, Hervé: La révolution biolithique. Albin Michel. Paris, 1998.
- Levis, Diego: Arte y computadoras. Norma. Bogotá, 2001.

- Lévy, Pierre: A inteligencia coletiva. Loyola. Sao Paulo, 1998.
- Lévy, Pierre: As tecnologías da inteligencia. Editora 34. Sao Paulo, 1999.
- Lévy, Pierre: O que é o virtual? Id. 1999.
- Lévy, Pierre: Cibercultura. Editora 34. Sao Paulo, 2000.
- Machado, Arlindo: Máquina e imaginario. Edusp. Sao Paulo, 1993.
- Machado, Arlindo: Pré-cinemas y Pós-cinemas. Papirus. Sao Paulo, 1997
- Maldonado, Thomás. Crítica de la razón informática. Paidós. Buenos Aires, 1998.
- Malloy, Judy: Electronic Storytelling in the 21st Century en Visions of the Future. St. Martin's Press. New York, 1994.
- Maruyama, Magoro: The second Cybernetics: deviation-amplifying mutual causal processes. Amer. Sci. 1963.
- Mc Luhan, Marshall: El medio es el mensaje (1967). España, Paidós Studio, 1992. La Galaxia Gutenberg (1962) Understanding Media (1964).
- Merleau-Ponty, Maurice: Fenomenología de la percepción. Península. Barcelona, 1975.
- Moles, Abraham: La creación científica. Madrid, Taurus Comunicación, 1986.
- Negroponte, Nicolas: Ser digital. Atlántida. Buenos Aires, 1996.
- Pastor, Juan Antonio y Saorín, Luis. Artículo disponible en:
<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/saorin.htm>
- Platón. República. Gredos. Madrid, 1985.
- Pucciarelli, Eugenio: Introducción a Edmund Husserl, La filosofía como ciencia estricta. Nova. Buenos Aires. 1973.
- Quéau, Philippe. Lo virtual. Virtudes y vértigos. Paidós. Buenos Aires, 1995.
- QUINE, W. v. O.: "Natural Kinds", en H. Kornblith (ed.), Naturalizing Epistemology, Cambridge, Mass.: The MIT Press, pp. 57-75. (Publicado originalmente en Quine, Ontological Relativity and Other Essays). 1969/1997.
- Russell, Bertrand: Los problemas de la filosofía. Labor. Barcelona, 1928. Disponible en: http://www.ugr.es/~encinas/fa/Problemas_Russell.PDF
- Russell, Bertrand: Nuestro conocimiento del mundo exterior. Losada. Buenos Aires, 1946.
- Ruwet, Jean-Claude: Etología. Herder. Barcelona. 1975.
- Schultz, Margarita: Tiempo, espacio y creatividad: los caminos de Internet en educación, en Arte audiovisual. Idea y Compilación, Jorge La Ferla. Libros del Rojas. Buenos Aires, 1998.

- Schultz, Margarita: El gólem informático. Notas sobre estética del tecnoarte. Almagesto. Buenos Aires, 1998.
- Schultz, Margarita: El gólem informático. CD ROM. (nuevos textos, textos ampliados e imágenes). D.I. Universidad de Chile. Santiago de Chile, 2000.
- Schultz, Margarita: Colaborarte en Arte computacional interativa. VVAA. Banco do Brasil. Brasilia, 2004
- Schultz, Margarita: Colaborarte. Viaje a través de la máscara. Un proyecto de investigación sobre arte colaborativo en Internet. CD ROM. Santiago de Chile, 2005.
- Shaw, Jeffrey: Interactivité et virtualité, en Revue d'esthétique, Les technimages. Jean Michel Place. Paris, 1994.
- Szabo, Franz G.: Current techniques and Development of Computer Art, en Visions of the Future. St. Martin's Press. New York, 1994.
- Toffler, Alvin: El shock del futuro. Plaza & Janés. Barcelona, 1971.
- Varela, Francisco: El fenómeno de la vida. Dolmen Ensayo. Santiago de Chile, 2000.
- Virilio, Paul: El arte del motor. Manantial, 1996.
- Virilio, Paul: Un paisaje de acontecimientos. Paidós. Buenos Aires, 1997.
- VVAA: Cibervisión . Publicación del Festival Internacional de Arte, Ciencia y Tecnología. 2002, Madrid.
- Walther-Bense, Elisabeth: Teoría de los Signos. Dolmen. Santiago de Chile, 1994.
- Wollheim, Richard: El arte y sus objetos. Seix Barral. Barcelona. 1972.
- Zapp, Andrea, editor: Networked narrative environments as imaginary spaces o being. Manchester Metropolitan University, 2004.
- Zielinski, Siegfried: Arqueología de los medios, en Medios Audiovisuales. Ontología, Historia y Praxis. Idea y Compilación, Jorge La Ferla. Libros del Rojas. Buenos Aires, 1999.