

Desvanecimiento y renovación del imaginario tecno-utópico en el media art

Pau Alsina González

Correo electrónico: palsinag@uoc.edu

Institución: Universitat Oberta de Catalunya

Mesa: Memoria y Tecnoarte

La siguiente comunicación se centrará en las consecuencias estéticas y comunicativas del impacto de las actuales tecnociencias en las prácticas artísticas partiendo del proceso en curso de desvanecimiento, regularización y normativización de las más relevantes utopías tecno-culturales. Tras el desfallecimiento de las primeras utopías generadas alrededor de las tecnologías de información y comunicación - entendidas estas como estímulos motores del imaginario tecno-artístico contemporáneo- nos enfrentamos, una vez más, a un espacio de renovación en el cual cabe abrir espacios de reflexión dialógica del arte y del discurso tecno-utópico en incesante construcción. Nos encomendamos pues a utopías, distopías, heterotopías o e-topías como campo de acción donde entablar renovadas energías o equivalentes desfallecimientos en el imaginario que alimenta el desarrollo de aquello que ha venido a denominarse como Sociedad del Conocimiento. Tomando la arqueología del media art como horizonte hermenéutico desglosaremos el impacto de las tecno-utopías en el imaginario presente en las prácticas artísticas actuales.

Respecto a las interrelaciones entre arte y telecomunicaciones podemos trazar un recorrido que nos lleva de los orígenes de la experimentación artística con el telégrafo, la radio, el teléfono y los primeros aparatos electrónicos de comunicación a distancia, hasta la utilización de satélites y de la red de Internet para la comunicación, generación y distribución de prácticas artísticas. Quizás observar las posibilidades expresivas de los medios localizados, es decir los sistemas de información geográfica asociados a sistemas de posicionamiento global. Todo ello para explorar las posibilidades de la comunicación y conectividad, así como en muchos casos las utopías de creación colectiva y participada como elemento clave en esta articulación. Evolucionando de la centralización de la comunicación a la idea de las redes distribuidas, el papel predominante de la teoría de redes y la forma en que se organizan creando estructuras como la red de escala libre, que configura la jerarquía de Internet.

En lo que se refiere a las interrelaciones entre arte e informática nos podemos centrar en los presupuestos que sustentan el desarrollo de las computadoras -a modo de una ontología - y fijarnos en las prácticas artísticas que se aproximan al imaginario ideal de la consecución de una mente computacional, es decir la simulación de los diferentes atributos de la mente mediante el uso de diferentes tecnologías informáticas. De esta manera dibujar un recorrido en el que partir de las tecnologías de realidad virtual como espacios en los que simular audiovisualmente la realidad en entornos inmersivos, en donde los actuales videojuegos representan la popularización masiva adaptada de estas tecnologías.

De la misma manera resulta especialmente relevante tomar la potencia de cálculo de los ordenadores, la calculabilidad presente en el software y la programación, como elementos clave de ese dinamismo específico del arte propiamente digital. Desde los algoritmos hasta los nuevos lenguajes de programación es posible trazar un recorrido a través de algunas de las prácticas artísticas que tanto reflexionan sobre el aspecto social del software como llevan más allá las posibilidades expresivas de dicho software y programación. Y esto como, una vez más, la utopía/ distopía de creación de una mente artificial a través del desarrollo de la inteligencia artificial, donde las prácticas artísticas ponen en cuestión los límites preconcebidos.

Relacionado con la calculabilidad cabe explorar el desarrollo de las técnicas de vida artificial a partir de modelos computacionales, la idea de emergencia de comportamientos complejos en donde se materialice el ideal de fusión de arte y vida a través de la generación de comportamientos similares a lo que entendemos por vida. Es este resultado insospechado propio de la emergencia de la vida lo que busca un arte desarrollado tanto mediante materiales orgánicos como mediante materiales no orgánicos, pero que simulan las propiedades de lo vivo en tanto emergencia y complejidad.

Se trata de propiedades que a lo largo de la historia han orientado los sueños de la creación de un cuerpo mecánico, la construcción de un ser a semejanza del hombre por medios técnicos como la robótica. La robótica nos lleva a pensar en la forma en que la relación cuerpo/mente esta presente en nuestra sociedad a través de sus artefactos. Así mediante las prácticas artísticas que se centran en el cuerpo como campo de acción, y a su vez mediante el uso intensivo de tecnologías robóticas, en las que los límites del cuerpo mismo se ponen en cuestión a través de las "relaciones encarnadas" con la tecnología misma, se plantean nuevas

construcciones del cuerpo entendido tanto como cuerpo localizado, activo y perceptivo, como a su vez cuerpo atravesado por los significados culturales que experimenta. Desde las fantasías asociadas a la creación de entidades híbridas entre humanos y máquinas, a los ideales asociados a lo que vino a llamarse como Post-humanismo, trabajando críticamente en las fantasías y temores asociados a tales tecnologías en la cultura popular.

En relación a las tecnoutopias y el imaginario resultante cabe destacar la relación entre el arte y la biotecnología principalmente a través del imaginario de la transformación o modificación de la naturaleza, y específicamente a través la fascinación por la creación de monstruos o la materialización de quimeras por parte de los humanos. Hoy encontramos un creciente número de artistas que toman como medio para su creación plantas, células, genes y otros materiales biológicos, otros parten de eco-instalaciones en el entorno o de alteraciones en el paisaje para recordarnos la importancia del medio en el que nos encontramos.

De hecho los criadores de animales o plantas han sido desde tiempos ancestrales los grandes manipuladores genéticos que diseñaron nuevas razas de perros o rosas más resistentes y bellas para poder ser comercializadas de forma más fácil. Hoy estos manipuladores genéticos cuentan con nuevos dispositivos, nuevas investigaciones, y pueden alterar directamente los genes. Pero podríamos decir que desde la praxis artística mediante la desposesión de la función pragmática de las ciencias de la vida y su recontextualización en su forma estética caminamos en las fronteras entre naturaleza y arte. De la misma manera contribuimos a elaborar un discurso crítico alrededor de la configuración de lo real y los desarrollos de la ciencia y la tecnología. Las utopías biotecnológicas plantean que nos hallamos a las puertas de una cultura post-biológica, próximos a pasar de la voluntad de dominio y control sobre la máquina y la naturaleza a un diálogo cada vez más fluido.

En la presente comunicación analizamos el papel de los discursos tecnoutópicos y del imaginario colectivo en el desarrollo del denominado media art. Por ello a su vez realizaremos un recorrido por las más relevantes tecnoutopias asociadas a tecnociencias como las telecomunicaciones, la informática, la robótica y las biotecnologías en las que se han basado algunas prácticas artísticas de los últimos treinta años, y que hoy continúan generándose en relación a la actualización de esas utopías renovadas.