

Acción y modificación: el arte interactivo como proceso social

Palabras clave: acción, inetracción, arte interactivo, interactor, experiencia

El arte no está escindido de los procesos sociales, esta manifestación es un proceso social porque forma parte de la estructura que permite la producción, circulación y consumo de obras de arte en determinados espacios o contextos históricos específicos. El arte no es opuesta a los ordenes sociales, porque cambia, dialoga y se transforma con estos: es parte de ellos.

En tanto que el arte se interpela con su contexto social, no sorprende suponer que compartan las concepciones de espacio social en momentos sociohistóricos específicos. El arte siempre asiste a un devenir y es desde ahí que se reconfigura siempre así mismo.

“Dado que las creaciones objetivas del espíritu nunca deben ser opuestas al acontecimiento social, y sólo pueden ser consideradas en una correlación funcional con él en los campos de acción de la cultura, todo sociólogo animado de pensamiento moderno reconoce actualmente que las artes, así como la economía, el derecho, la religión, el Estado, etcétera, son, en definitiva, la resultante de interconexiones culturales y sociales, lo que estaría demostrado por la diversidad de ángulos bajo los cuales pueden considerarse esos fenómenos: expresiones simbólicas, procesos de comunicación y, en última instancia, procesos sociales”. (Silbermann; 1971: 16)

En este orden de ideas, es preciso decir que el arte interactivo propone nuevas formas de interacción social con una perspectiva estética fundamentada en la experiencia del inetractor.

El propósito de esta ponencia es caracterizar a las obras de arte interactivo como procesos de interacción social a partir de los cuales se proponen experiencias y acciones estéticas que modifican la conducta de los interactores, en diversos niveles de interacción: interactor-interacción, interactor-dispositivo, dispositivo con dispositivo.

La obra de arte interactiva desata nuevas formas de experiencias estéticas mediante la proposición de conductas y acciones orientadas por la intencionalidad del artista. El arte interactivo, no se reduce a un vínculo mediático entre dos o más espectadores o participantes que se encuentran en contextos físicamente separados, va más allá de esto al proponer

experiencias estéticas inéditas que asuman que el interactor será el protagonista y corazón de la obra interactiva.

Por medio de la interfaz, este arte, se coloca como una fuente de información entre el interactor y la obra, mediado por el artista. La interfaz esta cargada de energía sensorial, pues su composición electrónico-visual tiene una intención clara hacia el interactor. Quiere motivar al interactor al estimularlo, hacer que su cuerpo actúe y se comporte de modos diversos frente a una obra que le ofrece nuevas posibilidades de desplegarse social y sensiblemente, a partir de la modificación de su conducta, al interpelarlo, seducirlo, persuadirlo sensible o lúdicamente. Se trata de procesos sociales desde el punto de vista de los estímulos, y reacciones mutuos entre personas y grupos. Las formas principales de interacción social son: oposición y la cooperación.

El arte interactivo potencia, novedosamente, interacciones sociales como procesos en los que la acción causa una acción o un cambio en otra distinta. El nuevo protagonista de este arte no exige la contemplación sensible de la obra sino acciones y conductas sociales, sensibles o lúdicas por medio de las cuales actúa y participa de ella y con ella para que sea parte de ella. Las nuevas obras del arte interactiva no han sido proyectada con mensajes cerrados y clausurados sino como obras abiertas con un sentido dado por la iniciativa del intérprete-activo que participa de su composición porque la obra ha sido creada para él. Las obras proponen estímulos, siguen y orientan conductas que desatan experiencias novedosas. La apertura de su estructura es llevada a su término por el interactor en el mismo momento en que se suscita el goce estético.

Para desarrollar este propósito se propone la siguiente estructura metodológica:

1) Descripción de los contextos del arte interactivo al mismo tiempo que se destaca la modificación del rol del espectador pasivo a un interactor que hace vivir la obra.

2) Interpretación del concepto de acción en el arte interactivo desde la perspectiva sociológica de J. B. Thompson quien explica que a partir de los medios es posible establecer interacciones, dado que será el actor social quien decida, a partir de su actuación en los contextos de co-presencia, los modos en que habrá de establecer los intercambios sociales.

3) Interpretación de procesos que describen los niveles de interacción en la obra de arte: interactor-interacción, interactor-dispositivo, dispositivo con dispositivo desde la obra interactiva *Boundary Functions* (1998) de Scott Snibbe; *n-Cha(n)t* (2001) de David Rokeby y *Flies in the Sky* (2017) Laurent Mignonneau, Christa Sommerer.

Bibliografía

Gianetti, Claudia. (2004). *El espectador como espectador como interactor: Mitos y perspectivas de la interacción*. Conferencia pronunciada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela.

Gianetti, Claudia. (2010). *Arte interactivo: sintopía del arte, ciencia y tecnología*. Barcelona: ACCLángelot.

Kerckhove, D., (1999). *Biología de la interactividad en Inteligencias en conexión: Hacia una sociedad de la Web*. España: Gedisa.

Kwastek, Katja. ()2003). *Aesthetics of interaction in Digital Art*. USA: The MIT Press.

Lévy, Pierre. (2007). *La Interactividad como problema en Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. México: Antropos y UAM Iztapalapa.

Shanken, Edward A. (2009). *Art and Electronic Media*. London: Phaidon.

Thompson, J.B. (1988) *El desarrollo de la interacción mediática, en Los Media y la Modernidad: una teoría de los Medios de Comunicación*. Buenos Aires: Paidós.

Tribe y Mark., (2006). *New Media Art*. Cologne: Taschen.