

irrupciones

revista de gestión e historia de las artes

Número 0, noviembre 2017 - ISSN en trámite



Utopía

Lic. Magdalena Mastromarino

rESUMEN_

Este artículo analiza el concepto de utopía y su relación con el arte contemporáneo. Diferentes producciones de arte robótico argentino nos permiten repensar la función utópica y su carácter político. Estas obras plantean un encuentro entre especies y generan espacios de tensión que desafían la acción biopolítica de producción de la humanidad y nos abren a un arte más allá de lo humano.

pALABRAS cLAVE_

Estética - cuerpo - simulacro - técnica - vida - utopía.

La utopía es por excelencia una forma de insumisión. Este concepto que surge con la obra de Tomás Moro (utopía del griego ou=no, y topos=lugar) alude a un ideal a la vez deseable e irrealizable y supone, en la mayoría de los casos, una sociedad humana que se proyecta e imagina. Se trata de una ficción política que lejos de representar un programa social cumple una función normativa capaz de señalar los males de la época y ayudar a su transformación. El anclaje de la utopía está en el presente y su función es demoledora.

Con el fin de la modernidad y la crisis de las vanguardias surgen los discursos que anuncian el fin de la utopía. Asistimos a una incapacidad de imaginar el futuro junto a la pérdida del sentido de historia. Por otro lado el despliegue de una tecnología sin límites hace que la realidad se pierda en el exceso. En este mundo convertido en mero simulacro pareciera no haber lugar para lo real, ni distancia posible a partir de la cual pensar la utopía¹.

Sin embargo lejos de sentenciar el fin de esta facultad imaginativa su necesidad se torna evidente.

Como sostiene Lowy el fin la utopía supone también la imposibilidad de cambio de paradigma y la consumación del sistema económico y social vigente como el único posible. La utopía no es generadora de totalitarismo, al contrario una sociedad sin utopía corre el riesgo de ser totalitaria alimentada por la ilusión de consumación. (Lowy, 1999).

Fredric Jameson, retomando la obra de Ernst Bloch, señala en *Arqueologías del Futuro* la necesidad de distinguir entre la forma utópica y el deseo utópico, es decir, entre el género o el texto escrito y el impulso utópico que se detecta en la vida cotidiana. Este rige todo lo orientado al futuro: “lo abarca todo, desde los juegos a los medicamentos patentados, desde los mitos al entretenimiento de masas, desde la iconografía a la tecnología, desde la arquitectura al eros, desde el turismo a los chistes y el inconsciente” (Jameson, 2009, p.16).

Mientras que el programa utópico está marcado por una idea de cierre y totalidad, que delimita una otredad y establece una diferencia, el impulso utópico permanece por siempre abierto y emerge por medio de diferentes prácticas. El arte es una de ellas. Si bien la *poiesis*, como bien señala Massimo Cacciari en *El Dios que Baila* fue condenada por Platón por contradecir los principios que regulaban su utopía, es también la prueba del carácter inalcanzable que persigue todo discurso filosófico (Cacciari, 2000, p.11). Frente a la soberanía del logos, la *poiesis* se opone como aquello que no puede ser sujetado. Revela las grietas del sistema, la fragilidad de toda trama.

¹ En *Ensayos sobre el posmodernismo* Fredric Jameson señala como característica propia de la posmodernidad una nueva cultura de la imagen devenida en simulacro y como consecuencia un debilitamiento de la historicidad, tanto pública como privada. (Jameson, 1991).

Hoy no solo sufrimos la dificultad de imaginar el futuro sino también de experimentar el presente. El cambio tecnológico es vertiginoso. Ante este escenario la tarea de reinventar la utopía significa también activar una existencia que se desenvuelve en una inmersión creciente en tecnologías digitales e informáticas.

Arte contemporáneo y utopía

En la contemporaneidad surgen obras desarrolladas a partir de tecnologías de vida artificial, robótica y entornos digitales. Obras de Bioarte indagan sobre la condición biológica del hombre, la intervención técnica del cuerpo, la creación de organismos transgénicos, etc. Ahora ¿Qué sucede cuando el arte incursiona en otras corporalidades? Cuerpos no humanos que exceden la distinción natural/ artificial, real /virtual. La problemática de lo viviente también aparece en producciones ligadas a la vida artificial y al net art sin que medie ningún elemento vivo, simulando sistemas vivos en soportes digitales, o simplemente animando materiales inertes. Ciborgs, androides, máquinas pensantes; criaturas nacidas de una inteligencia artificial se niegan a habitar un lugar definido. El robot con todas sus variantes despliega un imaginario que está fuertemente relacionado con su capacidad de volver obsoleta toda definición de lo humano. Es un espejo que nos mira mientras cuestiona nuestra esencia. En el ámbito local esto se ve reforzado por la aplicación de estrategias *low tech* que ponen en jaque nociones de eficiencia y productividad, centrándose más en cuestiones de comportamiento y en el desarrollo de conductas afectivas.

Ejemplo de esto es la obra *Alexitimia* de Paula Gaetano, un agente robótico autónomo, diseñado como una semiesfera irregular de apariencia orgánica realizada con materiales blandos y flexibles². Su interior está compuesto por mangueras de plástico y sensores que ante la presencia del espectador liberan el flujo de agua. Cuando entra en contacto con la piel humana reacciona a través de la transpiración. El término *Alexitimia* alude a la incapacidad de verbalizar las emociones. Así Gaetano le asigna una personalidad que define un comportamiento. *Alexitimia* tiene un esquema perceptual: sensores, con los cuales percibe el entorno. Esta información es procesada y opera sobre un sistema motriz. Sin embargo no es una herramienta a ser utilizada por el hombre. No pretende ocupar su lugar. Fue construido sin una clara utilidad. Expresa ese primer momento, el encuentro con el mundo pre lingüístico anterior a todo significado. Aquello que no puede ser simbolizado se expresa en un cuerpo maquínico. La interacción en este tipo de obras pretende generar comportamientos que nos llevan a pensar que hay una corporalidad en la técnica, una materialidad no exenta de connotaciones afectivas. Si la dicotomía hardware/software hereda la distinción mente/cuerpo Gaetano concibe esta obra como un intento por superar esta dualidad en una “Corporalidad Artificial”. Por lo tanto, usando su piel como una interfaz este robot expresa una comunicación entre dos cuerpos: un cuerpo artificial que tiene que asumir una piel de apariencia orgánica y un ser que ya no puede ser definido en términos orgánicos o naturales. El hombre ya no es más una referencia primigenia. Nosotros ya no somos el reservorio de una corporalidad natural. Somos

² Gaetano, P. (s.f). *Paula Gaetano Adi*. Recuperado de <http://paulagaetanoadi.com/works/anima/>

artificio. La tecnología se hace carne. No es inhumana se fusiona con nosotros. Esta segunda carne es solo la evidencia de que el cuerpo natural no existe.

Anima también de Gaetano continúa en esta línea. La obra vuelve sobre la idea de alma que dota de vida. Expresa este deseo tan presente en la robótica y en el arte de animar lo inanimado. Se trata de un agente autónomo de sesenta centímetros y forma semiesférica.

Su mecanismo y electrónica está recubierto de látex, simulando una piel orgánica de apariencia irregular. Ante la proximidad del espectador el robot comienza a respirar, exhalar e inhala como si estuviera sin aliento.

A simple vista esta obra podría emparentarse con las creaciones de autómatas del siglo XVIII llamadas “anatomías vivientes” que imitaban funciones vitales como la circulación sanguínea o la respiración, con el objetivo de hacer progresar el conocimiento científico. Como sostiene Michel Foucault la idea de hombre/máquina no consistía tan solo en recrear el organismo humano sino en representar la sumisión y el control del cuerpo. “Es dócil un cuerpo que puede ser sometido, que puede ser utilizado, que puede ser transformado y perfeccionado. Los famosos autómatas, por su parte, no eran únicamente una manera de ilustrar el organismo; eran también unos muñecos políticos, unos modelos reducidos de poder: obsesión de Federico II, rey minucioso de maquinillas, de regimientos bien adiestrados y de prolongados ejercicios” (Foucault, 1988, p.87)

Anima no posee una apariencia antropomórfica. Su objetivo no es imitar al hombre, comprender el funcionamiento de sus órganos vitales, sino generar un espacio común para un encuentro entre especies, que no pueda ser apropiado ni controlado. Ante la cercanía del espectador el cuerpo del robot se hincha gradualmente, el único orificio que posee comienza a dilatarse, se abre y cierra, al ritmo de su respiración. Se trata de dos seres que comparten un mismo aire. No hay relación jerárquica. *Anima* exige la presencia de un “otro”, que permanezca en una relación de igualdad. Así próximas las dos criaturas logran respirar compartiendo ese acto mínimo, básico, corporal. No hay soplo de vida divino, sino vida “entre” los cuerpos. Así como los monstruos han definido siempre los límites de la comunidad, el ciborg (híbridos de máquina y organismo) es una metáfora de lo que somos y una utopía de lo que podemos ser. “La máquina no es una cosa que deba ser animada, trabajada y dominada, pues la máquina somos nosotros y, nuestros procesos, un aspecto de nuestra encarnación. Podemos ser responsables de máquinas, ellas no nos dominan, no nos amenazan. Somos responsables de los límites, somos ellas”. (Haraway, 1984, p.37)

Desnaturalizar la idea del hombre como dueño y señor de lo viviente también implica cuestionar los límites en torno a lo humano y lo animal. La apuesta de hoy implica nuevos modos de pensar la comunidad que somos con lo viviente, comunidad también conformada por criaturas artificiales.

Octópodos sisíficos realizado por GAE (Grupo de Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero) y dirigido por Mariela Yeregui nos presenta seres robóticos que se desplazan con cierta torpeza sosteniendo pantallas obtenidas de una TV de bajo costo. Por otro lado los micrófonos incorporados tratan digitalmente el sonido del desplazamiento en cada robot. Las pantallas que portan estas extrañas criaturas reproducen imágenes que remiten a una interioridad orgánica. Con el pensamiento moderno la referencia al artificio se tornó necesaria para entender el funcionamiento del cuerpo natural. El cuerpo humano entendido como cualquier dispositivo mecánico dejó de estar regido por causas sobrenaturales y la idea de vida se fue alejando de su concepción espiritual. Este análisis de lo corpóreo implicó un pasaje del todo a las partes. Así surgieron aparatos, instrumentos de visión que ampliaron los límites de lo visible llevándonos al interior de un cuerpo compuesto por órganos, huesos; hasta unidades más mínimas como células, bacterias: pequeños organismos dentro de un gran organismo. En *Octópodos sisíficos* la interioridad orgánica se ha convertido en simulacro. Es un cuerpo monstruoso escindido, extraño, mediado, que se desintegra abandonando su carácter funcional. Un cuerpo híbrido, que no puede categorizarse. Frente a ellos, con ellos, percibimos nuestra interioridad, tomando conciencia del artificio que nos constituye.

Una utopía se abre bajo la figura de estos robots inapropiables. Así como los autómatas expresaron modos de pensar lo viviente, hoy la robótica se enfrenta a un escenario posthumano. Sin embargo estos seres mitológicos no se ubican en posturas evolucionistas sino en un imaginario defectuoso, anti utilitario que erosiona por dentro los discursos hegemónicos. Se trata de figuras utópicas que prometen una relación diferente con la tecnología. Una vida en las grietas entre lo humano y lo artificial. Una vida siempre excesiva. La relación entre arte y técnica asume una posición política. Las obras mencionadas adoptan usos a contracorriente. Son modelos alternativos que piensan bajo la forma del ensayo y el error. Elaboran propuestas que se rebelan frente al sometimiento de la gestión técnica. Recursos imaginativos que permiten recuperar el impulso utópico posibilitando espacios disruptivos. Asumen el carácter técnico como constitutivo a la vez que realizan una crítica a la razón centrada en el sujeto.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS_

Agamben, G. (2006). *Estancias. La palabra y el fantasma en la cultura occidental*. Valencia, España: Editorial Pre-Textos.

Alonso, R., (2015). *Elogio a la Low Tech*. Buenos Aires, Argentina: Luna Editores.

Baudrillard, J. (2009). *¿Por qué todo no ha desaparecido aún?*. Buenos Aires, Argentina: Libros del Zorzal.

Bloch, E. (1977). *El principio Esperanza*. Madrid, España: Biblioteca Filosófica Aguilar.

Cacciari, M. (2000). *El Dios que baila*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.

Cragolini, M. (2014). *Extraños animales la presencia de a cuestión animal en el pensamiento contemporáneo*, Revista Latinoamericana de Estudios Críticos Animales, Año 1, volumen 2.

Fleisner, P. (2015). *La vida que viene*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Eudeba.

Foucault, M. (2012). *Vigilar y Castigar*. Madrid, España: Biblioteca Nueva.

Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Valencia, España: Ediciones Catedra.

Heidegger, M. (2004). *Carta al Humanismo*. Madrid, España: Editorial Alianza.

Iglesias García, R. (2016). *Arte y Robótica: La tecnología como experimentación estética*. Madrid, España: Editorial Casimiro.

Jameson, F. (2009). *Arqueologías del futuro: El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Madrid, España: Editorial Akal.

Jameson, F. (1991). *Ensayos sobre posmodernismo*. Buenos Aires, Argentina: Imago Mundi.

Löwy, M. (1999). *Redención y utopía: El judaísmo libertario en Europa central, un estudio de afinidad electiva*.

Moro, T. (2003). *Utopía*. Buenos Aires, Argentina: Losada.

Tiqqun, (2016). *La hipótesis Cibernética*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Acuarela & Machado.

MAGDALENA MASTROMARINO

Licenciada en Gestión e Historia de las Artes (USAL). Actualmente cursa la Maestría en curaduría en artes visuales (UNTREF). Se desempeña como Profesora Auxiliar de la materia Metodología de la Investigación (USAL).

Participó de diversos equipos curatoriales: *Presentes, Imaginarios Futuros* (Casa Nacional del Bicentenario, Museo Franklin Rawson). *La lucha por el espacio* (Palais de Glace, 2016), *Cuerpo Negro* (Centro Cultural Matienzo).