VIDA como modelo de las revoluciones en arte y en ciencia

POR **MÓNICA BELLO BUGALLO**

Los museos se enfrentan en la actualidad a un desafío sin precedentes. Se trata de la necesidad determinante de adaptar los modelos institucionales a las transformaciones técnicas, científicas y de pensamiento surgidas en los últimos veinticinco años. El impacto de los nuevos medios se refleja en el modo en el que vivimos, en cómo nos relacionamos y en la forma en que nos situamos en un marco físico y temporal. Las posibilidades que confiere la distribución de la información y su ubicuidad, el acceso a formas de comunicación instantánea y global, la capacidad de almacenamiento de cantidades ingentes de datos, la participación de realidades virtuales y la adopción de nuevas y variables identidades son algunos de los signos con los que se codifica la extraordinaria aceleración tecnológica actual.

Las instituciones culturales se han movido lentamente para ajustarse al ritmo de los acontecimientos. Existen dos importantes retos para lograr una configuración adecuada a la realidad de las nuevas tecnologías: primero, es necesario un cambio de visión en el modelo del museo, como espacio de encuentro del que participa un nuevo usuario, extremadamente informado y conectado; segundo, se requiere asumir que los modos de producción artística y cultural han cambiado. Estos se confirman como abiertos, expandidos y participativos y de un modo fundamental, igualmente informados y conectados a través de activas y prolíficas comunidades. Ambas vías son estratégicas, inciden en la idea del museo como un nodo más de una extensa estructura comunicativa y definen además a la propia institución en su compromiso y misión cultural.

La ciencia de la vida artificial

Los mecanismos de la innovación tecnológica y científica, estimulados por la sociedad en transformación y en colapso, forman el contexto idóneo para la aparición de novedosas iniciativas culturales. VIDA, el Concurso Internacional Arte y Vida Artificial, impulsado por Fundación Telefónica desde el año 1998, es un proyecto pionero y uno de los que mejor representan en el contexto internacional la participación del arte de la hipótesis científica y del progreso tecnológico.

VIDA se centra en un tópico particular: la ciencia emergente de la vida artificial. Con esto propone cubrir extensivamente la investigación artística en torno a la noción de vida desde que

Fundación Telefónica
Telefónica

en la mitad del siglo XX la biología y las ciencias computacionales confluyeran en un interés común. Instalaciones inmersivas, sistemas virtuales, avatares, robótica, diseño interactivo, ecologías y bioarte convergen en un proyecto único para demostrar que la tecnología y el arte no están reñidos. Las obras que durante estos trece años han sido reconocidas por el premio VIDA integran las tecnologías más experimentales que eventualmente se presentan en las salas de exposición. Muestran el modo en el que la tecnología puede hablar al público en un lenguaje familiar y cercano.

Se espera que el espacio del museo albergue producciones artísticas basadas en el proceso y en la investigación. Estas se ciñen al espacio expositivo como mecanismos complejos, en emergencia, que aluden a la interacción entre los distintos componentes del mismo y en relación al usuario. En *Autopoiesis* (primer premio VIDA 3.0, año 2000) del artista estadounidense Ken Rinaldo, el sistema interactivo dirige la actividad de una comunidad de robots. Su comportamiento estimula la participación del visitante-usuario, el cual, en reciprocidad, permite mostrar los efectos de la evolución del sistema de manera autogestionada y adaptativa a las señales que recibe del espacio. El título del proyecto hace referencia al concepto propuesto por los científicos chilenos Francisco Varela y Humberto Maturana para designar la auto-organización de todos los seres vivos, que se produce de modo continuo como respuesta al medio en el que enmarcan su existencia. Como concepto, *autopoiesis* ha traspasado el mundo de la biología para transformarse en un instrumento útil de investigación de la realidad, inquietud que el arte comparte con otras disciplinas.

Estos proyectos excitan la imaginación del visitante y transforman la exposición en ‘laboratorios’, una suerte de contenedores discursivos reguladores de los procesos creativos contemporáneos. El proyecto *Autoinducer_Ph-1 (Cross Cultural Chemistry)* del artista británico Andy Gracie (mención de honor en VIDA 9.0, 2006) se trata de una instalación compuesta por un cultivo de arroz, dos robots, un sistema de riego hidropónico y un equipo de análisis, todo ello para poner en marcha una simulación de la relación simbiótica entre un conjunto de bacterias y de algas. Se reproducen en el espacio expositivo las intrincadas relaciones entre cada uno de los elementos para reflexionar sobre la técnica de cultivo de arroz tradicional que aún hoy se lleva a cabo en muchos lugares de Asia en contraposición con el sistema industrial controlado propio de un laboratorio. La instalación capta una dinámica de comportamientos laboriosos que insinúan una realidad en apariencia oculta en la obra.

La tecnología modifica la experiencia del visitante

La condición tecnológica de las prácticas artísticas modifica el significado y la experiencia del visitante. Como usuarios de una era digital vivimos en contextos en continua mutación, a los que accedemos por medio de interfaces que nos representan como agentes disponibles o desconectados, en reposo, ocupados o en vías de reiniciar la actividad. Tenemos un sentido del desplazamiento que de una manera clásica nos situaba en zonas horarias diferentes, pero que hemos modificado sin mayor dificultad con la incorporación de las tecnologías de la información. Nuestro modo de experimentar los fenómenos que tienen lugar en nuestro medioambiente está condicionado por sistemas telemáticos que circundan el espacio público.

El proyecto *Remain in Light* (segundo premio VIDA 4.0, 2001) del artista japonés Harushi

Fundación Telefónica
Telefónica

Nishijima, consigue representar visualmente las ondas electromagnéticas que nos rodean. El usuario se convierte en esta instalación en una suerte de entomólogo que sale a la caza de sonidos provisto del equipo propio de un naturalista o un cazador de mariposas, una red y un recipiente. Al pasear por la ciudad, consigue capturar sonidos procedentes de los medios de comunicación, de teléfonos móviles o de la radio. En la sala de exposición, el dispositivo que almacena los sonidos grabados se conecta de modo que las señales acústicas se transforman en puntos luminosos que asemejan a luciérnagas. Esta poética instalación pone en conexión nuestro ecosistema urbano conectado y ocupado por ondas construyendo una ecología imaginaria singular para cada usuario.

Uno de los objetos de consenso es la evolución de los espacios de exposición como lugares de encuentro. En estos tienen lugar experiencias, se generan contextos y se articulan discursos. El nuevo usuario accede al museo movido por el deseo de participar de un acontecimiento singular. Hylozoic Soil (primer premio VIDA 11.0, 2008) es una escultura inmersiva artificial formada por múltiples componentes geotextiles que reaccionan ante la presencia del visitante, ofreciéndole una experiencia sensorial y cinética única. Los creadores canadienses Phillip Beesley y Rob Gorbet reflexionan en esta obra sobre los principios del hilozoísmo, un movimiento filosófico que defiende que todos los materiales y formas inertes poseen vida. Respondiendo a esto, la instalación se construye como un medio artificial, con reminiscencias a animales acuáticos y coralinos que se mueven y se agitan, se pliegan y se expanden, mostrando comportamientos de gran complejidad y belleza.

En línea con el biólogo Ernst Haeckel, que en su *Enigmas del universo* (1899) investigó las acciones de naturaleza orgánica e inorgánica por igual, hasta hallar las causas y las leyes naturales que las regían, *Hylozoic Soil* se muestra como un símbolo contemporáneo de nuestra aptitud para la empatía y la proyección creativa de los sistemas vivos.

El proyecto artístico se presenta no ya dentro de la objetividad de la instalación, sino guiado por la experiencia directa del proceso y de la constitución participativa del proyecto artístico. La artista italiana Sonia Cillari explora esta premisa en *Sensitive to Pleasure* (primer premio VIDA 13.0, 2010), obra en la que considera el fenómeno de la experiencia física y de la materialidad del cuerpo propio al incorporar al visitante al interior de un escenario experiencial sonoro. La creadora y su creación permanecen conectadas a través de una interfaz sensible al campo electromagnético que rodea a la denominada ‘criatura’. Esta es una modelo que se encuentra en el interior de un cubo ambisónico al que el visitante accede de manera individual invitado por la artista. Los datos capturados por los sensores, derivados del movimiento del visitante en contacto con la criatura, generan un entorno acústico que se plasma al instante en el cuerpo de Cillari por medio de descargas eléctricas de baja intensidad. Con esto la artista explora la relación controvertida que se da entre el artista y su creación, haciendo partícipe al visitante y exponiéndole a un trance que es ‘doloroso y placentero al mismo tiempo’.

Un proyecto con un gran futuro

Con una trayectoria de catorce años, VIDA disfruta en la actualidad de una amplia panorámica de la creación más experimental con nuevos medios. Los premios de las ediciones más recientes no dejan de sorprender, por la versatilidad aplicada a los discursos y por la

Fundación Telefónica
Telefónica

exploración de nuevos lenguajes en la creación con vida artificial.

Se conjugan algunas de las formulaciones clásicas de la disciplina con los desarrollos más revolucionarios en ciencias de la vida. El artista norteamericano Paul Vanouse diseña en *Ocular Revision* (segundo premio en VIDA 13.2, 2011), una instalación compuesta por dos imágenes simétricas de nuestro planeta en las que inserta ADN de la bacteria E. coli. Con la intención de examinar la noción de mapas genéticos, construye un sistema de electroforesis circular, en vez de rectangular, que condiciona el movimiento del gel a lo largo del perímetro de los mapas. El resultado es la visualización del ADN como un flujo o una floración en vez de un código. De este modo, Vanouse propone recuperar la visión más holística de la biología que se promovía en la ciencia antes de que se cartografiase el genoma humano en forma de código.

Lo ecléctico de las propuestas, el interés de los procesos creativos distribuidos y abiertos, la experimentación con complejas simulaciones en entornos virtuales y en red, las posibilidades de experimentación con sistemas vivos dinámicos y la aplicación de nuevas estrategias formales por medio de la *performance* son solo algunas de las investigaciones artísticas de la vida artificial.

La noción contemporánea según la cual las nuevas tecnologías generan un nuevo tipo de usuario y nuevos espacios de participación y encuentro es una realidad fundamental que VIDA descifra en cada convocatoria anual. Los proyectos reconocidos por el certamen, uno de los de mayor prestigio internacional, contribuyen a reflejarlo con un despliegue de recursos originales que estimulan la experiencia del visitante y la íntima relación del artista con la imparable carrera del conocimiento.

Fundación Telefónica
Telefónica