

El por qué del arte con vida artificial

Con los integrantes del grupo Proyecto Biopus hemos desarrollado trabajos artísticos que involucran técnicas de vida artificial, desde imágenes de OpArt que evolucionan con algoritmos genéticos, hasta pantallas sensibles al tacto en las que el público puede generar un ecosistema virtual (que a su vez produce música), la mayoría de estos trabajos han sido interactivos. Durante la realización de los mismos nos hemos preguntado, más de una vez, sobre el sentido de trabajar con estas técnicas aplicadas al arte interactivo. ¿Por qué usar vida artificial en el arte?

Al indagar sobre esta pregunta descubrimos que lo que nos interesa es lograr una obra de arte que exponga las cualidades comunes a lo vivo: la adaptación, la auto-organización, la evolución, la reproducción y la autopoiesis. Existe una cierta fascinación en producir algo autónomo, con cierto grado de imprevisibilidad, y a su vez, con cierto grado de orden.

Cuando Eduardo Kac habla del Arte Robótico cita el mito del Golem (nosotros lo conocemos por Borges), esa criatura de barro a la que un rabino hace cobrar vida, tema retomado en Frankenstein, y que en ambos relatos habla del hombre intentando tomar el lugar de Dios (el dador de la vida). Quizás cuando hacemos arte con Vida Artificial estamos intentando tomar el lugar de Dios. Mi ateísmo no me permite pensar en Dios, más que como una metáfora del misterio de la vida (en su sentido biológico) y de la existencia misma. De alguna forma, hacer este tipo de arte es conectarse con ese misterio, como si el artista intentara reconstruir la escena de la “creación” de la vida. Este intento no responde a la seducción de la omnipotencia, sino, justamente, a la impotencia que nos produce el misterio: ¿Se debe la vida a un hecho fortuito? ¿La vida estaba destinada a aparecer en el Universo? ¿Qué lleva a los seres vivos a seguir viviendo? Y otras tantas preguntas posibles.

En otras ocasiones, cuando creamos vida artificial, estamos intentando crear un “otro” y es aquí donde aparece el plano de la intersubjetividad. La necesidad de entendernos o hacernos entender con los demás, la necesidad de ser percibidos para poder existir. Aquí, es donde aparece la interactividad. Nuestros trabajos se caracterizan por ser interactivos, y yo siempre he aclarado que (para nosotros) el trabajo del artista es crear una gramática que permita al público construir su discurso. Un acto de renuncia al decir propio para dar lugar al decir del otro. Algunas veces he llegado a pensar que quizás “es momento de que el arte deje de decir para empezar a escuchar”. Y nos vemos obligados a citar nuevamente a Eduardo Kac cuando dice que todo arte dialógico es interactivo, pero no todo arte interactivo es dialógico. La diferencia radica justamente en que la gramática construida por las reglas interactivas debe tener la suficiente riqueza para permitir un diálogo rico, sino, sea cae en una mera reactividad.

Aparece en este arte una invitación al diálogo, a veces entre personas, a veces con la obra misma. Nuestro sueño es lograr una obra que pueda integrar la particularidad subjetiva de las personas en su discurso, de la forma más rica posible. Pero para eso, la obra tiene que estar viva, tiene que sentirnos, percibirnos, aprehendernos de alguna forma, y poder dialogar. El actual estado del arte dista mucho de estas pretensiones, por el momento, las obras de arte con vida artificial muestran torpes comportamientos, muy lejanos de los seres vivos. Casi como una maldición escrita por Borges (justamente en el Golem):

*“...El rabí lo miraba [al Golem] con ternura
y con algún horror. '¿Cómo' (se dijo)
'pude engendrar este penoso hijo
y la inacción dejé, que es la cordura?'...”*

Los trabajos interactivos también distan de la posibilidad de integrar al otro en el discurso. La mayoría apenas proponen cierto impacto audiovisual. Pero creemos que es un buen comienzo y que la exploración de la interactividad nos deparará, en poco tiempo, buenas promesas. La gestualidad es una de las primeras formas de acceder a la particularidad del otro, y en este campo ya existen muchas experiencias artísticas que trabajan con la gestualidad corporal y algunos que exploran la gestualidad facial. La disciplina de la Computación Afectiva (perteneciente a la Inteligencia Artificial) nos puede brindar nuevas herramientas de comunicación en lo que se considera la HCI (Human Computer Interaction), ya que esta, propone formas de comunicar afectivamente a personas y computadoras. En este sentido, cabe destacar los trabajos de Naoko Tossa (con su bebé artificial que responde afectivamente a la prosodia del habla del público) y de Christa Sommerer (con sus dispositivos celulares de transmisión de sensaciones corporales).

Todo esto es en si mismo un camino de exploración de la propia naturaleza humana, un preguntarnos "quiénes somos". Y es que por momento creo que hay algo maravilloso en nuestra condición, pero también algo siniestro, algo fallido, y albergo la esperanza de que en esta búsqueda podemos repensarnos y hasta quizás cambiar. Yo sé que esto es un delirio ambicioso, pero la realidad es una construcción demarcada por las limitaciones de nuestra conciencia y nuestra única posibilidad es cambiarla.

Emiliano Causa
Noviembre 2009