

## ARTE ELECTRÓNICO: CIENCIA, REDES E INTERACTIVIDAD

**Claudia Giannetti**

*Conferencia pronunciada en el MEIAC Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, Badajoz, Seminario de Arte y Tecnología (21.01.2000)*

En sus más diversas formas –videoarte, infografía, instalaciones interactivas, net art, realidad virtual, etc.–, en su conjunto, el llamado arte electrónico o media art supone varios cambios en las prácticas artísticas, la percepción y la estética. Tal vez una de sus características más destacadas sea la de la intermedialidad. No hace falta ser hoy un especialista o conocedor profundo del arte contemporáneo para darse cuenta del considerable cruce entre las diferentes artes, y de las artes con la ciencia y la tecnología. Actualmente, la palabra más usada en el contexto del arte quizá sea "interdisciplinariedad".

No obstante, desde mi punto de vista, el sentido de la "interdisciplinariedad" en el campo del media art abarca un ámbito mucho más extenso que los ya familiares –y a menudo un poco torpes– planteamientos sobre las pretendidas "nuevas" relaciones entre arte, ciencia y tecnología.

Cuando hablamos de cruce de las artes, las tecnologías y las ciencias, nos referimos a un proceso de acercamiento, contigüidad, interferencia, apropiación, intersección y compenetración, que conduce a la generación progresiva de redes de contacto y de influencias multidireccionales. Precisamente en estas "redes" podríamos encontrar algunas pistas para un acercamiento más significativo al sentido de *interdisciplinariedad*. Probablemente gran parte del público asociará inmediatamente este término a Internet o a las redes telemáticas. Es evidente que éste es "uno" de sus significados –y probablemente uno de los significados más recurrentes en la actualidad. Pero no el único.

Quizá la mejor manera de no perder la amplitud de sentidos de la palabra "red" sea utilizar una metáfora que proviene del mundo de la ciencia, que sin duda marca pautas que se reflejan en la cultura. Para elucidar esta idea de

"acoplamiento generalizado" pondré un ejemplo que proviene del mundo de la biología.

Todavía hoy se suele tener una visión del cuerpo humano como un organismo dividido en tres sistemas diferenciados: el sistema nervioso, con el cerebro como sede del pensamiento y la memoria; el sistema endocrino, como sistema regulador de las funciones corporales; y el sistema inmunológico, como sistema defensivo del cuerpo. Aún se estudian estos tres sistemas en tres disciplinas separadas: neurociencia, endocrinología e inmunología.

No obstante, a principios de los años ochenta tuvo inicio un cambio de concepción que ha suscitado una gran polémica: los científicos descubrieron un grupo de moléculas llamadas **péptidos**, que funcionan como mensajeros, facilitando el contacto entre estos tres sistemas e interconectándolos en una sola red. En base a esto, los científicos han ido descubriendo otros receptores de péptidos hasta llegar a la espectacular declaración de que "ya no era posible establecer una clara distinción entre el cerebro y el resto del cuerpo". (Candace Pert)

Este sistema es conocido hoy como red psicosomática. El descubrimiento de esta red incluye, además, otro hallazgo fascinante: los péptidos son la manifestación bioquímica de las emociones, que hasta entonces habían estado asociadas específicamente con el cerebro. Es decir, **la cognición es un fenómeno que se expande por todo el organismo a través de una intrincada red que integra todas nuestras actividades mentales, emocionales y biológicas**. Con otras palabras, esta nueva visión interconectada del cuerpo humano implica, como algunos científicos han afirmado, que el cerebro ya no puede seguir considerándose de manera jerárquica como el centro, sino que sus partes están **"flotando por todo el cuerpo"**.

El tema es fascinante, pero no debo extenderme y perder el hilo conductor que nos llevó hasta los péptidos: el concepto de interdisciplinariedad. En resumen, la concepción de red, de **entre-cruce sin jerarquía** de los más diversos ámbitos, de dispersión y a la vez nexos, es el sentido que debe ser dado al cruce y a la red propios del media art. Un arte que no se limita a la mera utilización de ciertas tecnologías y que no tiene en las máquinas el único atributo que lo caracteriza –como muchos quieren hacer creer–, ni mucho

menos el único fin. Precisamente al contrario. Un arte que encuentra en los medios tecnológicos un camino de expansión y vínculo con otras manifestaciones creativas y vitales.

Una radical ampliación de nuestros marcos conceptuales, como supone el media art, implica también cambios importantes en el tipo de percepción, exposición y estructura de la obra. Si tomamos como ejemplo las obras interactivas, esta cuestión se hace más evidente. La interacción con base en la interfaz humano-máquina, por una parte, marca un cambio cualitativo de las formas de comunicación mediante el empleo de los medios tecnológicos. Por otra, da testimonio de la transformación de la cultura basada en la escritura y en las estructuras narrativas logocéntricas, hacia la cultura “digital” orientada a lo visual, sensorial, retroactivo y no-lineal. El hecho de que el observador de la obra de arte se transforme en partícipe del sistema interactivo plantea preguntas tanto sobre la forma en que se produce su actuación sincrónica con el sistema, como sobre la relación entre su entorno (el entorno real del público) y el contexto del sistema (el contexto virtual de la obra). La obra interactiva debe reaccionar ante la conducta humana, pero desde la posición del observador-partícipe debe existir una conciencia de la capacidad de reacción de la obra frente a la acción del público. Esto significa dar una nueva dimensión tanto a la máquina como al espectador.

Por consiguiente, cuando hablamos de interacción, de participación por parte del público, incidimos necesariamente en otro aspecto básico: la nueva estructura de la obra de arte. Se trata, al fin y al cabo, de instaurar un **canal** de intercambio de información entre obra, espectador y entorno que llegue a configurar una **red** lo suficientemente abierta, por la cual no sólo circulen los datos, sino mediante la cual se logre la **comunicación**. En ésta reside la segunda acepción de red en el contexto del arte electrónico.

©claudia giannetti, 2000.