

"EL ARTE TOMA VIDA?"

Damián Toledo, Tomás Löffler
damiantoledo@gmail.com; tomasloffler@yahoo.com.ar

Resumen

La introducción de las nuevas tecnologías en el mundo del arte ha generado numerosos cambios que afectan en muchos aspectos a las obras de arte. Los nuevos mecanismos influyen en la relación del espectador con la obra de arte, permitiéndole un grado de interacción y participación totalmente novedoso. De el resultado de la unión del arte con la ciencia surgen movimientos artísticos tales como arte orgánico, genético, transgénico y la vida artificial.

Palabras Clave:

Arte genético, Arte transgénico, vida artificial, ética

Arte Genético

Se realiza completamente por medio de computadoras, basado en algoritmos genéticos. Se produce otra generación cruzando sujetos generados por medio de algoritmos genéticos previamente seleccionados. Las operaciones individuales de los algoritmos genéticos son tratados como genes y pueden ser mutados.

El punto en común entre el arte orgánico y el genético está en la habilidad de modificar algunos de los factores esenciales de un original.

Arte Transgénico

es una forma de arte basada en el uso de las técnicas de ingeniería genética con el fin de transferir material de una especie a otra y crear organismos vivientes únicos. Las creaciones de este arte están asociados a la idea de belleza. La naturaleza de este nuevo arte no sólo está definida por el nacimiento y crecimiento de un nuevo ser sino por las relaciones entre el artista, el público y el organismo transgénico.

Vida Artificial Aplicada al Arte:

La vida artificial nos da la posibilidad de estudiar la vida, y como podría llegar a ser. Propone crear vida para saber que es la vida. Es una forma de arte que crea conductas de seres que interactúan con el espacio.

Eduardo Kac

Eduardo Kac es un artista y escritor que trabaja con medios de comunicación electrónicos y fotónicos, incluyendo computadoras, holografía, video, telepresencia, robótica, e Internet.

Es internacionalmente reconocido por sus instalaciones interactivas y por su arte biológico. Fue pionero del arte en las telecomunicaciones en la pre-web del 80. En el 90 se destacaron sus trabajos en telepresencia y robótica. Sus trabajos manejan temas que abarcan desde la poesía mitológica de la experiencia on line (Uirapuru), el impacto cultural de la bio-tecnología (Génesis); el cambio de condiciones de la memoria en la era digital (Time Capsule), la noción problemática de lo exótico (Rara Avis), hasta la creación de vida (GFPBunny).

A principios del Siglo XXI Kac sorprende al mundo con sus trabajos en el arte transgénico.

Uirapuru

Cuando los participantes se conectan al mundo virtual el pez telerobótico "canta" tanto en la galería como on line. Cuando los participantes controlan localmente o via Web -Internet- el pez telerobótico se mueve correspondientemente en el interior de la galería. Unidades de SONAR ubicadas en las galerías trazan el movimiento real del pez telerobótico y el AVATAR del pez telerobótico se mueve dentro del espacio virtual de acuerdo a las correspondientes coordenadas x, y, z, generadas por el movimiento del pez telerobótico en la galería. El VIDEO desde el punto de vista del pez telerobótico es transmitido en vivo vía WEB.

Génesis

Es una obra de arte transgénica que explora la relación entre la biología, los sistemas de creencia, la tecnología de la información, la interacción dialógica, ética e Internet. El elemento clave de este trabajo es un "gen artístico". Este gen fue creado traduciendo una frase ("Que el hombre tenga dominio sobre los peces del mar, sobre los pájaros del aire y sobre todo ser viviente en esta tierra.") del Libro bíblico del Génesis en código Morse, y convirtiendo el código Morse en una base de pares de ADN siguiendo un principio de conversión especialmente desarrollado para este trabajo. El código Morse fue utilizado porque representa el comienzo de la era de la información, la génesis de la comunicación global. La exhibición permite que los participantes tanto locales como remotos (Web) monitoreen la evolución del. El usuario de la Web puede encender una luz ultra violeta debajo de la bacteria que produce cambios tonales en la secuencia.

Time Capsule

Fue la implantación en el tobillo del artista de un chip de memoria con un número grabado que sigue llevando y que formaba parte de una instalación mayor de implicaciones filosóficas y conceptuales de ámbito mayor. El implante fue la culminación de una representación artística multimedia destinada a simbolizar la relación creciente entre biología y tecnología.

Rara Avis

Instalación interactiva de inmersión y telepresencia en Internet.

En este proyecto hay dos fases; en la primera el espectador, por medio de un casco de realidad virtual, es transportado al interior de un apiario en el que hay alrededor de 30 especies.

El espectador comienza a mirar desde el punto de vista un telerobot disfrazado de araña tropical que se encuentra en el interior, con la capacidad de mover la cabeza y cuya visión está constituida por dos minicámaras. La segunda fase es a través de la red, en donde los usuarios, desde el punto de vista del tele-robot, pueden ver las imágenes y escuchar los sonidos en tiempo real de la galería en donde se encuentra esta instalación.

GFP Bunny

La obra comprende la creación de un conejo verde fluorescente, del debate público generado por el proyecto, y la integración social del conejo. El conejo, "Alba", no es verde todo el tiempo, resplandece solamente cuando es iluminada con luz azul, es cuando el animal, resplandece con una luz verde. El ser fue creado con un gen original verde fluorescente de tipo salvaje encontrado en las medusas.

Karl Sims

Realiza trabajos interactivos que permiten que el espectador se desenvuelva junto a las formas animadas en tercera dimensión. Imágenes genéticas que promueven la evolución interactiva de las imágenes abstractas estáticas. Animaciones computarizadas de formas humanas, animaciones del ciclo de vida botánico y simulaciones del fuego; retomando las teorías de la evolución para crear procesos interactivos, los cuales actúan independientemente, para producir formas "vivas" que sintetizan la belleza y complejidad de los organismos naturales.

Actualmente lidera la GenArts, Inc en Cambridge, Massachusetts, quienes crean efectos especiales para la industria de la imagen en movimiento.

Entre los trabajos más conocidos de Sims se encuentran: "Galápagos" y "Genetic Images Interactive". Estos son formas animadas que evolucionan, se comportan como organismos e interactúan con los usuarios quienes pueden intervenir en el desarrollo de sus vidas y de su proceso de selección.

Christa Sommerer y Laurent Mignonneau

Son pioneros en la investigación y desarrollo de sistemas de vida artificial e interactivos aplicados al mundo del arte, especialmente en el campo de las instalaciones interactivas.

Uno de sus trabajos, Mobile Feelings, es un proyecto de arte móvil en el que los usuarios pueden enviar y recibir datos corporales a través de una red de comunicación inalámbrica. Una serie de dispositivos especialmente diseñados permiten a los usuarios remotos sentir a distancia las señales emitidas por los latidos de su corazón o su respiración. El sistema explora formas innovadoras de comunicación intuitiva y no-verbal que van más allá de la convencional transmisión de voz, sonidos e imágenes que se da en las comunicaciones entre teléfonos móviles.

Concurso Internacional sobre Arte y Vida Artificial

Carmen Gerstl / Jeroen Keijser

Déjà Vu of fresh water, a nightmare environment

El proyecto consta de seres virtuales los cuales cuentan una historia de degradación medioambiental. Las figuras centrales son una sirena y peces estilo Art Deco que nadan en un entorno submarino post-apocalíptico, contaminado y muerto. El usuario navega por el entorno, en medio de las evoluciones de la sirena y los peces, que el espectador puede ir liquidando a su voluntad. El espíritu que la envuelve es pesimista y sarcástica, el participante interactúa con el mundo como si fuese un juego. En el fondo del mar se acumulan latas con etiquetas antiguas en las que se ven especies animales, y los participantes arrojan sus propias latas cuando salen del entorno, como si en nuestro mundo no pudiera darse más que la acumulación de basura.

Ethan Bordeaux, Ben Recht, Noah Vawter y Brian Whitman

Concrete Music.

El proyecto Concrete Music otorga vida a una canción. Es una composición musical, que evoluciona constantemente. Los creadores recurrieron a un procesador de música, un código de algoritmos recursivos lo suficientemente robusto para aguantar temporalmente su uso durante 30 años, y un sintetizador capaz de formar composiciones en constante evolución. Partiendo de unos parámetros originales de tono, textura, ritmo y duración temporal, la canción se va componiendo a sí misma, lentamente abandonando su estado inicial. Solo el tiempo permitirá saber su resultado final. El generador de música algorítmica de Concrete Music, ha sido enterrado en un bloque de hormigón. El que garantiza su existencia para el futuro. Con esta escultura sonora, la canción adquiere una vida artificial y se resiste a morir; Concrete Music materializa un gran anhelo del ser humano: su perdurabilidad a través de los tiempos, a la vez que es un guiño a la "musique concrete" de los años 50.

Artistas relacionados con el tema

Ken Goldberg desarrolló el primer robot para Internet. En 1999 inició un seminario de *Net Art* en el SF Art Institute. Goldberg ha impartido seminarios de arte telerrrobótico. Sus Principales líneas de investigación tratan de Robots para manufactura automatizada, diseño de partes y dispositivos para automatización. Robots para aplicaciones multimedia. Algoritmos de movimiento para procesos de alimentación, clasificación y ensamblaje.

Ken Rinaldo (EE.UU.) es un artista, teórico y autor que ha creado instalaciones multimedia interactivas en la frontera difusa entre lo orgánico e inorgánico. Realiza un trabajo interdisciplinar en sus instalaciones robóticas que buscan la articulación y la síntesis de la cultura natural y tecnológica.

Conclusión:

El acoplamiento del arte con la ciencia genera nuevos movimientos con nuevos códigos y conceptos. Las obras producidas por estos "artistas" crean gran controversia en la sociedad ya que rozan con los paradigmas de lo que se considera correcto. Todavía no se tiene en claro el poder de acción ni como comportarse antes estos nuevos descubrimientos. Creemos que este nuevo "arte" tiene que avanzar lentamente para que la gente pueda asimilarlo o tomar una posición al respecto. Ahora habría que plantear entes reguladores que nunca antes habían sido considerados para tratar temas artísticos ya que se involucra la vida de los seres.

Referencias

<http://www.fundacion.telefonica.com/at/vida/paginas/v5.html>

<http://www.banquete.org/banquete05/visualizacion.php?id=45>

<http://www.banquete.org/banquete05/visualizacion.php?id=161>

<http://www.cenart.gob.mx/doc/indexdoc.html>

http://rwor.org/a/1217/orgins_s.htm

<http://www.disenovisual.com/temas/temas.php?id=38>

<http://www.artszin.net/rinaldo.html>

<http://www.jornada.unam.mx/2001/02/05/cien-rivera.html>

<http://www.ekac.org/transgenic.html>

<http://www.ekac.org/gfpbunny.html>

http://vereda.saber.ula.ve/cgi-win/be_alex.exe?Autor=Arte+Biogenerativo,+Arte+Gen%E9tico&Nombrebd=vereda&TSalida=

<http://www.artszin.net/rinaldo.html>