

Sobre máquinas luminosas/vivas una interpretación de dos instalaciones de Rosa Barba

≡ José-Carlos Mariátegui

Los trabajos de Rosa Barba han ido lidiando conceptualmente con el proceso de crear vida a través de experiencias cinemáticas mediante las máquinas y las comunicaciones, dos conceptos básicos en la evolución de la computación moderna. Podemos decir que desde que la comunicación y el control le pertenecen a la vida del hombre, como mencionó Norbert Wiener [1], los trabajos de Rosa Barba son de alguna manera una síntesis de la óptica: la comunicación de las imágenes visuales. En este sentido la interacción mecánica se convierte en una consecuencia de la interacción óptica.

Ciertamente, hay huellas históricas de la relación entre la experiencia cinemática y la creación de vida artificial, como la intención de crear ilusiones o *fantasmagorías*, es decir, imágenes que aparecen entre arreglos ópticos y que crean la ilusión proyectada de algo que parece estar vivo. Como Descartes alguna vez mencionó, “*La óptica es la ciencia de la ilusión*”; así como escultores y pintores generan vida a través de sus obras, de la misma manera los ilusionistas lo hacían a través de conceptos científicos como la óptica.

En la instalación *Flightmachine*, cuando relacionamos la bicicleta con el proyector de video, podemos *sentir* que una de las máquinas está dentro de la otra. La instalación aparenta ser muy frágil: una película de 35 mm *sin fin* atraviesa el espacio, pero cuando llega al proyector, se engancha al dispositivo de arrastre, el cual aprehende la película con firmeza. El visitante es quien manipula todo este aparato, sentado en la bicicleta, pedaleando. Si bien este ejercicio es poco estable e incómodo, el acto de pedalear logra el mínimo esfuerzo cuando la cadena del pedal se engancha efectivamente a la catalina. En este sentido, la cadena de la bicicleta es una metáfora de la cinta de película en sí misma.

La proyección muestra el intento de vuelo de un abeja, el cual también nos hace referencia a la condición de

insecto en comparación a la condición humana: ambos son formas de respiración aeróbicas, y representan la culminación de un largo tramo evolutivo, desde el animal de habitat marino hasta el más demandante organismo terrestre. Esta transición desde el agua hacia la tierra implicó mejoras radicales en respiración, circulación y desplazamiento mecánico del organismo, y especialmente en sus órganos sensoriales [2]. Los erráticos movimientos de la imagen proyectada y de la cadena de la bicicleta son metáforas de la vida corta e inestable del abeja, sentido en términos visuales estrictamente humanos.

Flightmachine también trata sobre la noción de interactividad, la cual pensamos suele usarse sólo en términos de programación, y que únicamente las instalaciones que se basan en tecnología de computadoras son formas de desarrollar tal noción (históricamente, con instalaciones interactivas tales como *Lorna* de Lynn Hershman). Rosa cuestiona esta noción de interactividad basándose en otras formas de desarrollar una instalación interactiva, como son los procesos mecánicos. La artista no está interesada en lo que comunica, sino en cómo lo hace, así como en la conciencia que el público tiene de este proceso. La bicicleta de *Flightmachine* es una interface que integra al espectador con la pieza artística, la cual a su vez intenta ser un trabajo desarrollado a partir de la participación —en niveles de respuesta— y experiencia de éste [3]. Ya que su idea no tiene relación con el desarrollo tecnológico, Rosa Barba emplea conceptos mecánicos para retar a los conceptos computacionales.

En la instalación *Navigator in a light-room modulator*, cuando las imágenes proyectadas en dos lados opuestos de un espacio adquieren importancia temporal, cada proyección se vuelve más densa; sentirla es penetrar en el espectador. Es aquí cuando la imagen desaparece, dejando a la luz una proyección vacía, un espacio carente de información. Al medio de ambas proyecciones, cual

rosa barba: *flightmachine*

escultura animada, las películas parecieran opacar las imágenes y los espacios vacíos, como una metáfora de instrucciones de computadora: información y no-información. Las imágenes se presentan en dos películas que no están sincronizadas, simplemente aparecen en momentos distintos, como en el caso de la información al azar (*random*).

La relación entre la imagen y la no-imagen, en algún sentido referida a los ceros y unos del código binario —o bien a las instrucciones de ENCENDIDO (On) y APAGADO (Off)— es una de las principales teorías de la programación

contemporánea, y una recreación artística de la máquina de Turing [4].

El concepto de la máquina de Turing ha jugado un importante papel en la reciente investigación sobre filosofías de la mente. Se ha hecho la sugerencia de que los estados mentales son estados funcionales de un autómata azaroso o probabilístico, donde el ingreso y salida de códigos binarios han sido reemplazados por el ingreso sensorial y la salida motriz. Esta idea recalca una de las teorías de la mente conocida como *funcionalismo de la máquina* ('machine functionalism') [5], y a su vez sugiere el *modus operandi* de la máquina de Turing para la combinación de información en analogía a la instalación *Navigator*.

Es importante tener en cuenta que en la siguiente década estaremos formando —literalmente— un nuevo estadio dominado por formas vivientes artificiales y organismos sociales. Estos entes sociales son el desarrollo de personas, tecnologías y sus ambientes. Los trabajos de Rosa Barba nos recuerdan que estamos en una protoetapa al siguiente paso del proceso evolutivo: una mezcla ilusoria entre máquina y naturaleza, donde la diferencia entre experiencias virtuales y reales podría esfumarse.

[1] Wiener, Norbert. "The human use of human beings: cybernetics and Society", Da Capo Press, 1988.

[2] *Ibidem*

[3] Mariátegui, José-Carlos. "The Camera as an Interface: Closed-Circuit Video Projects in Peru", *Leonardo Electronic Almanac*, volume 10, number 3, march 2002.

[4] *La máquina de Turing fue sugerida por Alan Turing en un intento por precisar matemáticamente el algoritmo a través de una forma mecánica. Consiste de un cabezal de lectura-escritura que analiza una cinta sin fin dividida en cuadrículas, donde en cada cuadrado se presenta un 0 o un 1.*

[5] Putnam, H.: "The Nature of Mental States", en *Mind, Language and Reality: Philosophical Papers II*, Cambridge University Press, 1975.