

lugar a dudas

la vitrina

marzo 2015



JUAN MELO

SYMBIOSIS

Artista seleccionado por convocatoria

Juan Melo

Artista plástico y diseñador gráfico egresado del Instituto departamental de Bellas Artes de Cali, actualmente es estudiante de la maestría en diseño y creación interactiva en la Universidad de Caldas.

Sus procesos artísticos son aproximaciones a dos campos de investigación: El primero indaga sobre los comportamientos psicosociales evidenciados en la historia del arte a través de la representación simbólica en medios tradicionales como la pintura, la escultura, el grabado y el dibujo que son re-interpretados mediante instalaciones audiovisuales

interactivas en las que el objeto estético aborda la naturaleza de los materiales en instalaciones anti-monumentales.

La posibilidad de interacción del código abierto permite que sea el público el que complete la obra. Estas vídeo-instalaciones interactivas ponen en cuestión la ética, la moral, la tradición judeocristiana, y lo políticamente correcto.

En el segundo campo de investigación aborda procesos de creación robótica para la experimentación (especulación) de la existencia de lo no-vivo, que surge en consecuencia de las primeras instalaciones a código abierto y al desarrollo

de interacción enfocada a objetos para la creación de una serie de robots obsoletos llamados *obsoBots*¹ que se dividen en tres grupos: *Dormilonadores* y *acariciadores de plantas*, *Chanclétópodos*² robots autómatas caóticos y *giróGrafos*, robots que dibujan mientras giran.

Sobre Symbiosis

El proyecto indaga sobre las posibles relaciones de la existencia de lo *no vivo*, un proceso que se justifica en el mundo de los posibles³, si tomamos como punto de partida el sentido de existir:

(“ex” y “sistire” = *estar fuera de...*)

Los *obsoBots* se constituyen de seres objeto y no entes autónomos, puesto que obedecen a un código de operatividad impuesto desde la manipulación del algoritmo, lo que da como resultado un comportamiento de acción y reacción del robot: un objeto-sujeto automatizado. Surge entonces la necesidad de entender el objeto subjetivado y se hace en principio teniendo en cuenta las leyes de la robótica⁴ planteadas por Isaac Asimov (1956)⁵, tres postulados que dejan de manifiesto la mirada antropocentrista y hegemónica que protege la vida humana sobre las máquinas.

¿Qué pasa cuando cambiamos las reglas de juego y re-direccionamos el sentido de los procesos científicos y enfocamos la técnica en función de la poiesis?

¿Qué pasa si nos centramos en lo intrascendente, lo cotidiano, en lo otro y nos alejamos del discurso antropocéntrico del arte como seres biotecnológicos?

A partir del trabajo colaborativo ha sido posible la creación de los *Chanclétópodos*, robots que llevan sobre sí una serie de plantas con las cuales coexisten a manera de jardín *autoportante* y nómada, insertados dentro de un universo simbólico donde el uso de la ciencia entra en juego con lo obsoleto. Esta idea va en contravía de los postulados de eficiencia, efectividad y eficacia; mientras que los postulados de Asimov van en contravía de las necesidades de la poética.

La construcción colaborativa permite a artistas e ingenieros desarrollar aplicaciones para la manipulación mecatrónica con microcontroladores *Arduino* y *Raspberry pi*, en función de la poética de la imagen y del objeto en movimiento. Estos campos de investigación no tienen un rumbo fijo y su devenir está marcado por el indeterminismo.

Estos procesos en arte, ciencia y tecnología redefinen el método para la formulación del nuevo problema de estudio, con la intención de enfocar el conocimiento del algoritmo y encontrar la *belleza* del código en nuevas experiencias que, el arte en la era post-electrónica permite.

ESTO NO ES CIENCIA FICCIÓN

Symbiosis tiene más influencia de la cultura basura, como son llamadas las manifestaciones estéticas populares de consumo masivos que Umberto Eco denomina *bajas culturas*⁶, en ella se encuentran catalogadas las series japonesas del género Tokusatsu⁷, como por ejemplo: *Ultraman* de Eiji Tsuburaya (1966); que los argumentos científicos o de los discursos antropocéntricos de la historia del arte.

Ahora bien, los pequeños robots de *Symbiosis* no vienen a apoderarse del mundo sino a existir como entes utópicos que portan plantas, hechos de materiales pobres, con una estructura artificial frágil, que contrasta con lo

extremadamente técnico y funcional, de lo que se entiende debe ser un robot. Tampoco aceptan órdenes, ni tienen conciencia espacial, por tanto no reconocen lo animado de lo inanimado y eso se traduce en que no tienen valores de juicio (no se acogen a las *Leyes de Asimov*).

ENTREVISTA

LL. ¿A partir de qué experiencia o interés, surge la idea de trabajar a partir de desarrollos tecnológicos dentro del campo del arte visual?

JM. Las primeras experimentaciones las hice en vídeo para acompañar las presentaciones de grupos musicales locales como *Las Vacas* (1994), *Superlitio* (1998) y *La Fábrica* (2002).

En 2009 conocí el código abierto, motivándome a formar *Precarius Technologicus* con la participación de Oscar Serna, Luis Mosquera, Juan Camilo Figueroa y Juan David Wedmann. Lo más importante siempre ha sido la poética de la imagen; *Precarius* es un proyecto colaborativo en ciencia, arte y tecnología.

LL. De acuerdo a tu interés en la relación entre tecnología y artes visuales, ¿piensas que de alguna manera gran parte de las producciones de artistas locales se están limitando tanto a nivel conceptual como técnico-formal?

JM. No se tiene que asumir necesariamente la tecnología para generar propuestas desde el arte contemporáneo; el

problema del arte es un asunto más filosófico que tecnológico. Sin embargo, veo con incertidumbre la producción de obras que están asociadas a nuevas tecnologías. Creo que cada artista debe hacer una apropiación del tiempo que le corresponde vivir, y eso requiere que él o ella aborde diversos campos del conocimiento, tales como: el histórico, el pensamiento filosófico, la expresión artística, los adelantos científicos, entre muchas áreas más.

Los jóvenes artistas son temerosos al momento de confrontarse con las tecnologías dentro de sus procesos, y eso genera una distancia crítica frente a los circuitos nacionales e internacionales que están asumiendo la digitalización y la ciencia como un espacio del arte donde hay mucho por decir. Seguimos produciendo obras de vanguardias tardías y elogiando contemporaneidades anacrónicas. La tecnología y la ciencia no son la última frontera del arte como algunos teóricos afirman, pero no podemos desconocer su influencia en las nuevas formas de habitar el mundo ni la relación histórica de los artistas con la tecnología. La limitante existe y es evidente, Cali es una ciudad que tiene una movida artística interesante.

Es proactiva y los jóvenes generan sus propios circuitos de circulación, pero cuando se habla de video, ciencia y nuevas tecnologías hay mucho camino por recorrer.

LL. Pensando en el concepto de simbiosis, explícanos de qué manera ambos organismos (robot y planta) logran retroalimentarse y posibilitar su funcionamiento y/o existencia dentro del universo simbólico que plantea tu propuesta.

JM. La simbiosis es una relación entre sistemas naturales o artificiales que tienen la posibilidad de coexistir generando una mutua dependencia. En este caso, uno de los sistemas depende del otro -la planta necesita de la acción del robot para ser hidratada-. Actualmente trabajo junto a un grupo de estudiantes para incorporar sensores de humedad que permitan una hidratación más eficiente para la existencia de las plantas. También hay un desarrollo importante en la estructura simbiótica, y es el uso de energía solar que se ha hecho en el último año; los robots son autosuficientes.

LL. Si tuvieras que definir o explicar aquello de la experimentación plástica con tecnología, ¿dónde o a partir de qué se encontraría el aspecto estético de tu producción?

JM. La construcción de cada *bot* es compleja porque tiene condicionamientos propios, lo cual establece problemas a resolver: la ubicación y protección del paquete tecnológico, la generación de un equilibrio para lograr un desplazamiento lógico al tiempo que debe soportar un jardín sobre su estructura.

La investigación es un proceso de ensayo y error. En la obtención del primer modelo verdaderamente funcional (versión *beta*) fue necesario probar más de diez versiones *alfa* fallidas -robots en los que se invirtieron semanas de trabajo colapsaron en menos de cinco segundos-. El diseño está proyectado en la función y la poética del objeto robótico. Hay que hacer un juego con la forma a partir de la función y mantener la poética del objeto fiel al concepto de *Symbiosis*.

Ahora bien, en la construcción del objeto nuevo, los materiales son replanteados. El uso y la forma se han representado intuitivamente como un objeto animalizado y, me he tomado la libertad de hacer un homenaje a la última anti-vanguardia del siglo veinte -los diseños de los jardines están inspirados en los cortes de cabello de los punks de finales de la década del 70 y los 80's.

LL. Háblanos de lo que llamas naturalización de lo tecnológico, de las posibilidades y, sobre todo, de los cuestionamientos de tipo ético que implica esta idea de la *difuminación* del límite entre la vida y la muerte a través del avance científico.

JM. La naturalización de lo tecnológico es una idea que intuitivamente había cultivado, pero que adquirió solidez luego de leer *El universo en un átomo* de Dalaí Lama -donde habla de su experiencia con la tecnología, y la cercana relación con importantes científicos

y pensadores del mundo-. El paradigma propuesto es que somos espiritualmente seres biotecnológicos; una idea amplia sobre el sentido del *corpus* tan sagrado que conservan otras religiones.

Esa naturalización no es una imposición, se trata de un proceso que está ocurriendo mientras somos testigos y protagonistas de la idea que se materializa: *Deux ex machina*¹ adquiere nuevas connotaciones si tenemos en cuenta que en la tradición judeocristiana, el hombre está hecho a imagen y semejanza de Dios.

Más que el límite de la vida, me interesa la existencia de lo no vivo, la posibilidad de una humanidad biotecnológica y la perpetuidad de una especie híbrida.

LL. Para finalizar, ¿en qué consistiría el avance, desarrollo, la particularidad o novedad de esta propuesta frente a lo que ya mostraste en el año 2013 en BLOC?

JM. La investigación permitió crear algunos objetos robóticos que si bien no hacían parte del planteamiento inicial de *Symbiosis*, se habían constituido en parte importante del proceso, primero como idea después como desarrollo. Esto permitió que el grupo tuviera una aproximación más

clara al uso del algoritmo en la búsqueda de la expresión poética. Por eso, la exhibición en *Casa Proartes* para BLOC 2013 obedece a un modelo pedagógico que muestra los alcances del trabajo colaborativo desde adentro, acompañado de una publicación gratuita. Los robots presentados fueron un *Dormilonador* que acariciaba una planta *Aristoquia elegans*, el *Guardián de la Venus atrapamoscas*, un *giróGrafo* que dibuja, un *orniTópodo* con sistema de visión periférica acompañado de un objeto robótico que lo hidrataba, y se instalaron *intaglios* como huella de los exoesqueletos de los robots que colapsaron dentro del proceso. Una memoria de las experimentaciones fallidas que es importante compartir.

La instalación de *La vitrina* es similar a como se pensó inicialmente, aunque tiene cambios que se están resolviendo. Veremos los *bots* en un espacio contenedor del universo simbólico dentro del cual co-existen. Los nuevos *bots* han cambiado: están hechos con bloques de maderas procedentes del Pacífico colombiano que son usadas por los nativos en su cotidianidad.

Actualmente se está rediseñando el dispositivo de hidratación con estudiantes de

la clase de *Objetos Interactivos* de la carrera de ingeniería multimedia de la Universidad Autónoma de Occidente. Aún hay problemas energéticos por resolver para tener una alimentación más pertinente.

La Vitrina de lugar a dudas es una excelente oportunidad para poner los nuevos prototipos a prueba como *roncoBot* y otros modelos funcionales. Será un proceso de mucho aprendizaje en el cual hay que hacer un seguimiento y mantenimiento exhaustivo. En *Symbiosis* todo está por ocurrir.

- 1 obsoBot: Robot obsoleto, anacrónico, inútil.
- 2 Chancletópodo (*Chancle*: neologismo procedente del idioma Quechua Chancleta: sandalia básica. En la jerga popular de Cali se le dice *Chancle* a los jóvenes que deambulan en la ciudad dentro de un escenario semi-underground y *pous* procedente del griego y traduce pies o patas)
- 3 LAZARATO, Mauricio, *Políticas del acontecimiento*
- 4 Leyes de la robótica: 1) Un robot no hará daño a un ser humano o, por inacción, permitir que un ser humano sufra daño. 2) Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, excepto si estas órdenes entran en conflicto con la primera Ley. 3) un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que ésta protección no entre en conflicto con la segunda ley.
- 5 ASIMOV, Isaac. *Yo robot 1950*
- 6ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*.
- 7 Tokusatsu: Japonés *Efectos especiales*. Series grabadas con imagen real de la cotidianidad al cual le insertan súper héroes con efectos especiales-