



INTERFACES SOCIALES DE CREACIÓN: CONCEPCIONES Y DINÁMICAS DE LA CO-CREACIÓN EN EL CONTEXTO SOCIAL

SOCIAL INTERFACES OF CREATION: CONCEPTIONS AND DYNAMICS
OF CO-CREATION IN THE SOCIAL CONTEXT



DOI: 10.25100/n.v0i30.11844

Cristian Felipe Lizarralde Gómez
Universidad del Valle, Cali, Colombia
cristian.lizarralde@correounivalle.edu.co
ORCID: 0000-0002-7561-3800

Recibido: 5 de noviembre de 2021

Aprobado: 14 de diciembre de 2021

ISSN en línea 2539-4355 / ISSN impreso 1900-9909
Este trabajo está bajo la licencia Creative Commons BY NC SA 4.0.

¿Cómo citar este artículo? / How to quote this article?

Lizarralde, C. (2021). Interfaces sociales de creación: concepciones y dinámicas de la co-creación en el contexto social. *Nexus*, (30), Artículo e30511844 . <https://doi.org/10.25100/n.v0i30.11844>



Resumen: El presente artículo es resultado de la tesis doctoral denominada *Interfaz Social de Creación: Comunidad de La Plata–Laboratorio HiperLab*, un proceso de investigación–creación desarrollada desde el año 2013 en el Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas (Colombia), y cuya financiación fue realizada por la Universidad del Valle (Colombia). Este estudio presenta una mirada histórica del concepto de “interfaz”, construida a través de la revisión exhaustiva de literatura. A su vez, expone los distintos abordajes teóricos y metodológicos que propiciaron el encuentro entre dos interfaces de conocimiento: por un lado, la comunidad de la isla de La Plata, Bahía Málaga, ubicada en el municipio de Buenaventura-Colombia, un territorio fascinante por su cultura, biodiversidad, sus saberes ancestrales y por la potencia creativa de sus habitantes. Por otro lado, se encuentra el Laboratorio Hipermedia (HiperLab) de la Universidad del Valle, una comunidad de investigadores que le apuesta al uso crítico y estético de los medios y las tecnologías con el fin de generar obras artísticas con una marcada línea social.

Palabras clave: Interfaces sociales de creación, Co-creación, Plástica social, Interfaz de creación, Arte participativo.

Abstract: This article is the result of the doctoral thesis *Social Interface of Creation: Community of La Plata–HiperLab Laboratory*, a research–creation process developed since 2013 in the Doctorate in Design and Creation of the Universidad de Caldas (Colombia), and financed by Universidad del Valle (Colombia). This study presents a historical overview of the concept “interface”, built through a thorough literature review. At the same time, it exposes different theoretical and methodological approaches that led to the encounter between two knowledge interfaces: on the one hand, the community of the island of La Plata, Bahía Málaga, located in the municipality of Buenaventura-Colombia, a fascinating territory because of its culture, biodiversity, their ancestral knowledge and the creative power of its inhabitants. On the other hand, there is the Hypermedia Laboratory (HiperLab) of the Universidad del Valle, a community of researchers that bets on the critical and aesthetic use of media and technologies in order to generate artistic works with an outstanding social line.

Keywords: Social interface of creation, Co-creation, Social plastic, Creation interface, Participatory art.



Introducción a la interfaz

Para desplegar la perspectiva teórico-práctica de *Interfaces Sociales de Creación* (ISC) es pertinente reconocer en primera instancia la noción de *interfaz*, término usado desde 1874 en el campo de la hidrodinámica para definir la superficie plana considerada como límite común de dos cuerpos. La palabra *interfaz* proviene del vocablo inglés *interface*, compuesto por las palabras *inter* (entre) y *face* (cara), “entre caras”, y cuyo significado es “superficie de contacto”. Por su parte, la Real Academia de la Lengua Española (RAE) define la interfaz “como una conexión o frontera común entre dos aparatos o sistemas independientes” (RAE, 2018), reconociendo el uso en singular como interfaz y en plural como interfaces. Actualmente, *interfaz* es un término comúnmente utilizado en el campo de la informática, entendido como un área en donde es posible generar algún tipo de comunicación o transferencia de información entre partes (*hardware* y *software*). También se encuentra el vocablo *interfase*, concepto proveniente de la biología, compuesto por las palabras *inter* (entre) y *fase* (etapa), un término que define las distintas fases del proceso celular. La RAE define *interfase* como “periodo entre dos divisiones sucesivas de una célula” (RAE, 2018). Ver *Figura 1*.

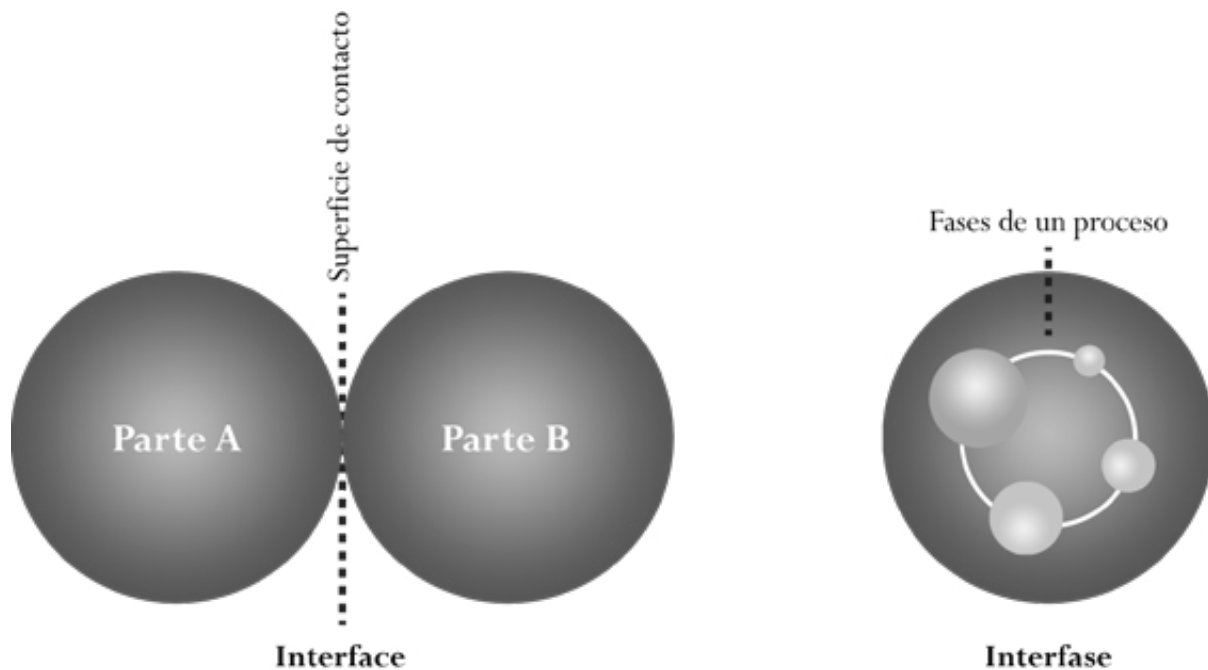


Figura 1. Interface / interfase
Fuente: Infografía del autor.

Si bien las anteriores concepciones son de alguna manera un punto de partida para entender el significado de la interfaz, es nuestro interés reconocer las posibilidades y la potencia relacional que el concepto puede aportar al campo de la creación. En este sentido, podríamos indicar que desde las primeras pinturas rupestres hasta los desarrollos actuales de la realidad virtual hemos creado interfaces que

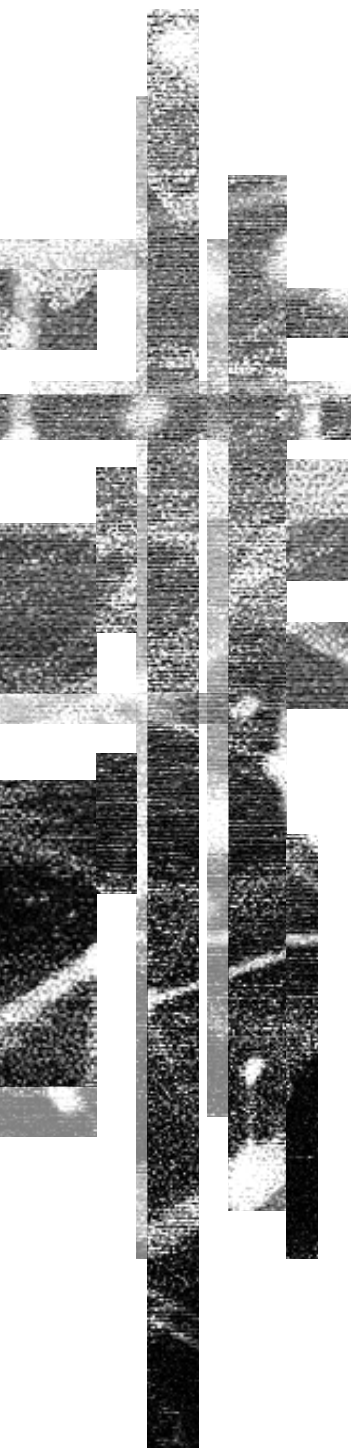
han afianzado nuestro impulso como especie; gracias al entendimiento de nuestro cuerpo, del entorno y de los elementos, hemos logrado diseñar obras, artefactos, medios y tecnologías que han permitido expandir nuestra imagen hacia los límites del universo. El mundo que hemos creado es una interfaz que depende de constantes movimientos, de encuentros y desencuentros, de acuerdos y confrontaciones, un escenario que está lejos de ser armonioso o perfecto, pero que justamente encuentra en el debate y en choque de conocimientos la potencia para generar nuevos procesos creativos.

Desde el contexto de la creación contemporánea, los encuentros de interfaz se hacen evidentes desde la primera mitad del siglo XX, cuando distintos movimientos y perspectivas teóricas emprendieron el complejo camino de crear con el otro, un escenario de creación colaborativa (co-creación) marcado por un sinfín de acontecimientos políticos, sociales y culturales que propiciaron la inter-acción entre el mundo de la creación artística, los diversos avances tecnológicos y el complejo entramado social de la vida del hombre, una *interfaz social de creación* que viene reconfigurando constantemente las dinámicas de la investigación-creación en artes¹.

Uno de los primeros movimientos en propiciar el encuentro entre el arte y la sociedad fue el Dadaísmo, una corriente fundada en 1916 en Zúrich (Suiza) y que se extendió por Europa y Estados Unidos. Sus precursores, Trista Tzara y Hugo Ball, crearon un movimiento que resistía en contra de las instituciones artísticas, la belleza y la centralización del conocimiento. Los aportes del dadaísmo a la creación contemporánea se reflejan en la ruptura de los cánones estéticos, en el valor de lo cotidiano, de la intuición, de lo imperfecto, del juego y la libertad del individuo. Una corriente distinguida como *anti-arte* debido a su carácter transgresor, donde el azar y el uso de materiales no convencionales eran el principal medio para la creación.

Mientras tanto, en Rusia se gestaba el movimiento cultural *Proletkult* (cultura proletaria), fundado en 1917 por el filósofo Alexander Bogdanov quien propone la *tektologia* “una disciplina que consiste en la unificación de todas las ciencias sociales, biológicas y físicas por considerarlas como sistemas de relaciones y por la búsqueda de los principios de organización que subyacen en todos los sistemas” (Ramis, 1917). El mismo Bogdanov crearía una interfaz que asociaba instituciones y artistas provenientes de la música, el cine, la literatura, las artes plásticas y la dramaturgia, con el objetivo de crear una estética proletaria que rompiera con la hegemonía del arte burgués. En *Proletkult*, se destaca la creación de estudios abiertos (laboratorios) en donde trabajadores y artistas se unían en torno a la improvisación y la creación de obras ambulantes en plazas y comunidades, lo cual empoderaría a las personas y generaría una dinámica participativa en el espectador.

Por otro lado, en 1919 se crea en Alemania la escuela Bauhaus, liderada por Walter Gropius, que se convertiría en un escenario que logró integrar el arte, el diseño y la arquitectura en una búsqueda de la transformación social a través del arte.



El origen común de todas las formas de trabajo creativo, y su interdependencia lógica en cada una de ellas en el mundo moderno. Nuestro principio guía era que el diseño no es ni un asunto intelectual ni material, sino simplemente una parte integral de las cosas de la vida, necesarias para todos en una sociedad civilizada. Nuestra ambición era despertar al artista creativo de su otro espíritu mundano y reintegrarlo dentro de un mundo de trabajo cotidiano de realidades, y al mismo tiempo, ampliar y humanizar la mente rígida y casi exclusivamente material del hombre de negocios. Nuestra concepción de la unidad básica de todo el diseño en relación con la vida estaba diametralmente opuesta a aquella del “arte por el arte mismo” y de la mucho más peligrosa filosofía que de aquí surgió, el negocio como finalidad en sí mismo (Gropius, 1962, p. 20).

La escuela Bauhaus se configuraría como una *interfaz de creación* en donde distintas formas de pensamientos y medios de expresión interactuaban en una búsqueda por reencontrarse con la vida cotidiana. La discusión por el arte y el diseño ya era superada por una conciencia ampliada de la creación: la creación no es responsabilidad de uno, ni mucho menos de una disciplina particular, es responsabilidad de todos. Al respecto el profesor Richard Buchanan plantea que:

Gropius no proclamaba que el nuevo arte del diseño proporcionara una solución final a los problemas de la sociedad industrializada. Lo que proclamaba era que revitalizaba el pensamiento del diseño al abrir una nueva ruta de experimentación y exploración pluralista fundamentada en el arte y en el carácter humano (Buchanan, 2005, p. 16).

Otro de los movimientos que afianzó la interfaz entre el arte, los medios y la sociedad fue Fluxus, una tendencia artística fundada por George Maciunas, con gran auge en Europa y Norteamérica en las décadas de los sesenta y setenta. En su dinámica colaborativa interactuaban músicos, filósofos, científicos, poetas y artistas audiovisuales, los cuales fusionaban medios, tecnologías y un sinnúmero de formas de comunicación con el propósito de renovar el arte.

FLUXUS ARTE-DIVERSIÓN Para establecer el estatus no profesional del artista en la sociedad, debe demostrar la dispensabilidad e inclusividad del artista, debe demostrar la autosuficiencia del público, debe demostrar que todo puede ser arte y cualquiera puede hacerlo. Por lo tanto, el arte-diversión debe ser simple, divertido, no pretencioso, preocupado por las insignificancias, que no requiera habilidades o ensayos interminables, que no tenga valor ni institucional ni como mercancía. El valor del arte-diversión debe reducirse haciéndolo ilimitado, producido en masa, obtenible por todos y eventualmente producido por todos. (Manifiesto on Art/Fluxus Art Amusement by George Maciunas, 1965).

Fluxus y su influencia dadaísta introducirían en el arte una configuración renovada. La lúdica, el azar, la improvisación y la experimentación con medios y tecnologías le otorgarían a la obra un carácter abierto y cambiante, un escenario que logró dinamizar la interfaz entre la creación artística y el mundo cotidiano, acciones plásticas que otorgarían a la obra un carácter participativo que Umberto Eco en 1962 denominaría *la obra en movimiento*:

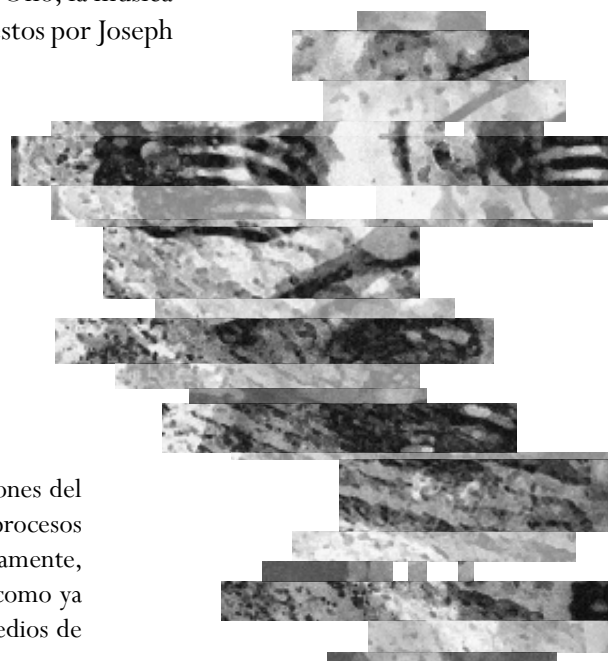
La obra en movimiento, en suma, es posibilidad de una multiplicidad de intervenciones personales, pero no una invitación amorfa a la intervención indiscriminada: es la invitación no necesaria ni unívoca a la intervención orientada, a insertarnos libremente en un mundo que, sin embargo, es siempre el deseado por el autor. El autor ofrece al usuario, en suma, una obra por acabar: no sabe exactamente de qué modo la obra podrá ser llevada a su término, pero sabe que la obra llevada a término será, no obstante, siempre su obra, no otra, y al finalizar el diálogo interpretativo se habrá concretado una forma que es su forma, aunque esté organizada por otro de un modo que él no podía prever completamente, puesto que él, en sustancia, había propuesto posibilidades ya racionalmente organizadas, orientadas y dotadas de exigencias orgánicas de desarrollo (Eco, 1962, p. 43).

La concepción de obra abierta se estableció como una tendencia internacional a partir de los años sesenta con artistas como Nam June Paik desde la música y el videoarte, las instalaciones de Wolf Vostell, los performances de Yoko Ono, la música concreta de John Cage, hasta los conceptos ampliados del arte propuestos por Joseph Beuys.

La década de los años 60, se convertiría en el escenario en donde surgen las primeras reflexiones en torno a la interfaz entre el hombre y la tecnología. Uno de los investigadores más destacados en el tema es el filósofo Canadiense Marshall McLuhan, quien en su libro *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964), se refería a los medios de comunicación y a las tecnologías como la extensión del cuerpo humano, manifestando

Nos estamos acercando rápidamente a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos del conocimiento se extenderán, colectiva y corporativamente, al conjunto de la sociedad humana, de un modo muy parecido a como ya hemos extendido nuestros sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación (p. 25).

Los planteamientos de McLuhan anunciaban el nacimiento de una época en donde los medios y las creaciones tecnológicas toman un papel determinante en todo el estadio relacional del ser humano. En aquel momento, la radio, la televisión y la telefonía



aparecían como extensiones sensoriales de nuestro cuerpo, amplificando nuestro *sensorium*², lo cual nos convertía en seres inconscientemente expandidos. McLuhan, plantea que la extensión de nuestro cuerpo genera unas consecuencias psíquicas y sociales: “Cualquier invento o tecnología es una extensión o autoamputación del cuerpo físico, y, como tal extensión, requiere además nuevas relaciones o equilibrios entre los demás órganos y extensiones del cuerpo” (1964, p. 64).

La concepción de “medio como extensión del cuerpo” es en términos teóricos uno de los fundamentos clave en la construcción del concepto de interfaz. Cabe recordar que la palabra “medio” proviene del latín *medium* (que está en medio o centro). Durante la primera mitad del siglo XIX en Francia se hizo popular la doctrina del espiritismo, estableciendo la figura del médium como un mediador, un canal de comunicación entre los vivos y los muertos; se creía que el médium era necesario pues al parecer el “fantasma” no tenía la capacidad para comunicarse directamente con los hombres vivos. La concepción de medio es planteada por McLuhan en su libro *El medio es el masaje* (1967):

El medio, o el proceso, de nuestro tiempo —la tecnología eléctrica— está remodelando y reestructurando los patrones de la interdependencia social y cada uno de los aspectos de nuestra vida privada. Nos está forzando a reconsiderar y reevaluar prácticamente cada pensamiento, cada acción y cada institución que hasta hoy se daban por establecidos. Todo está en cambio: usted, su familia, su barrio, su educación, su puesto, su gobierno, su relación con los otros. Y está cambiando dramáticamente (p. 8).

A pesar de que no todos somos creadores de medios y tecnologías, sí existe una decisión política y económica para que dichas invenciones sean o no usadas por todos nosotros. Al ser usadas, pueden ser reinventadas o quizás rediseñadas; esto hace que el hombre se pueda expandir y, en su expansión, formular nuevas apropiaciones y nuevos procesos creativos. Es aquí en donde es necesario encontrar formas de comunicación entre el hombre, los artefactos y la naturaleza, un lugar para el encuentro, la búsqueda de una interfaz para relacionarnos con nuestras propias creaciones. Según McLuhan (1964):

El hombre se convierte, por decirlo así, en los órganos sexuales del mundo de la máquina, como la abeja lo es en el mundo vegetal, y ello le permite fecundar y originar formas nuevas. El mundo de la máquina corresponde al amor del hombre cumpliendo sus deseos, es decir, proporcionándole riqueza. Uno de los méritos de la investigación de la motivación ha sido la revelación de la relación sexual del hombre con el automóvil (p. 66).

Por su parte, el teórico de las ciencias sociales Herbert Simon en el texto *The Sciences of the Artificial* (1969), trazaría de manera explícita la existencia de una *interfaz* entre artefactos y su relación con el entorno:

Un artefacto puede ser considerado como un punto de encuentro – una interfaz, en la terminología actual– entre un ambiente interno, la substancia y la organización del artefacto en sí mismo, y un entorno externo, el entorno en el que opera. Si el entorno interno es apropiado para el entorno exterior, o viceversa, el artefacto servirá para el propósito previsto (p. 6).

Simon, plantea una perspectiva en donde lo artificial es todo lo creado por el hombre, sean artefactos o ideas, señalando la necesidad de establecer una ciencia de lo artificial, una manera de estudiar las interfaces creadas por éste.

Más adelante, en la década de los noventa, el profesor alemán Gui Bonsiepe propone una noción ampliada de interfaz en el libro *Del objeto a la interfase*, cuya versión original se publicó en italiano con el nombre *Dall'oggetto all'interfaccia*, en 1995. Como se mencionó anteriormente, en castellano *interfase* es un concepto referido a la biología, mientras que *interface* es un concepto referido a la informática. La traducción que se hizo del libro de Bonsiepe al castellano plantea *Interfase* con la letra *s*, y vale la pena aclarar que *interfase*, *interfaz* e *interface* al italiano traduce siempre *interfaccia*. Ver Figura 2.

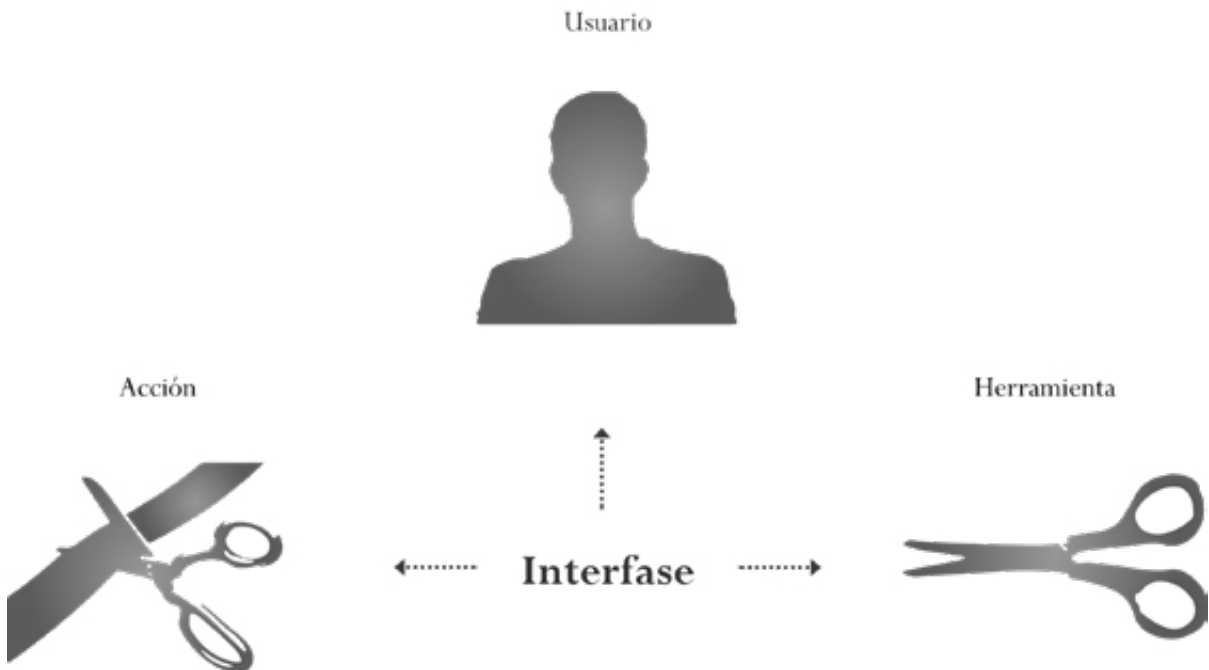


Figura 2. Diagrama ontológico del diseño.
Fuente: Interfase, Bonsiepe (1995).

El postulado de Bonsiepe plantea el diagrama ontológico del diseño, una interfaz en donde se encuentra el usuario como agente social que desea cumplir una acción, una tarea o actividad por ejecutar y un artefacto que necesita al usuario para generar la acción. Bonsiepe se pregunta cómo lograr conectar estos elementos tan heterogéneos hasta formar una unidad; la respuesta se encuentra en la interfase, entendida como:

[...] el ámbito central hacia el que se orienta el interés del diseñador. Gracias a la proyectación de la interfase se articula el campo de acción en la etapa de utilización de los productos; la interfase vuelve accesible el carácter instrumental de los objetos y el contenido comunicativo de la información (1995, p. 17).

De esta manera, Bonsiepe amplía la idea de interfaz de una relación binaria o intersección entre dos partes, a un escenario ternario en el que “se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta y el objeto de la acción” (1995, p. 17), tres elementos heterogéneos que configuran a la interfaz no como un objeto, sino como un espacio en donde interactúan distintos componentes humanos, un escenario en donde interfaces de distinta naturaleza (físicas y virtuales) se convierten en extensiones del cuerpo y los sentidos, donde se proyectan a nuestra imagen y semejanza, y se amoldan al medio ambiente en el que se desarrollan, es decir, son adaptables al igual que los organismos biológicos.

La década de los noventa se convertiría entonces en una productiva interfaz para la interacción entre el arte, la tecnología y la sociedad, una interrelación que fue estudiada por distintos filósofos, artistas e investigadores como Nicholas Negroponte, creador del Laboratorio de medios del MIT³, quien en 1995 presenta el texto *Ser Digital* en donde plantea que “el cambio de átomos por bits es irrevocable e imparable” (p. 7), considerando que lo digital puede mutar y cambiar continuamente en comparación con los sistemas análogos, convirtiendo lo digital en un estado para la liberación del arte:

Estamos entrando en una era en la que la expresión artística puede ser más viva y participativa. Tenemos la oportunidad de distribuir y experimentar señales sensoriales de gran riqueza, en formas que difieren de limitarse a mirar la página de un libro, y que son más accesibles que viajar a Francia e ir al Louvre. [...] la verdadera oportunidad surge a partir de que el artista digitalizado brinde la posibilidad para realizar la mutación y el cambio. [...] este proceso, puede ser la fantasía y éxtasis de una mente, o puede ser la imaginación colectiva de muchos, o puede ser la visión de un grupo revolucionario (Negroponte, 1995, p. 225).

De la misma manera, el artista ucraniano Peter Weibel, que ya desde los años sesenta experimentaba con tecnologías de video e instalaciones interactivas, propondría su visión acerca de la interfaz en el texto *El mundo como interfaz* de 1998, en el cual trazaría que “Los límites del mundo son los límites de la interfaz. No interactuamos con el mundo, solo con la interfaz del mundo” (p. 25). Su pensamiento de interfaz afianzaría la configuración del denominado *arte electrónico*:

El arte electrónico desplaza al arte desde un estadio centrado en el objeto a un estadio dirigido al contexto y al observador. De este modo, se convierte en un motor de cambio que lleva de la modernidad a la posmodernidad, esto es, tiene lugar una transición desde sistemas cerrados, definidos por la decisión y completos, a sistemas abiertos no definidos e incompletos; desde el mundo de la necesidad a un mundo de variables manipuladas por el observador, desde la monoperspectiva a la perspectiva múltiple, desde la hegemonía al pluralismo, del texto al contexto, de la localidad a la no localidad, de la totalidad a lo particular, de la objetividad a la relatividad del observador, de la autonomía a la covariación, de la dictadura de la subjetividad al mundo inmanente de la máquina (Weibel, 1998, p. 24).

Weibel, propone entender el arte electrónico desde la *endofísica* (ciencia que investiga el aspecto de un sistema cuando el observador se vuelve parte de él), una perspectiva en donde el espectador hace interfaz con su entorno mediante los sentidos y sus imaginarios, un escenario dinámico en donde “no hay contacto directo ni con la imagen ni con el observador, sino solo con la interfaz” (1998, p. 23). En el 2006, Weibel introduciría un concepto clave para entender la dinámica de la interfaz, “la condición postmedia” –idea retomada del libro de Rosalind Krauss *A voyage in the North Sea. Art in the age of Post- médium condition* (1999)—, una convicción por equiparar los distintos medios y al mismo tiempo interrelacionarlos:

La Condición postmedia se ha definido en dos fases. La primera permitió igualar los medios artísticos. La segunda logra la combinación de los medios [...] la condición de la práctica artística actual debe ser denominada condición postmedia ya que ningún medio domina por sí mismo, sino que todos los medios se influyen y se condicionan entre sí (1999, p. 2).

De esta manera, el acelerado desarrollo de las tecnologías digitales proporcionaría a la interfaz una dimensión como imagen (extensión del cuerpo) y al mismo tiempo como medio (área de inter-acción física o virtual), un escenario para el encuentro entre el hombre, la máquina y la cultura, planteamiento que Lev Manovich en el año 2005 denominaría como interfaz cultural: “ya no nos comunicamos con el ordenador sino con la cultura codificada en forma digital” (p. 120). De esta manera, la interfaz se convertiría en un escenario híbrido en donde el cuerpo humano puede encontrarse con su imagen por medio de la interacción con videojuegos, instalaciones interactivas o realidad virtual.

Aunque es indudable que durante los últimos años la interfaz entre el hombre y la tecnología ha propiciado cambios significativos en todos los aspectos sociales del primero, incluido el campo de la creación, es un escenario que paradójicamente viene generando implicaciones en la forma como nos relacionamos con los otros y nuestros entornos; un planteamiento que Román Gubern desarrolla en el año 2000 en su libro *El eros electrónico*:

La comunidad sin proximidad física ni emocional convierte a la sociedad en un desierto lleno de gente. Y es evidente que el nuevo Homo otiosus tiende a sustituir masivamente la comunicación sensorio-afectiva por la comunicación meramente informativa, con ocho horas ante la pantalla del ordenador y luego tres o cuatro ante la pantalla del televisor doméstico. De tal modo que los signos tienden a suplantar a las personas y las cosas, como la flor de plástico a la flor natural o los peces estampados en la cortina al medio acuático (2000, p. 165).

Gubern devela un punto de inflexión significativo en la concepción misma de la interfaz: un momento en la historia de la humanidad en el cual la hiperconexión plantea la paradoja de ser el momento de mayor desconexión social. Dicho escenario es, actualmente, en muchos países “desarrollados” un tema de salud pública, y en donde podríamos decir que “el desierto lleno de gente” de Gubern es un escenario en donde el hombre y la máquina han logrado generar interfaces tan engañosas como la misma “realidad”. Un ejemplo particular lo vemos en la necesidad de publicar constantemente en redes como *Facebook* cada momento de interacción física, lo actual debe legitimarse en lo virtual para poder existir.

De esta manera, la interfaz se convierte en un escenario de posibilidades infinitas, que rompe fronteras disciplinares y se transforma en un concepto integrador que puede ser permeable en cualquier campo de estudio. En este sentido, el profesor argentino Carlos Scolari, desde hace más de una década, señala el uso múltiple que se ha hecho del concepto de interfaz en diferentes campos de conocimiento, agregando que éste posee una historia preinformática; a su vez plantea la existencia de lo que él prefiere llamar “metáforas de interfaz” en donde distingue tres dimensiones de la interfaz: “como superficie, como herramienta y como membrana o lugar” (p. 44). Para Scolari “la interfaz es un concepto-paraguas, un comodín semántico adaptable a cualquier situación o proceso donde se verifique un intercambio o transferencia de información” (2004, p. 44).

La dinámica del intercambio es sin duda una de las características centrales de la interfaz, siendo fundamental que cada una de sus partes comparta y, al mismo tiempo, se beneficie del encuentro y del conocimiento que potencia la interfaz. Josep Català, investigador de la Universidad de Barcelona, considera la interfaz como una forma de pensamiento, un espacio de reflexión multi, inter y transdisciplinar:

La interfaz constituye, ante todo, un concepto: un modelo mental que contempla, a la vez, unos problemas que son nuevos y una nueva forma de resolverlos [...] Podemos considerar la interfaz como la imagen compleja (tremendamente compleja en todas sus dimensiones como imagen) que pone en interacción toda una serie de factores diversos, relacionados con un fenómeno o un problema y más que soluciones, pretende producir estados de comprensión efectiva de los mismos (2010, p. 574).

De esta manera, podemos entender la interfaz como una perspectiva de pensamiento multidimensional que puede expandirse a todo entramado social de la vida humana. Además de su dimensión tecnológica, la interfaz tiene la capacidad de encontrarse en cada dirección, en cada ser vivo, en cada artefacto, en cada pensamiento. Su estructura rizomática⁴ es la encargada de ensamblar y ampliar su campo de acción, cada interacción desencadena un nuevo nodo, un punto de encuentro que puede potenciar un nuevo proceso creativo.

La perspectiva de interfaces sociales de creación

Como podemos observar, durante más cien años de creación colaborativa se ha tratado de definir, de ubicar, de rechazar o de apoyar la interfaz existente entre el arte, la tecnología y la sociedad, la aparición de corrientes y conceptos como “arte participativo”, “arte de acción”, “arte colaborativo”, “arte socialmente comprometido”, “arte contextual”, “estética relacional”, “artes mediales”, “arte comunitario”, “estética decolonial”, hasta el denominado “arte misionero”, han planteado formas de entender una relación interdependiente desde todo punto vista, y que fundamentalmente viene generando un gran debate en torno a la dimensión social del arte. Uno de los artistas pioneros en estudiar dicha dimensión es el alemán Joseph Beuys, quien propone el concepto de “plástica social”, una búsqueda que intentaba sacar el arte de su aislamiento para expandirse libremente por cada rincón de la sociedad. Dicha liberación pretendía reconocer que “cada hombre es un artista”, una perspectiva que “no parte de los medios de producción, sino de la libertad del ser humano como criatura creativa que se autodetermina, ahí encontramos el medio de producción primario que actúa en la historia y crea futuro” (Beuys & Bodenmann, 2005, p. 57).

Las acciones plásticas realizadas por Beuys fueron llevadas a las calles con el ánimo de que las personas se acercaran a la obra, un proceso en el cual la sociedad podía cooperar creativamente proporcionando experiencia y logrando generar nuevas acciones plásticas: “la libre personalidad emerge enfrentado conocimiento contra conocimiento, con la mayor multiplicidad posible, eso es lo único que llega a establecer creatividad en el mundo, y hacer historia” (p. 112). Beuys entiende lo social como una “escultura” creada por todos, una concepción ampliada que busca el reconocimiento del otro como ser creativo, y en donde cada uno de nosotros es un escultor que puede transformar con su pensamiento los elementos y su entorno.

El concepto de escultura no está limitado a las artes plásticas, sino que abarca todos los procesos de configuración en los que interviene el ser humano. Conforme a ello, el pensar y el hablar son ya procesos plásticos, que llevados a una forma pueden convertirse en una escultura invisible. El artista los ve como un material específico al que se puede dar forma como al barro o a la cera (Salmerón, 2006, p. 15).

La plástica social propuesta por Beuys se convirtió en una interfaz en donde artistas y público lograron encontrarse en un lugar común, un área para el reconocimiento del otro como una criatura libre que puede crear y transformar su entorno, un escenario en donde el arte descubrió en lo social el mejor escenario para proyectarse.

A partir de la década de los setenta, el músico y antropólogo inglés Norman Long inicia una serie de estudios en África y países latinoamericanos, como Perú y México, en los cuales propone el concepto de *actor social*, reconociendo la capacidad del individuo para generar cambios, y la metodología de *redes sociales* en donde esos actores “no se sitúan simplemente en estructuras normativas sino en un entramado de relaciones interpersonales que ellos contribuyen a crear y son fuente de recursos y condicionamientos” (2007, p. 9). Pero es en 1989 cuando presenta el texto *Encounters at the interface*, un documento que acuña el concepto de *interfaz social*, entendido “como un punto crítico de intersección o vinculación entre diferentes sistemas sociales, donde se encuentran las discontinuidades sociales por diferencias en valores, intereses y poder” (p. 2).

Para Long, la interfaz social “ocurre típicamente en los momentos donde se entrecruzan mundos de vida o campos sociales diferentes y frecuentemente en conflicto” (2007, p. 327), y aunque su concepción tiene un acentuado interés por los procesos de desarrollo y el cambio social, el mismo autor aclara que el enfoque de interfaz “puede ser útil en otros campos de investigación de la ciencia social y, sin duda, surgen preocupaciones paralelas en los estudios culturales y las artes” (p. 18). La importancia de su enfoque se encuentra en el reconocimiento de los distintos actores que componen la interfaz, una perspectiva centrada en el actor, donde no existen distinciones disciplinares y mucho menos se centraliza un conocimiento en particular; por el contrario, su dinámica está basada en los eslabonamientos y redes que se generan entre los distintos actores, “el conocimiento es esencialmente una construcción social que resulta de y es constantemente reformulado por los encuentros y las discontinuidades que surgen en los puntos de intersección entre los mundos de vida de los actores” (p. 342).

Pero lo social no siempre se ha entendido desde una perspectiva ampliada. Por el contrario, ha sufrido restricciones conceptuales. Bruno Latour lo denominaría “el encogimiento del significado social”, refiriéndose

[...] a limitar lo social a los humanos y a las sociedades modernas, olvidando que lo social es mucho más extenso que eso. [...] Lo social no debe verse como un dominio especial, un reino específico o un tipo de cosa particular, sino como un movimiento muy peculiar de reasociación y reensamblado (2008, p. 21).

La propuesta de Latour por reensamblar lo social se origina en la década de los ochenta con la teoría del actor-red (TAR), un planteamiento metodológico trazado por los investigadores Michel Callon, John Law y el mismo Latour. Su origen se encuentra en la necesidad de generar “una nueva teoría social adaptada a los estudios sobre la ciencia y la tecnología” (Latour, 2008, p. 25). Su propósito es realizar cambios sustanciales en los paradigmas hegemónicos de las ciencias sociales con el fin de afianzar nuevas relaciones entre los seres humanos, su entorno y la tecnología; una ciencia popular que permita construir conocimiento por medio de la cooperación⁵ entre distintos actores-red (humanos y no humanos) y desde sus saberes e intereses.

Latour propone una perspectiva sociotécnica que se fundamenta en el llamado principio de simetría, relación que pone al mismo nivel la naturaleza, la ciencia y la tecnología. La teoría del actor-red, o lo que Latour preferiría llamar “ontología del actante-rizoma”, se convierte en un referente metodológico que ofrece una perspectiva ampliada frente a los estudios sociales, ya que considera que “un ‘actor’, tal como aparece en la expresión unida por un guion actor-red, no es la fuente de una acción sino el blanco móvil de una enorme cantidad de entidades que convergen hacia él” (2008, p. 73).

De esta manera, las perspectivas basadas en la interacción entre actores de distinta naturaleza ofrecen a la *interfaz social de creación* (ISC), un abordaje basado en el encuentro y que no está compuesto exclusivamente por humanos o máquinas; es un *rizoma-interfaz* en donde interactúan tres elementos interdependientes: *lo natural*, como el escenario en el cual se encuentran los elementos físicos y biológicos que producen la vida; *lo humano*, como el complejo entramado sociocultural que configura al “ser” humano; y *lo artificial*, como las creaciones materiales e inmateriales realizadas por el hombre, tales como el arte, la ciencia y la tecnología. La constante interacción propiciada por la interfaz es el escenario que sustenta y crea continuamente nuevas *interfaces sociales*. Ver Figura 3.

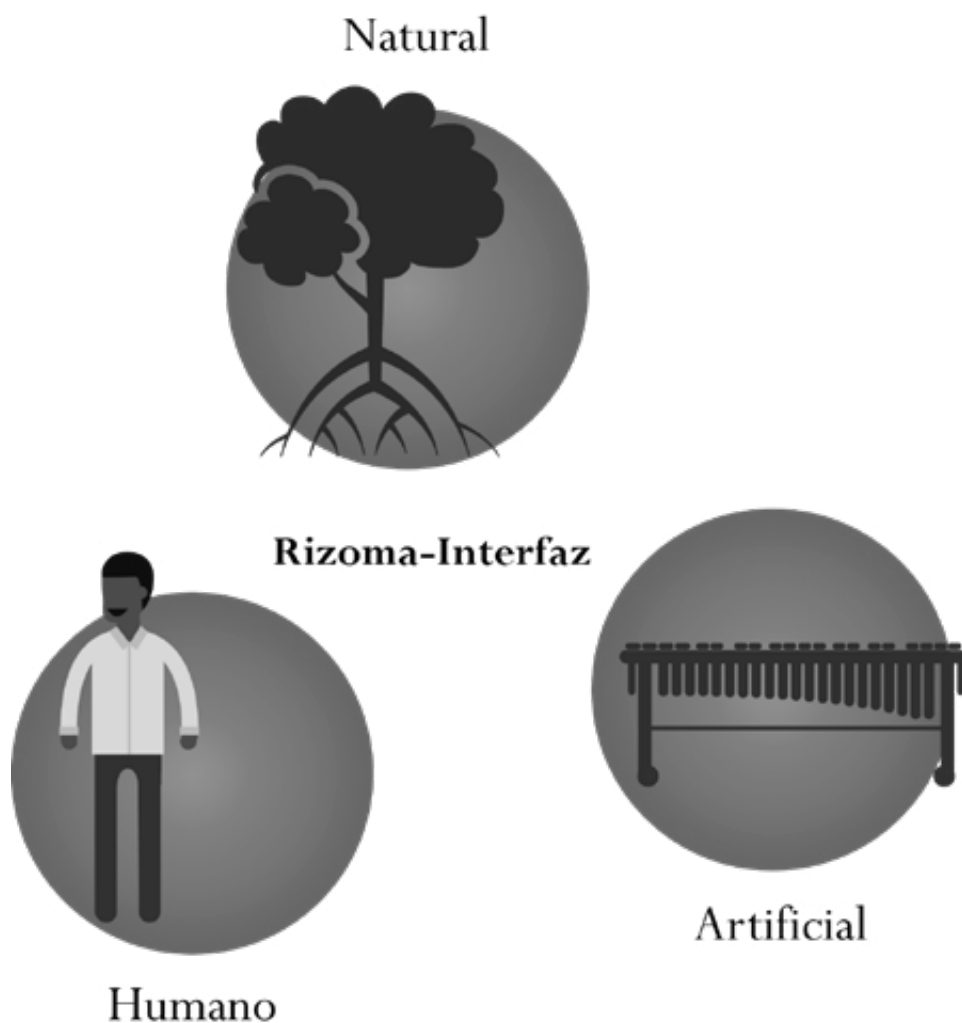


Figura 3. *Rizoma-interfaz.*
 Fuente: Infografía del autor (2018).

Las *interfaces sociales* son entonces redes de conocimiento compuestas por distintos actores que comparten un entorno (actual o virtual), una cotidianidad, un lenguaje, una cultura y unos saberes e intereses que los definen como comunidad. En este sentido, la interfaz social puede ser una familia, un colectivo, un laboratorio, una red, una asociación o una ciudad, pues el concepto no se define por el número de actores que hacen parte; su relevancia como interfaz se sustenta en su conocimiento, su dinámica de creación y en el reconocimiento de cada uno de los actores que la conforman. Ver *Figura 4.*



Figura 4. *Interfaz Social.*
Fuente: Infografía de autor (2018).

El equilibrio consciente entre humanos, artefactos y formas de la naturaleza genera las contingencias que producen nuevo conocimiento, es en los encuentros en donde se mantiene vigente la interfaz social. Long sostiene que “la interacción continuada anima el desarrollo de fronteras y expectativas compartidas que forman la interacción de los participantes para que con el tiempo la propia interfaz se vuelva una entidad organizada de relaciones e intencionalidades entrelazadas” (1989, p. 142).

Si bien las interfaces sociales son eminentemente creativas desde el punto de vista de su supervivencia, su cotidianidad, su sostenibilidad, su cultura y sus procesos de resistencia social, debemos tener en cuenta que no todas tienen como finalidad la creación artística; su relación con la creación es espontánea y libre, es una creación cotidiana⁶ que no tiene pretensiones de ser exteriorizada o expuesta, como sí ocurre en ocasiones la creación artística. En esta medida, podemos esclarecer que tanto la creación cotidiana como la creación artística son dos dimensiones que coexisten y se entremezclan en la interfaz social.

Conclusiones

A manera de conclusión, podemos definir que la *interfaz de creación* (ver Figura 4) es un área en donde interactúan dos o más interfaces sociales, mundos de vida disímiles, con conocimientos y dinámicas particulares que se unen con el propósito de diseñar acciones y prácticas creativas como dispositivo de memoria, de creación y de generación de nuevo conocimiento. Cada una de estas interfaces de conocimiento está compuesta por distintos actores-red que tienen formas particulares de ver y entender el mundo. La zona de color verde es el área de interacción, es el lugar en donde se encuentran, confrontan, comparten e intercambian conocimiento los distintos actores-red implicados. Cabe indicar, que no todos los actores de la interfaz social se vinculan en la dinámica de la interfaz de creación. Su implicación

depende de los intereses, la afinidad y la empatía propiciados por el encuentro entre las interfaces sociales. Dichas interacciones son llamadas *encuentros de interfaz*, y cada uno de ellos va definiendo el rumbo y la proyección de la interfaz de creación. Ver *Figura 5*.

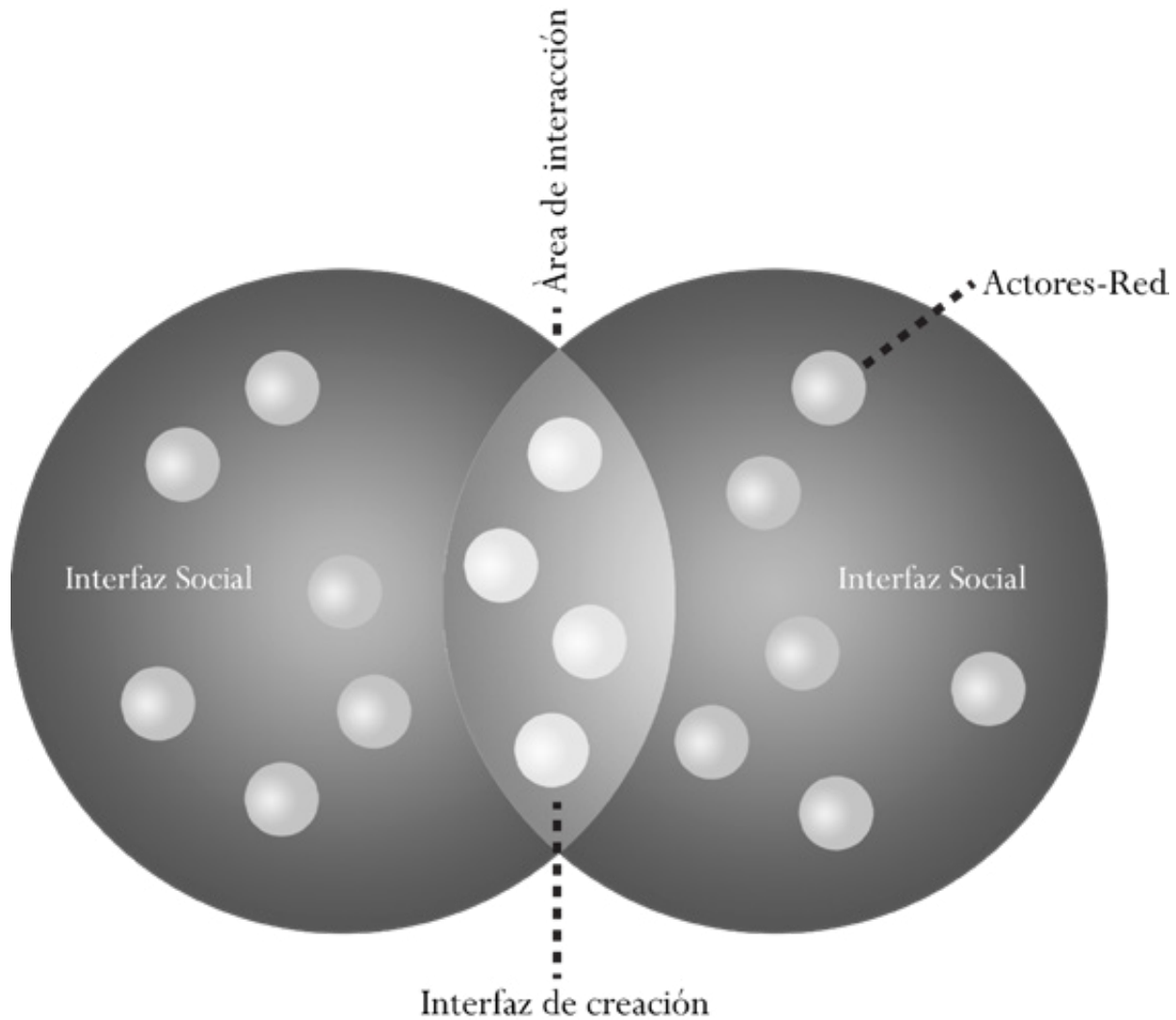


Figura 5. *Interfaz de creación.*
Fuente: Infografía del autor.

En nuestra experiencia, la perspectiva de interfaces sociales de creación se hizo vigente en el encuentro entre conocimiento ancestral de la comunidad negra de La Plata, Bahía Málaga, ubicada en el pacífico colombiano del Valle del Cauca y el conocimiento académico del laboratorio hipermedia (HiperLab) de la Universidad del Valle, una interfaz de creación que se creó con el propósito de diseñar una serie de acciones y prácticas colaborativas como dispositivo para conocer, reconocer y entender los saberes ancestrales del Pacífico.

La dinámica de los encuentros de interfaz evidenció una problemática central: el conocimiento ancestral de Bahía Málaga se encuentra en riesgo de desaparecer debido a fenómenos como el abandono estatal, la proliferación de distintas prácticas religiosas que prohíben sus costumbres ancestrales, problemas de orden económico que obligan a muchos pobladores a desplazarse del territorio, la falta de relevo generacional, la llegada de empresas multinacionales que han impactado negativamente en lo social y lo ambiental, y la falta de una política educativa contundente que integre el conocimiento ancestral de los llamados “mayores” con la instrucción académica en la escuela.

Al determinar el propósito de la interfaz de creación, tomamos la decisión de diseñar un instrumento transversal de investigación que denominamos “Caminandar Saberes que crean territorio”, un diario de campo exploratorio, creado en colaboración, que responde al reconocimiento de los saberes y al patrimonio cultural material e inmaterial de la comunidad de Bahía Málaga-Valle del Cauca. El “Caminandar”, es un libro expandido que recoge los distintos encuentros, los conocimientos, las conversaciones, los desarrollos metodológicos, las prácticas artísticas y los aportes de cada uno de los distintos “actores” que hicieron parte de la interfaz de creación.

“Caminandar” se resiste al paso del tiempo y a fuerzas externas que amenazan con tragárselo todo, llevándose consigo los más antiguos y misteriosos “secretos”, como los llaman los mayores: Ombigar a los recién nacidos para imponerles poderes y fuerzas de la naturaleza; curar la mordedura de arañas y serpientes; la partería que ayudaba a nacer a todos y cada uno de sus habitantes; las músicas al son del bombo y la marimba y los cuentos sobre peces gigantes que castigaban a los mal “porta’os”. Cuidar el “caminandar” es conocer la raíz y enderezar la rama, es mantener lo esencial para sostener un territorio metido en lo profundo de Bahía Málaga donde solo la fortaleza de la memoria mantiene vivo el recuerdo de los viejos constructores de lanchas de madera —no cualquier madera, madera cortada en luna nueva y a la hora que el mayor lo diga—.

Fue así como la perspectiva ISC propició una forma de encontrarnos, de crear vínculos entre distintos tipos de conocimiento, reconociendo la existencia y la realización del otro, un lugar donde fue posible imaginar, crear y recrear constantemente la realidad por medio del diseño de prácticas artísticas responsables con nuestro entorno natural, humano y artificial. Es una perspectiva teórico-práctica en la cual la creación colaborativa (co-creación) funcionó como dispositivo para la indagación social; un escenario que nos permitió trazar puentes entre teoría, técnica y práctica social, entre lo académico y lo cotidiano, entre el arte y la sociedad, entre el hombre y la naturaleza, e infinidad de encuentros y desencuentros que de alguna manera nos han ayudado a reconocer nuevas dimensiones sociales, nuevos territorios, nuevos conceptos y una nueva conciencia de la creación.

De esta manera, ampliamos la concepción de interfaz hacia una nueva forma de investigar y crear, un concepto mutante que puede viajar por distintos campos y áreas de conocimiento, que se adapta, se expande y hace posible encuentros e interacciones inesperadas; un escenario donde distintas formas de conocimiento (académico y no académico) se unen con la intención de entender y re-crear el mundo. Optar por una perspectiva de interfaz implica entonces asumir una consciencia abierta frente a lo que nos rodea, frente al mundo y los seres que lo habitan, es la apertura a un pensamiento complejo⁷ que no privilegia, pero sí reconoce cada forma (natural/artificial), modelo, saber, medio o artefacto. La interfaz, funciona como un campo de fuerza que pone en hibridación conceptos, culturas, disciplinas y áreas de conocimiento diverso, remezclándolos y expulsándolos con una dimensión renovada.





Referencias

- Beuys y Bodenmann, C. (2005). *Cada hombre, un artista. Conversaciones en documenta 5 - 1972*. Madrid: A. Machado Libros.
- Bonsiepe, G. (1995). *Dall'oggetto all'interfaccia*. Milán: Feltrinelli.
- Buchanan, R. (2005). Retórica, humanismo y diseño. Seminario "El diseño y la filosofía de la cultura", pp. 1-74. Xochimilco: Departamento de Teoría y Análisis de Universidad Autónoma Metropolitana. <https://goo.gl/sVD1XA>
- Català, J. (2010). *La imagen interfaz: Representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.
- Daza, S. (2009). Investigación Creación - Un acercamiento a la investigación en artes. *Colombia Horizontes Pedagógicos*. Editorial Taller Creativo.
- De Certeau, M. (1996). *La Invención de lo cotidiano, Volumen 1 Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1980). *Mil Mesetas, Capitalismo y esquizofrenia*. España: Editorial Pre-textos.
- Eco, U. (1979). *Obra abierta*. Buenos Aires: Editorial Ariel.
- Gropius, W. (1962). *Mi Concepción de la Idea de la Bauhaus, Panorama de la Arquitectura Total*. Nueva York: Collier Books.
- Gubern, R. (2000). *El eros electrónico*. Madrid: Santillana Ediciones.
- Idárraga, H. (2009). *Sensorium e internet, una aproximación al fenómeno tecnológico desde la obra de Walter Benjamín* [Tesis de maestría]. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Comunicación y Lenguaje.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor red*. Buenos Aires: Manantial.
- Long, N. (1989). *Encounters at the interface: a perspective on social discontinuities in rural development*. Netherlands: Agricultural University Wageningen.
- Maciunas, G. (1965) *Manifiesto on Art / Fluxus Art Amusement*. Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. Fuera de formato: Fluxus I. <https://goo.gl/wvkLZi>
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. La imagen en la era digital. Paidós.
- Martín Barbero, J. (2008). Diversidad cultural y convergencia digital. *España I/C - Revista Científica de Información y Comunicación*, pp. 12-25.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Gingko Press.
- Morin, E. (1990). *Introducción al Pensamiento Complejo*. Editorial Gedisa, S. A.
- Negroponte, N. (1995). *Ser digital (Being digital)*. Buenos Aires: Editorial Atlántida.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [2 de marzo de 2018].
- Ramis, M. (3 de febrero de 2017). *Proletkult*. <https://goo.gl/HnqqN9>
- Salmerón, M. (2006). *Ensayos y entrevistas Josehp Beuys*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Scolari, C. (2004). *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Sennett, R. (2012). *Juntos: rituales, placeres y política de la cooperación*. Barcelona: Anagrama.
- Simon, H. (1969). *The Sciences of the Artificial*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Weibel, P. (1998). El mundo como interfaz. *Revista El Paseante*, pp. 27-28. Madrid: Ediciones Siruela.
- Weibel, P. (2006). *The Post-media Condition*. Madrid: Centro Cultural Conde Duque.

Notas

¹ El campo de la creación artística siempre ha empleado métodos particulares de investigar, pero al no seguir una única perspectiva metodológica, sus formas de generación de nuevo conocimiento han sido difíciles de determinar. El artista se ha preocupado más por la realización de la obra que por reflexionar sobre sus métodos. Este fenómeno ha conllevado a que muchos procesos artísticos actuales utilicen de manera forzada métodos avalados por otras ciencias en sus procesos de creación. Dicha problemática ha propiciado que durante los últimos años las distintas disciplinas de la imagen busquen de alguna manera legitimar sus propios métodos de indagación social. Para la artista colombiana Sandra Daza, la investigación - creación “es una manera a través de la cual el campo del arte pretende: a) estar al nivel de la comunidad académica y científica frente al debate sobre la generación de conocimiento desde el campo de las artes, b) consolidar una comunidad académica artística para las artes, tarea ardua y difícil, por el pensamiento generalizado de que el artista es individualista, y solitario, y por esta razón se le dificulta crear comunidad y c) Esta forma investigativa toma prestados métodos de investigación de las Ciencias Sociales, hecho que ha traído consigo que la comunidad artística asuma la investigación - creación como un método investigativo propio” (2009, p. 87). En esta medida, lo que pretende *la investigación – creación* es generar una conciencia investigadora que desde el arte permite entender y recrear el mundo.

² El *sensorium*, es un postulado realizado por el filósofo alemán Walter Benjamin durante la primera mitad del siglo XX, basado en el pensamiento que Baudelaire plantea: “el *sensorium* como una nueva capacidad de sentir”. Según el profesor Jesús Martín Barbero (2008), Benjamin “fue el pionero en vislumbrar la mediación fundamental que permite pensar históricamente la relación de la transformación en las condiciones de producción con los cambios en el espacio de la cultura, esto es, las transformaciones del *sensorium* de los modos de percepción, de la experiencia social” (p. 56). Igualmente, el investigador Hugo Idárraga (2009) plantea “que hablar de *sensorium* exige la descripción de la forma en la que nuestro aparato sensorial, es decir, nuestros órganos sensoriales (ojo, oído, etc.) se configuran y se manifiestan en expresiones sociales, políticas, económicas o artísticas. En general, al hablar de *sensorium* nos estamos refiriendo a aquella red de relaciones que se presentan entre estas distintas manifestaciones sociales y que además se evidencian individualmente en nuestra forma de experiencia y percepción” (p. 10).

³ En 1985, Negroponte contribuiría a la creación del MIT Medialab, un laboratorio de medios dentro de la Escuela de Arquitectura del Instituto de Tecnología de Massachusetts (Estados Unidos), desde su fundación se convertiría en uno de los escenarios más influyentes para la interfaz entre el arte, la tecnología y la sociedad, un laboratorio de interacción hombre – máquina que mediante la convergencia de pensamientos “las personas pudieran crear un mundo mejor”. su propósito inicial fue: “servir para conducir las investigaciones relativas tanto a la interfaz humana como a la inteligencia artificial, hacia nuevas direcciones. La nueva técnica era conformal de acuerdo con el contenido de los sistemas de información, las demandas de las aplicaciones del consumidor y la naturaleza del pensamiento artístico”. (Negroponte, 1985, p. 225). La metodología de MediaLab, se expandió rápidamente por todo el mundo, incentivando la creación colaborativa entre ingenieros, diseñadores y artistas, sus constantes innovaciones y metodologías de trabajo han sido replicadas por instituciones e investigadores de diversos campos de conocimiento.

⁴ El rizoma es un concepto filosófico propuesto desde 1972 por Deleuze y Guattari y desarrollado en el libro *Mil Mesetas* (1980). El modelo rizomático plantea que cualquier elemento o parte puede afectar a otro elemento o componente del rizoma, es un modelo experimental que carece de centro, dado a su principio de conexión y de heterogeneidad no sigue unas líneas jerárquicas. “Un rizoma no cesaría de conectar eslabones semióticos, organizaciones de poder, circunstancias relacionadas con las artes, las ciencias, las luchas sociales. Un eslabón semiótico es como un tubérculo que aglutina actos muy diversos, lingüísticos, pero también perceptivos, mímicos, gestuales, cogitativos: no hay lengua en sí, ni universalidad del lenguaje, tan sólo hay un cúmulo de dialectos, de *patois*, de *argots*, de lenguas especiales (p. 13).

- ⁵ Para Sennett (2012), la cooperación puede definirse como un intercambio en el cual los participantes obtienen beneficios del encuentro. La cooperación puede ser tanto informal como formal; las personas que pasan el rato en una esquina o bebiendo juntos en un bar intercambian chismes y mantienen la fluidez de una charla sin conciencia de “estar cooperando”. Tales actos están envueltos en la experiencia del placer mutuo (p. 18).
- ⁶ Para el filósofo francés Michel de Certeau, las acciones cotidianas son consideradas como *artes de hacer*, un arte silencioso, flexible y adaptable, “las prácticas cotidianas competen a un conjunto extenso, de difícil delimitación y que provisionalmente podríamos designar bajo el título de *procedimientos*. Son esquemas de operaciones, y de manipulaciones técnicas (1996, p.)
- ⁷ Morin plantea que “la complejidad es, efectivamente, el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares, que constituyen nuestro mundo fenoménico [...] el pensamiento complejo está animado por una tensión permanente entre la aspiración a un saber no parcelado, no dividido, no reduccionista, y el reconocimiento de lo inacabado e incompleto de todo conocimiento” (1990, pp. 11-17). El pensamiento complejo es un concepto que se opone a la división de las disciplinas, promoviendo lo holístico, lo transdisciplinar en una búsqueda por el conocimiento multidimensional.

