

Roy Ascott

Center for Advanced Inquiry
in the Interactive Arts

La història de la colonització sovint mostra exploradors intrèpids en destinacions llunyanes que poc tenen a veure amb les que s'imaginaven que descobririen. El viatge de les arts digitals pot tenir un destí similar. De la mateixa manera que l'arribada de l'ordinador va comportar canvis paradigmàtics en l'edició i en les emissions, i en l'art de l'objecte i en l'espectador contemplatiu, també podem esperar un nou canvi cultural i artístic, a mesura que l'art interactiu de silici i píxels conflueixen en el món de les molècules i la matèria. Descriuré aquest canvi com una confluència cap al domini «humit» de la cultura postbiològica. Entre el món sec de la virtualitat i el món moll de la naturalesa hi ha un nou interespai de potencialitat i promesa. La platja propera és allò que anomenem *humit* i els *mèdia humits* constituïran el substrat i el vehicle de les arts transformadores del nou mil·lenni. Ja fa uns quants anys que els artistes que treballen en els marges d'Internet exploren la naturalesa del conscient i els potencials de la vida artificial. De la mateixa manera com en les aventures de la realitat virtual i els hipermèdia, aquests treballs són en bona mesura constructius i connectius, més que no pas expressius i privats. Creem nous mons. La realitat acceptada no ens interessa. La consciència és el gran misteri en què estem profundament implicats. Ens preocupa construir la realitat, definir una nova naturalesa, descobrir com ens podem recrear. El nostre món no és virtual ni real, l'ecologia és humida, vivim en l'interespai. Argüiré com els nous models de la ment, la neuroconstrucció, l'enginyeria genètica, la biotecnologia empenyen endavant els intrèpids exploradors actuals. S'està creant, de baix a dalt, la tecnoètica de l'art (ment + tecnologia), que utilitza la biotelemàtica i els mèdia humits. Hi ha humitat en els marges d'Internet.

Ja fa uns quants anys que els artistes que treballen en els marges d'Internet examinen els potencials de la tecnologia de la vida artificial. Com el treball més aventurer en VR i VRML, els seus treballs són constructius i connectius, més que no pas expressius i privats. No troben mons nous, i és clar que no defineixen el món, sinó que en creen de nous. La realitat acceptada no els interessa. Els preocupa construir la realitat, definir una nova naturalesa, descobrir com es poden recrear. El seu món no és real ni virtual; viuen a l'interespai. Argüiré com la biologia computacional, l'enginyeria genètica, la biotecnologia i la nanoconstrucció empenyen endavant

els intrèpids exploradors actuals. No hi haurà, però, terra per colonitzar, res on es puguin insinuar els valors de la vella cultura. L'art que fa ús de la biotelemàtica i els mitjans humits interactius sorgiran en un procés de baix cap a dalt de construcció de realitat, d'hipotetització del nou món —de mons múltiples i d'hipòtesis efímeres, naturalment, ja que la cultura postbiològica és clarament transformadora.

En primer lloc, però, m'agradaria passar per alt, o bé almenys ajornar fins més endavant en aquest article, la discussió de l'art *per se*, en bona mesura perquè també s'evita la discussió sobre l'art en la ràpida evolució d'Internet i els avenços accelerats de les biociències. No és pas que l'artístic impuls del ciberespai sigui mort ni que la creativitat minvi en línia, sinó que el domini que vull explorar amb vosaltres és en un dels marges d'Internet, on el nostre compromís amb les arts digitals i els mitjans interactius donen peu a unes noves suposicions en el camp dels biomèdia i de les arts tecnoètiques. Per «mitjans humits» no em refereixo només als programes informàtics, les pantalles de silici i els píxels, sinó als mitjans que impliquen substrats moleculars, bioquímics i nanotecnològics. Els mitjans humits desenvolupen el propi domini entre el píxel i la molècula, però amb atributs d'ambdós. De la mateixa manera, per «tecnoètica» em refereixo a tot el món de la recerca relacionat amb la cognició, la consciència i la tecnologia, tant antiga com moderna, espiritual i artificial, còsmica i cultural. La tecnoètica abraça tots els processos cognitius i els estats d'alerta que es mouen entre la ment humana i els sistemes artificials.

Vull focalitzar les meves idees inicialment al voltant de l'arquitectura, ja que la mateixa paraula ressona en un cert nombre de contextos pertinents: l'art de l'edificació, les exigències de la nanoenginyeria, la complexitat de la vida artificial. De la mateixa manera com l'espai euclidià atrau primerament el cos físic, també el ciberespai atrau primerament la ment. Al cos li agraden les arestes, les superfícies, la resistència, l'estirada. Busca l'escalfor del sol, la intensitat del vent. Vol que el seu món no tingui límits, però que estigui ordenat; obert als núvols, però a recer de la indeterminació. Sobretot i sempre, el cos vol tenir els sentits en perspectiva. En l'arquitectura del segle xx, el cos manava.

La ment, per contrast, cerca la connectivitat i la complexitat, la incertesa i el caos. Coneix la realitat, ambigua, que cal dipositar, que a tot hora s'esfondra i es reforma, observodependent, infinitament en flux. L'actitud de la ment vers el cos és postbiològica. Busca la pròtesi i la reconstrucció, la vida artificial i la tecnologia de la consciència, en resum; la circumstància tecnoètica. L'arquitectura pot contribuir àmpliament en la tecnoètica, ja que desenvolupa noves maneres d'entendre l'espai i el temps, noves aproximacions a la presència i a la identitat, noves estratègies d'evolució estructural. L'hipercòrtex, la ment a Internet, necessita recer. Els cosos humans i la botànica artificial necessiten hàbitats comuns. En el punt en què el ciberespai i la vida postbiològica convergeixen, cal un nou tipus d'arquitectura social.

Els agents artificials no poden continuar en pantalla per sempre; ja comencen a rrelliscar pel caire del monitor cap a l'espai molecular. L'era biotelemàtica, neuroconstructiva i nanorobòtica s'acosta rabent cap a nosaltres. L'arquitectura realment anticipatòria s'ha de preparar per al

matrimoni del ciberespai amb el roboespai, que combina estructures d'autoassemblatge amb sistemes d'autoconsciència. L'arquitecte realment anticipatori s'ha d'accelerar amb l'ADN i l'ordre genètic de les coses, i desaccelerar en els ordres clàssics i en el cànon modernista.

Potser l'aspecte més difícil de gestionar és el reconeixement que aquest canvi paradigmàtic en l'arquitectura no es produirà en l'àmbit de la forma, sinó en l'àmbit del comportament. Per presentar només un exemple senzill, el nostre interès exagerat en l'aspecte dels edificis, la seva aparença, obrirà pas al contrast amb la preocupació de com hi veu l'edifici, la qualitat de la seva mirada. Les qüestions sobre l'estructura material fixa dels edificis quedaran amagades per les ambicions del dinamisme i de la intel·ligència, la capacitat d'interactuar entre si i amb nosaltres, de comunicar, aprendre i evolucionar. L'enginyeria abraçarà l'ontologia. Costarà en els mèdia frenètics actuals reconèixer que, en qüestions d'arquitectura, l'aspecte no ho és tot. Però, de fet, per esmentar Deleuze en un altre context, «el joc de les imatges s'ha acabat». Perquè l'arquitectura esdevingui rellevant en la nostra circumstància postbiològica i tecnològica, les seves preocupacions han d'esdevenir qüestions de la ment, l'edifici de la sensibilitat, amb estratègies que evolucionen des de l'àmbit de la consciència.

D'una manera similar, retrobarem la pantalla de l'ordinador no com un mirall, sinó com un ull, l'ull d'un sistema avançat d'intel·ligència, que físicament se'ns ha extirpat, però que forma part de nosaltres. Així, els temes relacionats amb la «vinculació» substitueixen la «interacció», de què parlem amb tant atreviment en les arts digitals de final del segle xx. L'art interactiu ha estat sempre graponer a l'hora de prémer botons, tocar la pantalla o el ratolí. Mai no ha estat perfecte. Sempre nosaltres i ells, sempre jo i la màquina. Però la vinculació podria ser diferent. En el sentit més ampli, la vinculació és la interconnexió perfecta dels organismes biològics, de la connectivitat en l'àmbit sub quàntic, és a dir, la interconnexió de l'Univers.

La convergència d'una bioarquitectura, basada en la tecnologia molecular, i la nanoenginyeria, unida a la consciència artificial i a l'hipercòrtex humà, ens pot dur una arquitectura que tingui vida pròpia, que pensi per si mateixa, que s'alimenti, que tingui cura de si mateixa, que es repari, que planifiqui el futur i que se superi davant l'adversitat. Serà una arquitectura tan emocional com instrumental, tan intuïtiva com ordenada. Volem entrar a l'interior de la ment d'una arquitectura així, una arquitectura que pot entrar en la nostra ment, de manera que les nostres xarxes neurals puguin mantenir una relació sinàptica amb les xarxes neurals artificials del planeta. Pel que fa al conservadorisme innat de l'arquitectura, i el seu cinisme amarg i postmodernista, podem dir: val més boig conegut que savi per conèixer. L'edifici de la sensibilitat és el repte de l'arquitectura del segle XXI.

Observem l'estat actual de l'art i formulem-nos la pregunta següent: què és l'art digital actualment? És una part de l'art o és a part de l'art? Si és una part de l'art, alguns diran, on són les obres mestres, quin és el seu mercat? Si és a part de l'art, on és situat intel·lectualment i culturalment? Pot l'art mediàtic ser res més que interactiu? En el ciberespai, pot l'espectador fer res més que implicar-se en la creació de significat i en la consecució de l'experiència personal? És l'ordinador només un nou tipus d'eina i Internet un nou tipus de medi? O bé, ens hem

començat a submergir en un entorn totalment nou, hem començat a trobar nous comportaments, noves relacions i noves ambicions, potser amb implicacions ontològiques profundes? És cert que els nostres sistemes de percepció i de cognició canvien. Hi veiem més enllà i amb més profunditat, dins de l'espai i dins la matèria. Pensem de manera més associativa, ens comuniquem més de pressa, recordem més extensament. La mateixa consciència s'ha de resituar. La vida artificial i la complexitat posen de manifest els principis de l'emergència i la virtut de la construcció de baix cap a dalt. Els biomèdia ens tempten a mullar-nos els dits! Com es poden aplicar de manera imaginativa aquests principis?

Els mèdia interactius, immaterials o rematerialitzats, com hagin estat concebuts i com hagin estat implementats, donen suport a un art que és essencialment transformatiu. En el flux d'Internet i en les ambigüitats del ciberespai, la nostra pròpia identitat i sentit personal han entrat en debat, com moltes de les assumpcions anteriors sobre la naturalesa de l'art, la naturalesa del significat i la mateixa naturalesa de la natura.

Partim de la perspectiva que l'art és la cerca d'un nou llenguatge, de noves maneres de construir la realitat i els mitjans de redefinir-nos. És el llenguatge personificat en les formes i els comportaments, els textos i les estructures. Quan es personifica en els mèdia digitals, en sistemes i estructures mediatos informàticament, és llenguatge que implica tots els sentits. Els mèdia digitals són mèdia transformatius; els sistemes digitals són les agències del canvi. L'ordinador és essencialment un mitjà dinàmic que implica la intel·ligència artificial i la humana en uns processos no lineals d'emergència, de construcció i de transformació.

Per mitjà dels llenguatges que crea, l'art serveix per donar un marc nou a la consciència, per engendrar nous comportaments, per reinventar el món. L'art només es pot avaluar i definir mitjançant el llenguatge que produeix. Per a l'artista, només reiterar i mantenir el llenguatge establert i acceptar, sense procés de creació ni de crítica, és renunciar a la idea que ens podem redefinir, a nosaltres i al nostre món, i accedir a la noció que en qüestions de realitat les nostres mentes han estat creades per a nosaltres.

En paraules de Richard Rorty: «Crear la pròpia ment és crear el propi llenguatge, més que no deixar que la llargada de la ment personal pugui instituir-se pel llenguatge que altres éssers humans han deixat enrere.»¹ Rorty és un pensador que posa en dubte fins i tot la categoria d'on el situa el món. Com un dels filòsofs amb més èxit d'Occident, evita la designació de «filosofia» i afavoreix la de «ficció», ja que considera que és l'impuls utòpic de l'artista i la fecunditat de la metàfora allò que duu a la creació de la realitat, negant, així, l'acceptació passiva de tota descripció canònica.

D'una manera similar, molts artistes mediàtics actuals volen escapar de les restriccions de la identitat artística per tal de moure's amb llibertat en les zones especulatives de la ciència i de la tecnologia, del misticisme i de la filosofia. Categories d'aquest tipus, tant la de «filòsof» com

1. Richard RORTY (1989), *Contingency, irony and solidarity*, Cambridge, Cambridge University Press.

la «científic» o la d'«artista» simplement contenen i restringeixen el coneixement i l'acció, tant si es fan servir en el sentit estricte o de manera cínica per tal d'assegurar l'aparició de la veritat, de la veritat a qualsevol preu... una il·lusió, és clar. Alliberar-se de les categories, intel·lectualment i emocionalment, i construir noves realitats, un nou llenguatge, una nova manera de fer és l'objectiu que vol atènyer l'art.

Va ser Nietzsche qui primer va suggerir de manera explícita que havíem d'abandonar la idea de «conèixer la veritat». La seva definició de veritat és un «exèrcit mòbil de metàfores», que li va servir per explicar que cal deixar de banda la idea de voler «representar la realitat» per mitjà del llenguatge, i així la idea de trobar un únic context per a totes les vides humanes. Aquests pensaments ajuden a descriure el context en què pot brollar l'art digital (és a dir, no ornamental). Són molts els episodis de la realitat, hi ha moltes maneres de trobar-ne l'expressió. Però si fins ara l'art ha esdevingut servent d'aquesta expressió, ara està més compromès amb el procés de crear realitat, de construir mons i, d'alguna manera, de legitimar totes les nostres realitats alternatives. D'aquesta manera, l'art és un mecanisme de la Realització..., un procés constructiu, més que no pas decoratiu o expressiu. L'artista està a punt per apel·lar qualsevol sistema, orgànic o tecnològic, que permeti de desenvolupar aquest procés. Per la mateixa raó ha d'estar preparat per mirar a qualsevol lloc, vers qualsevol disciplina, científica o espiritual, qualsevol visió del món, tant banal com arcana, qualsevol cultura, immediata o distant, per tal de trobar els processos que engendrarà aquesta realització. En la meua pròpia obra, per exemple, la cibernetica i el xamanisme poden coexistir sense conflictes en aquest domini multidimensional de coneixement i les seves estructures associades. Aquestes són crides a una disposició general d'optimisme, que jo descriu com a «telenoia» (la consecució de la connectivitat i la col·laboració oberta)² per substituir la «paranoia», l'ansietat, l'alineació i la solitud de l'antiga era industrial i materialista.

Una ambició així redefineix l'obra de l'artista i li dóna rellevància també en el context polític. Substitueix el sentit històric del paper de l'artista com una «crida honorada» amb la idea que aquestes obres tenen una «vocació transformativa» —un concepte central a la teoria de la societat de Roberto Unger, el pensador brasiler i professor de dret a Harvard. El seu programa de reconstrucció social constitueix, d'una banda, una alternativa radical al marxisme i, de l'altra, a la democràcia social. Mostra com, a diferència de la idea de l'obra com una crida purament instrumental o honorada, ha aparegut una tercera idea del concepte d'*obra* en el món. «Relaciona la consecució personal i la transformació: el canvi de qualsevol aspecte dels escenaris pràctics o imaginatius de la vida individual. Per ser una persona completa, en aquesta concepció, cal iniciar una lluita contra els defectes dels límits existents en les societats i el coneixement abastable.»³

2. Roy ASCOTT (1993), «Telenoia» a R. ADRIAN (ed.), *On Line - Kunst im Netz*, Graz, Steirischem Kulturinitiative, p. 135-146.

3. R. UNGER (1997), *Politics: the central texts, theory against fate*, Londres, Verso.

A més a més, mostra la necessitat de la «difusió a un nombre de persones superior de la idea de treball que s'havia restringit a una xifra minúscula de líders, artistes i pensadors, i que ni a tot arreu ni tots ells compartien. En aquesta visió de l'obra, la satisfacció certa només es pot trobar en l'activitat que permet a les persones lluitar, de manera individual o col·lectiva, contra els escenaris establerts de les seves vides —per tal de resistir contra aquests escenaris i recrear-los. L'estructura institucional i imaginativa dominant de la societat representa una bona part d'aquesta circumstància biogràfica restrictiva i, per tant, ha de ser un objectiu central de la resistència transformativa.»

El valor dels mèdia interactius i telemàtics en aquest context es fa evident immediatament, ja que l'àmplia difusió d'idees i l'enriquiment del treball individual i col·lectiu són els atributs que defineixen aquests mèdia. I és en la pràctica artística que aquests atributs han estat explorats i on els nous models de comunicació, construcció i, naturalment, de resistència han estat modelats d'una manera més subtil. Aquí cal evocar tant el concepte d'*emergència* i el principi d'*incertesa*, ja que els processos implicats no són ni prescriptius ni determinants; tot és obert, incomplet i contingent, sempre a l'aguait de la intervenció i de la col·laboració constructora de l'espectador.

D'una manera similar, el contingent és la manera com les imatges, les paraules i les estructures es formen «dins la ment», d'alguna manera i des d'algun lloc, el procés d'emergència s'ha considerat misteriós per a l'artista de la mateixa manera com és inexplicable als científics. La consciència és el gran misteri, el repte, a la frontera artística i intel·lectual del nostre temps. És el dilema de la ciència moderna en tant que no s'ha trobat cap explicació efectiva a la consciència. Què és la ment? On està situada la consciència? Cal trobar-la en la ment, o bé és la ment la que hi està immersa, com si fos dins d'un camp? Hi ha varietats de consciència, nivells que poden ser superats? Es pot compartir l'experiència conscient? Quina és la naturalesa de la consciència artificial?⁴

Els temes de la ment/cos, esperit/matèria, concepte/forma estan entrelaçats amb les qüestions de la identitat, l'autodefinició, amb què és ser humà. Tenim creativitat, o bé la creativitat ens té a nosaltres? Cal que l'artista reclami amb fermesa el significat de la seva obra, o bé és la semiosi que li infereix l'espectador? No és l'art, com el mateix coneixement, sempre al marge de la inestabilitat, oscil·lant entre la certesa i la indeterminació, de la mateixa manera com em sembla que és el món quàntic? Si el significat d'una obra d'art és el producte de la negociació amb l'espectador, és l'artista el responsable del seu contingut, o bé el seu paper és furnir contextos des dels quals sorgeixi el significat?

En la breu història de l'art interactiu, la participació de l'espectador s'ha mantingut, per definició, essencial: però, cada vegada més, les obres d'art interactiu han esdevingut no finites, sense una resolució final. És més una qüestió de procés obert que un producte acabat. Allò que

4. Roy ASCOTT (ed.) (1999), *Reframing consciousness*, Exeter, Intellect Books.

ha canviat de manera significativa és la disposició dels espectadors. Ja no són simplement interactius, sinó proactius. La interactivitat es converteix en implicació. La seva relació amb l'«obra d'art / obra de la xarxa» és posterior i no tan receptiva. La percepció ha esdevingut «cibercepció». Totes les identitats individuals són inestables. Pot ser múltiple, distribuïda o col·lectiva. La identitat en el ciberespai és variable i complexa, sempre transformable. Deriva d'una xarxa de ments, més que d'una ment autònoma i solitària. Implica una interpenetració fluïda de sistemes cognitius discrets anteriors. Tot és una qüestió de transformacions. Per això el ciberespai té tant atractiu. El ciberespai és el nucli de la transformació; encarna un estat fluid, constitueix una mena de realització artificial. Però és la seva «importància primera» allò que estimula canvis en nosaltres, transforma aspectes de la ment i el comportament, suscita la «cibercepció» i la teleprecència, altera la proporció dels sentits.

Veig la recerca artística del segle xx en Ésser i en la Realització, o per fer servir l'expressió de Langton, com la «vida tal com podria ser», emmirallada en la preferència pel procés per sobre del producte, el comportament per sobre de la forma, valorant els conceptes a la seva manera, fins i tot en l'exclusió de les representacions visuals directes del món exterior. Aquesta procedència artística de processos conceptuals i constructius exerceix una gran influència en les estratègies que nosaltres, els artistes, adoptem actualment. De la mateixa manera, hi ha un corrent persuasiu en l'art occidental referit als aspectes espirituals i visionaris, d'obres que volen transcendir la pròpia materialitat a altres plànols d'experiència i consciència. (Només cal pensar en Blake, Boccioni i Kandinsky, per exemple.) Es pot preveure un art emergent que mira de prop els models de la ment que la ciència ofereix, al mateix temps que explora aquelles tecnologies que permeten la redefinició de la consciència, per tal de desenvolupar la facultat de la «cibercepció» i col·laborar en la creació dels sistemes d'autoconsciència. Així, preveig un art tecnocràtic vertader com el paradigma cultural definidor del nou segle. Alhora, vull un art que progressivament deixi de preocupar-se del món immaterial i basat en la pantalla, i que es mogui vers una rematerialització de l'art que pot incorporar vida artificial, consciència artificial i una mena d'híbrid, biologia «humida». Situada dins de la xarxa, cal preveure una emergència «bio-telemàtica».

Vull que els nostres poders paranormals i paranaturals es tornin a instal·lar en els repertoris d'acció humana, i s'hi integrin. En aquesta qüestió, hem d'aprendre tant de les cultures distants; distants en l'espai i en el temps. *Distanciades* és el terme més apropiat. Vaig adonar-me que el temps que vaig passar en l'interior de la jungla de l'Amazones vivint amb els indis kuikuru va tenir una importància immensa per comprendre el lloc de la tecnologia transformativa i dels sistemes multimèdia en la integració del jo en un camp més ampli de consciència. La seva tecnologia era la tecnologia agrícola (una planta enfiladissa, l'*aiahuasca*) i els seus sistemes estaven ritualitzats, amb una utilització exuberant de tots els modes sensorials (imatge, so i moviment). Vaig aprendre de la seva antiga cultura, amb una immersió plena en la complexitat de la jungla, que té una significació especial per a nosaltres, immersos en el cibernom, la importància de la promulgació per sobre de l'actuació. Aquest «art», per ells, tot i que d'actuació, era essencial-

ment una promulgació de l'estructura intricada dels multimèdia, dissenyats a reestructurar la psique, de fet tot l'àmbit psíquic, «i no una actuació que requeria una audiència, o bé que l'implicava».

Tots el que hi estaven implicats, estaven immersos en un espai psíquic; ningú no se'n separava com a observador. Contràriament, la degeneració progressiva de l'art interactiu es pot preveure si els museus persisteixen a presentar l'art transformatiu com si fos un objecte o un espectacle, en què l'espectador interactiu esdevé part d'un conjunt o d'un retaule, que el segon observador pot veure, inactivament, a distància. Simplement perpetua l'antiga cultura de la separació jeràrquica, que, a la vegada, perpetua l'ordre social i polític. Vaig aprendre molt al Brasil, tant a través del poder transformatiu de la liana *aiahuasca*, com per mitjà de la reflexió en la fluïdesa de la identitat personal. Vaig entendre que la nostra experiència al ciberespai és de doble consciència, situada tant al cos com fora del cos, en un espai telemàtic (i que es mou fàcilment entre aquests estats), simplement reflectia tot allò que el xaman havia fet durant milers d'anys, amb efectes damunt de les vinyes, movent-se entre els mons, canviant de forma i habitant cossos múltiples.

L'impacte de la ciència en el nostre pensament (en concret, les seves metàfores i els seus models), en les nostres lectures del món i en les limitacions i en el potencial dels éssers humans, no ha estat menys considerable que l'impacte de les forces conceptuals i constructives de l'art del segle xx. La complexitat, la física quàntica, les ciències cognitives i la nova biologia, per exemple, ofereixen noves perspectives a ser i esdevenir. La tecnologia avançada proporciona les oportunitats d'explorar la ment i l'extensió del cos, que desafien moltes preconcepcions que hem mantingut sobre la nostra naturalesa «innata» i sobre les limitacions de l'espai i del temps. Només ens cal mirar els efectes de la connectivitat i de la interacció per veure amb quina celebritat les noves tecnologies permeten que s'apleguin persones, llocs i idees en unes configuracions i en unes conjuncions absolutament noves.

Permeteu-me que, a tall de resum, retorni a la perspectiva amb què he començat. L'art emergirà cada vegada més en un espai entre allò informatitzat i allò viu, entre allò elèctric i allò orgànic, entre el silici sec i la mullena biològica: en resum, estarà constituït d'un tipus de mitjans humits amb qualitats de connectivitat i implicació en un context tecnològic dominant. És, en un sentit transcendent, una qüestió d'arquitectura. L'art mediàtic actual no pot ser definit convenientment, ja que és en un procés d'evolució ràpida vers aquest estat. Per ser precís, és inestable de manera inherent, incompleta i oberta... necessàriament i estèticament així. Potser és una part de l'art, en el sentit que comparteix fins a un cert punt les institucions i les ordenances de la cultura artística; però té una afinitat molt estreta amb la ciència i la tecnologia, particularment amb la biotecnologia i amb les ciències de la ment, en què les qüestions de cognició, creativitat i comunicació afecten la nostra visió tant de la identitat individual i de la naturalesa de la cultura en general. De fet, un camp completament nou de pràctica emergeix de manera que la categorització de l'art, la ciència i la tecnologia perden rellevància a favor d'una connectivitat generalitzada a través de tot tipus de dominis intel·lec-

tuals, culturals, esotèrics i polítics. L'espectador interactiu, havent evitat el paper passiu que dictava el cànon clàssic, s'involucrarà cada vegada més en la implicació de la tecnoètica, on l'experiència estètica i el significat s'engendren constantment de la complexitat dels sistemes telemàtics i dels processos biològics. De la mateixa manera, l'actuació generarà la promulgació, tal com la representació expressiva originarà processos d'emergència de construcció de la realitat.

S'està formant una infraestructura tecnoètica per mitjà de la qual l'art ens durà a un estat de ment distribuïda. Ser un cos en línia serà formar part d'un hipercòs global. L'hipercòrtex —la ment en xarxa— crea allò que en filosofia oriental s'anomena un «cos subtil», de manera que s'amplifica la infraestructura psíquica de l'individu en el planeta. L'hipercòrtex complementarà l'hipercòs de tal manera que dotarà els éssers humans amb un estatus totalment diferent en termes evolutius: l'«ésser subtil». L'«art subtil» personificarà una pràctica intersticial, localitzada entre el teixit connectiu de disciplines evidentment dispers: l'art, la biologia, la recerca en consciència, l'*alife*, l'enginyeria i el misticisme. L'emergència de la capacitat humana de la «cibercepció» ens permetrà d'entrar tant en un món intern com extern amb més profunditat i amb més riquesa del que havien permès fins ara els nostres sentits naturals sense cap ajut. Després de la mort de l'autor, i del final de la història, podem esperar la desaparició del reduccionisme canònic i el creixement de la subjectivitat consensual.

El tema primer de l'art durant els propers trenta anys serà el de la consciència; i l'emergència de la biotelemàtica determinarà la naturalesa precisa del nostre trasllat cultural vers la cultura tecnoètica. Una vegada la interfície es mou cap a l'interior de la ment, una vegada els sensors electrònics utilitzen de manera rutinària els elements biològics, una vegada els aparells semiconductors fan servir microorganismes vius, les xarxes neurals artificials s'uniran a les nostres xarxes neurals biològiques en un tot cognitiu perfecte. La ment serà lliure per cercar substrets que vagin més enllà de la ment humana. Resumint, no n'hi ha prou de deixar el desenvolupament de la vida en mans de la naturalesa, volem implicar-nos en el procés de la nostra pròpia evolució. La naturalesa és massa lenta; en comptes d'això, ens cal un desenvolupament humà epigenètic i un canvi social d'alta velocitat.

On històricament hi havia hagut por de la màquina, ara es tem Internet, la vida artificial i l'emergència futura de la consciència artificial. Pensem que podem desaparèixer al ciberespai i podem perdre la nostra identitat i el nostre significat. Però l'art al ciberespai, i especialment a Internet, ens pot mostrar com la identitat i el significat no cal que siguin coneguts, ni genèticament ni socialment, sinó que poden ser la nostra pròpia creació. De la mateixa manera, ens instrueix en les virtuts del disseny de sota cap amunt i les seves àmplies aplicacions. Els artistes que treballen al ciberespai, i més concretament en els sistemes biotelemàtics, les estructures dels mèdia humits i els tecnoètics, poden ser els actors de la nostra pròpia evolució. I la florida plena d'un art realment interactiu, àmpliament difós i que s'hagi imposat profundament, pot comportar una societat preparada per al nou mil·lenni.