

Plagas, Monstruos y Quimeras

Pequeña deriva/recopilación de algunos de los temas surgidos en la discusión del foro.

Dualismos

El debate empezaba planteando las tensiones entre hombre y naturaleza presentes en nuestra herencia cultural, y cómo éstas daban lugar a visiones tecnófilas y tecnófobas. Donna Haraway considera la superación de estos dualismos (natural/artificial, arte/naturaleza, hombre/animal...) una necesidad en la lucha política de raíz progresista y desde esta perspectiva plantea la figura del cyborg como propuesta radical contra el 'mito del origen'¹, mito que da lugar al nacimiento de los dualismos hombre/mujer, hombre/naturaleza, donde uno ha de dominar al otro².

¿Hasta qué punto las visiones esencialistas y místicas de la naturaleza (por ejemplo, aquellas que proponen un acercamiento a ésta como fuente de saber no convencional, atávico, para una 'expansión de la conciencia') reeditan el mito del origen, a pesar de promulgar la 'fusión' con lo natural como superación de la tensión entre hombre y naturaleza, como integración de la barbarie? Recordemos desde dónde se producen estos planteamientos: desde nuestra cultura, nuestras ciudades tecnificadas, con poco o ningún contacto con la naturaleza 'salvaje' y los chamanes que invocamos como autoridad.

¿Qué nuevas alternativas a esta cuestión puede aportar la creación de mundos característica de la práctica artística? Para ello, debemos preguntarnos cuestiones de calado como ¿de qué manera opera? ¿cuál es su relación con los medios que utiliza? ¿a qué tipo de conocimiento da lugar?

Al hacernos estas preguntas, nos encontramos con una resistencia, que también forma parte de nuestra tradición cultural:³ el miedo a perder su valor si desacralizamos el arte e intentamos *entender* sus procesos.

Arte, tecnología y magia

Parece que en un origen (histórico) el arte compartía con la tecnología la relación con la magia y la religión⁴, para luego tomar un camino, hasta cierto punto, distinto de ésta.

La magia ha estado presente también en la cultura de los estados alterados/ampliados de conciencia y las enfermedades mentales, pudiendo, en efecto, resultar estos estados fuente de inspiración para el desarrollo de tecnologías de la comunicación, por ejemplo (hoy somos todos visionarios, alucinados y médiums, y hablamos solos mientras caminamos por la calle).

Percibir la tecnología como algo mágico nos sitúa en un estado acrítico y vulnerable. Por ejemplo, el Ipad es la quintaesencia del artilugio mágico que no podemos/debemos abrir, ni siquiera podemos instalarle el software que queramos (lo que compramos es el derecho a usarlo, pero no a comprenderlo⁵). La magia es

1 'Según el sentido humanístico occidental, una historia que trate del origen depende del mito de la unidad original, de la plenitud, bienaventuranza y terror, representados por la madre fálica de la que todos los humanos deben separarse.' Haraway, D: Manifiesto cyborg. Accesible en <http://manifiestocyborg.blogspot.com>

2 Las tareas del desarrollo individual y de la historia son los poderosos mitos gemelos inscritos para nosotros con fuerza inusitada en el psicoanálisis y en el marxismo. Hilary Klein ha argüido que tanto el uno como el otro, a través de sus conceptos del trabajo, de la individuación y de la formación genérica, dependen del argumento de la unidad original, a partir de la cual debe producirse la diferenciación, para, desde ahí, enzarzarse en un drama cada vez mayor de dominación de la mujer y de la naturaleza.' Íbidem.

3 En concreto, del sistema de valor sobre el que una parte del mito del arte se ha construido a partir del romanticismo europeo. Dice J.L.Moraza: 'Un problema de las Academias y de las Facultades de Bellas Artes proviene de las dificultades para

ensayar las posibilidades de una epistemología del arte. Y ello porque el propio arte ha sido incapaz de renunciar a sus dudosos privilegios para adecuarse a la complejidad de época. Para conservar su estatuto, el arte ha renunciado a su potencial gnoseológico restaurando mediante los sacrificios rituales de las vanguardias, el mito romántico/neoclásico del arte original, primigenio, abismal, insondable, inexplicable, maniático, procedente de un lugar más allá de lo perceptible, de lo visible, etc...(...)Este mito romántico tiene una larga historia, y se ha convertido en "necesario" mediante una no-cesación de su reescritura. Con todo, esta noción sublime del arte no es esencial, sino estratégica e histórica, y se funda precisamente en la supuesta indiscutibilidad de sus axiomas, y la irreductibilidad de su objeto.

' En Arte y Saber.

4 En la antigua Grecia, por ejemplo, ya se usaban autómatas en las celebraciones religiosas.

5 <http://boingboing.net/2010/04/02/why-i-wont-buy-an-ipad-and-think-you-shouldnt-either.html>

la de convertirnos de personas críticas, autónomas y creativas en consumidores adocenados. Esto contrasta con la posición de la filosofía del software libre que promueve que le perdamos el miedo/respeto a la tecnología, que abramos los aparatos, los modifiquemos y los hagamos nuestros, que los comprendamos.

Ante la divinización actual de la tecnología, el arte tiene mucho que decir, por ejemplo, mediante su función crítica y creativa, muchas veces salpicada de sentido del humor (rebajando la 'autoridad' mediante la sátira o la ironía).

Pero, ¿qué nos previene contra la divinización del arte? ¿Debemos estar alerta o, amparándonos en la 'especificidad esencial' del arte, abandonarnos a la placentera corriente de la 'Realidad Vegetal'⁶? Si finalmente nos abandonamos, ¿no puede ocurrir entonces que estemos renunciando a la auténtica 'expansión de la conciencia' que puede aportar el arte?

La intuición como nexo común entre científicos y artistas

Un caso claro de la dificultad para pensar los procesos artísticos lo encontramos en el concepto de intuición. Se comenta a menudo que esta habilidad es un nexo común entre artistas y científicos o, para ser más exactos, entre *buenos* artistas y *buenos* científicos. Fácilmente, el discurso se mueve hacia lo insondable de tales procesos, de mística naturaleza, propios del genio (otra vez la deriva romántica). Esto nos lleva a no poder realmente entender, ni casi hablar, de estos procesos con propiedad. ¿Qué es realmente aquello que vemos en común con algunos procesos de investigación científica y artística? Ante nosotros tenemos el reto de *entender* la intuición para que no sea el sello de lo inefable, a la vez logotipo de insondabilidad y puerta cerrada herméticamente.

Comenta Raquel Rennó cómo existen diferentes enfoques en el estudio de los procesos creativos ligados a la 'intuición', desde la crítica genética, el psicoanálisis o la teoría de la comunicación, entre otros. Peirce usaba el sugerente término de *abducción* para hablar del proceso de elaboración de hipótesis novedosas:

The term *abduction* is commonly presumed to mean the same thing as [hypothesis](#); however, an abduction is actually the process of inference that produces a hypothesis as its end result (Wikipedia).

'Dar con buenas hipótesis es todo un arte', nos comentaba hace poco un investigador científico. La cuestión es que, efectivamente, estos procesos están presentes en la práctica creativa artística y científica, pero cargan en ambos casos con una tradición que no nos permite entenderlos mejor: ya hemos hablado de la tradición romántica en el arte, pero en ciencia el lastre es de igual magnitud, y se concreta en la tradición que reza que el sujeto no ha de 'interferir' en la investigación científica, que no hay lugar para la subjetividad. Veamos a continuación cómo el término 'interferencia' es esencial en nuestra discusión.

Medialidad y parásito

En la exploración del 'cómo' operan estos procesos artísticos, nos encontramos con la cuestión de su *medialidad*: ¿cómo influyen los medios utilizados en las obras artísticas que usan tecnologías científicas como las biotecnologías? Para tratar el tema de la medialidad contamos con la ayuda de Jens Hauser, teórico de los media, que actualmente está realizando su tesis doctoral sobre *biomedia*.

En este contexto, encontramos dos acepciones de 'medio': por un lado la referida a *los medios* por los cuales son manipulados los organismos; por el otro, *el medio* (milieux) al que los organismos están ligados como su condicionante ecológico. Podemos ligar ambas acepciones a través del concepto de 'parásito' de M.Serres⁷:

En un sistema de comunicación, el 'parásito' no sólo es interferencia y ruido sino también una fuerza activa, creadora, que superpone sus propios objetivos al sistema y, al hacerlo, obliga al sistema a adaptarse, a complejizarse para incluirlo. Un ejemplo podría ser un virus en un organismo. Realiza allí una función de 'parásito': al mismo tiempo es 'ruido' en la comunicación y visitante no deseado. Pero el virus resulta un motor de cambio para el organismo:

Villarreal and others now believe, however, that viruses are far more complex and challenge our ideas of what constitutes life. In fact, they even suggest that cells may have required viruses in order to evolve. All of which affirms Serres' basis premise of the productivity of the parasite and, more

6 Ver Ascott, R: Cuando el jaguar se tumba junto a la oveja: especulaciones sobre la cultura posbiológica <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/ascott1101/ascott1101.html>

7 Serres, M: Le parasite. 1980: París, Grasset.

generally, the principle that relations precede being.⁸

Siempre según Serres, el ruido sería la '*presencia del medio*', un dispositivo impulsor de cambio por la vía de la adición, del exceso (Stelarc: 'a prosthesis is not seen as a sign of lack but rather as a symptom of excess', ecos de teoría de la información).

Esta idea la podemos llevar aún más allá y, como sugiere Rennó, podemos relacionar el "medium" con la idea de ambiente, de entorno en el caso de las prácticas que involucran arte y biotecnologías, y así entender el medio más allá del soporte maquínico, volviendo al concepto de medio como medio ambiente, el espacio que nos circunda y que cambiamos y que nos cambia a nosotros. ¿Surgiría de aquí una idea de medio distinta a la que se basa en la creación humana, antropocéntrica?

Si el 'parásito' o ruido es un dispositivo del entorno que se produce allí donde se establece una relación (otra vez Stelarc: 'Lo que interesa no es lo que ocurre en mí, sino lo que ocurre entre dos cuerpos'), añadiendo el 'ruido' del entorno, obligando al sistema a integrarlo para acabar, así, formando parte del mensaje mediante la utilización del punto de vista del receptor:

'Serres likes to point out that the word media is related, etymologically, to 'milieu' and 'means'. A theory of media is then always also a theory of environment and a philosophy of means and ends'⁹.

Sí se produciría así un desplazamiento desde una visión antropocéntrica o para ser más precisos desde una ontología (que antepone las entidades a las relaciones): mientras los átomos nos llevan hasta la ontología, el parásito nos lleva a las relaciones. Pasamos del principio de un ser que existe en el plano más elevado (Díos) y que no necesita nada para ser como es, -modelo del hombre dominador de su entorno- un universo compuesto por entidades que *luego* entran en relaciones, al principio sugerido por Serres donde la naturaleza parásita de la realidad nos lleva a una imagen del mundo donde hay relaciones que están abiertas a nuevas mutaciones y parasitismos: las relaciones preceden al ser.

Matter matters

Llegados a este punto de la discusión, Daniel López del Rincón se pregunta cómo se relacionan otras obras artísticas, que usan medios 'tradicionales' y por lo tanto que hacen uso de la representación, la simbología, la iconografía, con aquellas en las que tiene lugar una acción sobre la materia, una alter-acción.

De fondo, está la cuestión de qué es lo que aporta el hecho de hacer/intervenir sobre la materia, de realizar, de materializar, que no aporte ya el hecho de imaginar, especular en un plano más abstracto, representar, simbolizar... ¿Necesitan los artistas tomar herramientas tecnológicas cuando en la tradición del arte podría considerarse suficiente representar las cuestiones que plantean?

Jens Hauser recuerda como en el caso del llamado *bioarte*¹⁰, los símbolos vinieron primero: las muestras y exposiciones que se pudieron ver durante los primeros noventa así lo prueban (temática 'arte y genética', aunque aún no se mostraran obras que trabajaran con la manipulación de biomedios). Poco a poco, los organizadores se dieron cuenta de que cada vez más artistas usaban realmente las tecnologías para hacer sus trabajos, en proyectos que no necesariamente tenían que ver con las expectativas simbólicas iniciales (que no trataban todos temas 'de bioarte').

Así, tenemos que las obras que usan biomedios no 'representan', sino que producen presencia, materialidad y, en este caso, la 'materia importa' (matter matters).

Este 'factor de realidad' o 'factor de naturalidad' o inmediatez lo relacionamos con el fenómeno que Grusin y Bolter definieron como *remediación*¹¹, construido a partir de la teoría de la inclusión de McLuhan: el juego entre lo inmediato y lo hipermedial. Inmediatez significa transparencia, negación de la mediación, que genera en el espectador el sentimiento de que el medio ha desaparecido y los objetos se presentan a él directamente. En contraste, lo hipermedial es opaco, significa que el medio está siendo observado. La *remediación* es el proceso por el cual la promesa de un nuevo medio consiste en la superación de la 'medialidad' del medio anterior, la promesa de inmediatez: la tv es como el cine pero sin su aparato engorroso, es ligera, en casa, 'en directo', etc.

Según esta lógica, pues, esta 'presencia' inmediata del arte que trabaja con biomedios puede tener una vida

8 Crocker, S: Noises and Exceptions. Accesible en <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=574>

9 Crocker, S: ibidem.

10 Aunque el autor ve esta denominación como muy problemática...

11 Bolter y Grusin: Remediation: Understanding New Media. Mit press, 2000.

limitada como tal, hasta que sea superada por otro tipo de medio 'más inmediato aún'.

Si esto es así para el arte que usa biomedios, sin duda lo es también para la ciencia que usa estos mismos medios. La privilegiada relación de la ciencia con el concepto de 'verdad' y la fabricación de 'certezas' aceptadas culturalmente como tales se suma al fenómeno de la remediación cuando hablamos de tecnologías muy sofisticadas, como aquellas usadas en la 'decodificación' del adn. El resultado es la construcción falaz de la indexalidad de estas tecnologías, la traducción *inmediata* de la *realidad* del gen al aparato en expresiones como 'huella genética'.

Algunos artistas ponen el foco de su trabajo en subrayar estos procesos de fabricación de ficciones. Paul Vanouse, en su proyecto The Relative Velocity Inscription Device, desenmascara el término 'huella genética' estableciendo relaciones tanto con la supuesta cualidad indexical de la fotografía como con las huellas digitales, que fueron desarrolladas inicialmente en el marco de las teorías eugenéticas¹². Este proceder del artista formaría parte de lo que Agamben llama "the exhibition of a mediality: the process of making a means visible as such". Y esto, a su vez, lo podemos relacionar con el concepto de ruido/parásito antes visto:

if we consider noise as something which makes the mediality of media even tangible, is therefore noise a constitutive part of art? (Hauser)

A la luz de los conceptos de *remediación* y de *parásito* vistos hasta ahora podemos encontrar en el concepto de *demonstración* un sentido subversivo distinto del que la tradición técnico-científica le suele asignar.

Demostraciones

Si la ciencia contemporánea supone una aventura a la búsqueda de *la verdad a través de la prueba*, cómo se ve ésta afectada por las dudas generadas sobre la relación de continuidad entre la prueba y la realidad? La reciente relativización de la autoridad de los procesos de la ciencia como certificación de verdad ha venido por diversos caminos, desde las ciencias sociales, que subrayaron cómo la ciencia no deja de ser parte de una cultura y como tal, se ve influida por ésta¹³, hasta la propia ciencia, con el reconocimiento del papel constructor de la mirada en la observación científica por parte de la física cuántica.

¿Qué es entonces una demostración? ¿qué significa una *prueba*? ¿qué nuevos matices se añaden a esta discusión desde el conocimiento de la influencia del medio en la relación entre la mirada y lo observado?

¿Qué significado tiene el hecho de que seamos capaces de crear presencia material de cualquier cosa, por ejemplo, de demostrar la existencia de los conejos fluorescentes¹⁴?

¿Podemos considerar a la prueba como la auténtica constructora de la realidad teniendo en cuenta cómo nos hacemos una imagen de esta realidad, mediante nuestras propias impresiones y percepciones? Los proyectos artísticos que usan determinadas tecnologías, por ejemplo las que posibilitan los biomedios, cuestionan nuestras certezas mediante la creación de presencias, de 'pruebas vivas'. Así es *cómo* crean.

Así, lo que estas obras pretenden producir es evidencia tangible y/o autenticidad ante una realidad materialmente condensada-como-construida, que esconde su calidad de construida y su calidad medial, y cuya mera presencia aparece como algo 'natural'.

Experimentando

En torno al concepto de experimentación surgen también ideas interesantes. Por un lado, podemos ver la experimentación como lo opuesto a la pura especulación con lo simbólico; experimentar implica poner las manos en la masa, mojarse, implicarse. La especulación se hace 'en vivo', en lo vivo. Tiene, así, un componente de creación activa de realidad, ya que es un especular que se hace sobre la materia. Como sugiere Hauser, este enfoque en la experimentación supone un giro del 'qué' ontológico al 'cómo' epistemológico, con su elemento transgresor. Aquí comenta el concepto de alter-action propuesto por Poissant, compuesto por las nociones de 1) alter = la transgresión de la concepción de que los humanos

12 Ver el paper de Hauser, J: Indexicality: A transhistorical approach to the construction of bioauthenticity

13 Comenta Raquel Rennó cómo el concepto del 'gen egoísta' planteado por Richard Dawkins puede leerse como una traslación reduccionista de la cultura capitalista liberal al mundo de la ciencia genética.

14 Ver <http://www.ekac.org/gfpbunny.html#gfpbunnyanchor>

debemos considerarnos como estando en la parte superior y excéntrica de un todo cosmológicamente interrelacionado y 2) acción= un proceso dinámico de desestabilizador devenir y deconstrucción perpetua. Esto supondría un gran potencial deconstructivo en las artes que usan medios tecnológicos. (Faltaría aquí una reflexión sobre la relación entre estas nociones de experimentación y el 'experimento' en el que uno se expone a la realidad bajo condiciones controladas y diseñadas).

Error

Según todo lo que hemos visto, ¿qué es un error?

- un ruido, un parásito en la comunicación puede considerarse un error, aquello que impide que la comunicación sea perfecta (inmediata). Pero hemos visto cómo este 'error' es del todo creativo; tiene la capacidad de añadir elementos del entorno en el propio mensaje, de hacer evolucionar la célula, de cuestionar nuestras certezas. El error como ruido puede ser una función del arte, si imaginamos la relación arte-ciencia como una en la que el arte funciona como parásito (en el sentido de Serres)

- desde el punto de vista de la demostración, un 'error' podría considerarse una falta de correlación entre la prueba y la realidad. Pero hemos visto cómo esta correlación debe ponerse en cuestión de una forma activa y nunca darse por supuesta. Desde el punto de vista de la prueba como creadora de realidad (si nos desmarcamos de una ontología en favor de un universo de relaciones), la relación que nosotros establecemos con la prueba es lo que importa. Así, el error vuelve a tener un componente creador

- considerando el papel del error en la experiencia, lo situamos en esa relación con lo otro, en ese cambio de concepción del mundo desde la que ya no somos el centro del universo. En esta nueva percepción, también, son las relaciones las que son importantes. Para ello, abrirse al otro es básico y aquí la búsqueda de la vulnerabilidad de la que habla Rolnik¹⁵ se hace imprescindible y, en ella, el error como la lección de 'saber perder el control'

carromero@hangar.org

15 Rolnik, S: Geopolítica del chuleo. Accesible en <http://www.brumaria.net/textos/Brumaria7/13suelyrolnik.htm>