

"Comunicación, Arte y Ciencia: el caso del arte transgénico"

Cecilia Vázquez

El trabajo experimental del arte transgénico de Eduardo Kac convoca una reflexión múltiple que involucra un entramado complejo entre tecnología, ciencia y arte. Asimismo, su obra se inserta en una indagación acerca de las dimensiones filosóficas y políticas de los procesos de comunicación. Las diferencias a nivel discursivo entre estos ámbitos, han dado lugar a la creación de espacios delimitados y al establecimiento de un orden de jerarquías que los diferencian.

Su trabajo confluye en la articulación de un discurso sobre los cambios culturales y sociales que los avances científicos traen consigo en una sociedad fragmentada y tecnocrática como la actual, que en muchos aspectos podría definirse como "post-humana"¹, un rasgo que la obra de Kac viene anticipando y explorando activamente desde sus inicios en la década de los años '80. El arte de Kac aparece tematizando, entre otras cuestiones, la actual disolución a priori entre los sujetos y los objetos, entre lo humano y lo no humano, entre el fetichismo de los artefactos y la reificación de lo humano. Podría pensarse con Virilio (1997) que el trabajo de Kac dialoga con una concepción del hombre como "fin del mundo" a diferencia de la vieja concepción antropocéntrica acuñada en la Modernidad: "hay que dejar de fantasear sobre el más allá del hombre con la biotecnología (...), no hay más allá del hombre" (1997:87), nos dice. La obra de Kac muestra y entrecruza los sistemas lingüísticos, los intercambios dialógicos y la comunicación entre especies, interesándose en los aspectos estéticos y sociales de la interacción verbal y no verbal, planteando formas alternativas de entender las implicaciones culturales de los fenómenos comunicativos. Este tipo de propuestas invitan a considerar tanto nuestra racionalidad lógica respecto de nuestro entorno actual como la pregunta por la estética, ambos partícipes clave en nuestros procesos cognitivos en tanto modelos de acción que dan sentido a un cierto tipo de experiencias. Una cuestión interesante de señalar respecto de ello es el modo en que se escenifican las transformaciones tecnológicas, los modos en que se incorpora "lo nuevo".

Siguiendo a Latour (1998b), pueden entenderse estos objetos que son resultado de desarrollos biotecnológicos, incluso siendo estéticos, como metáforas densificadas, como cristalizaciones formales de lo social. De este modo, se pueden situar en un marco de simetría y traducción las relaciones entre los objetos y los sujetos, como agentes humanos y no humanos. Sin ser meras herramienta o prótesis de lo humano, estos artefactos artísticos crean su contexto de aplicación, son entidades explicativas que definen una cierta situación, del mismo modo que lo hacen otras

agencias humanas, ambientales, históricas, etc, que brindan elementos que hacen a la inteligibilidad de las transformaciones biotecnológicas. La reflexión entonces no debería situarse en la dicotomía fetichismo de la tecnología ante la cual se le opondría la restauración de una supuesta primacía de lo humano escondida detrás de ese fetichismo.

Una Coneja Verde

La obra de arte GFP Bunny no es otra cosa que una coneja albina que al contacto con una luz ultravioleta se vuelve completamente verde fluorescente, incluso ojos y bigotes. Por supuesto el hallazgo no es el que determina su estética, es el proceso que comienza con la modificación genética de un embrión de conejo y culminó, hasta el momento, con un gran debate público sobre lo éticamente realizable y lo estéticamente factible o “válido”.

El origen del proyecto GFP Bunny comienza con un artículo publicado en 1998 en la revista del MIT, Leonardo², bajo el título "Transgenic Art"; su manifiesto central plantea:

“Propongo que el arte transgénico sea una nueva forma de arte basada en el uso de las técnicas de ingeniería genética para transferir material de una especie a otra, o de crear unos organismos vivientes singulares con genes sintéticos. La genética molecular permite al artista construir el genoma de la planta y del animal para crear nuevas formas de vida. La naturaleza de este nuevo arte no sólo es definida por el nacimiento y el crecimiento de una nueva planta o un nuevo animal, sino sobretudo, por la naturaleza de relación entre el artista, el público y el organismo transgénico. El público puede llevarse a casa las obras de arte transgénicas para cultivarlas en el jardín o criarlas como animales domésticos. No hay arte transgénico sin un compromiso firme y la aceptación de la responsabilidad por la nueva forma de vida creada así³”

Alba, el nombre de la coneja, nació en abril de 2000 en el Institut National de la Recherche Agronomique en Jouy-en-Josas, Francia. El proyecto se concibió en tres fases, la primera era la exitosa implantación de la proteína verde fluorescente (procedente de una variedad de medusa) en el embrión, la segunda consistió en anunciar el nacimiento de Alba y generar una discusión en

torno a las circunstancias particulares de su creación y la tercera, aún no llevada a cabo, involucraba el aspecto social donde la conejita sería criada como un animal doméstico dentro del seno de la familia Kac. Para él, el GFP Bunny no sólo implicaba crear un ser transgénico sino que la idea era convivir con ella y provocar un gran debate alrededor de su existencia. El debate se produjo (como puede apreciarse al visitar el foro de su página web)⁴, pero no la convivencia porque, asustados por las fuertes críticas que recibió el experimento, los responsables del centro francés en el que Alba fue creada se echaron atrás y no entregaron el animal a Kac, que quería llevárselo a Chicago y convertirlo en la mascota de su familia.

Así, el aporte de GFP Bunny no radica tanto en el carácter híbrido del proyecto, sino en la novedosa propuesta estética donde se interpela a la sociedad a participar en la reconsideración ética de situaciones nunca antes previstas como la creación de vida de un modo genéticamente manipulado por parte del ser humano. Mediante la polémica sobre si la conejita debiera permanecer como animal de laboratorio o incorporarse a la vida doméstica y su promoción a través de los medios, Eduardo Kac plantea una participación directa de la sociedad en temas que aparentemente le atañen a quien maneja cierto tipo de discurso. Según su planteo, para encarar el siglo XXI la ciencia debería de algún modo democratizarse tomando en cuenta los contextos político, social y cultural. Esto podría llevarse a cabo por medio de la reformulación del discurso y los rituales que la han acompañado desde el siglo XIX para permitir articular plenamente el goce del descubrimiento con la conciencia de que se movilizan cuestiones también emocionales y que la forma de comunicar la experiencia necesita asimismo ser parte de esa novedad. Sabemos que difícilmente esto ocurra como programa dentro de la ciencia, pero propuestas como la de Kac están colaborando con la creación de artefactos culturales capaces de constituirse como espacios de crítica (o al menos como 'gestos de') respecto de aquello que aparece de un modo tan poderoso y totalizante como el discurso de la ciencia. Desde el punto de vista del campo del arte, su trabajo se sitúa históricamente (en serie con otros desarrollos "transgénicos", aunque no se denominaran así: las razas actuales de perros domésticos serían un ejemplo de ello). También se puede rastrear en este sentido, los aportes de las primeras vanguardias, como es el caso del futurismo y su sentido del arte como partícipe en el diálogo de ideas.

La tesis central de Kac sobre el arte transgénico⁵ plantea que si los avances de la genética van a cambiar por completo nuestra sociedad, la única manera de reflexionar sobre estos cambios a través del arte es utilizando las mismas herramientas y técnicas que los científicos en los laboratorios. Con respecto a esto, sería interesante pensar qué significa utilizar "las mismas"

herramientas que aquellos que trabajan dentro del campo científico. Sabemos que la técnica como modo de hacer formulable el mundo implica, en esta misma formulación, una intención política, ya que una(s) forma(s) de vivir fuertemente sesgadas por la razón tecnocientífica en el marco del modo de vivir en las sociedades postindustriales, no puede ser imparcial o inócua. Al pensar la técnica como medio neutral en manos del hombre, la única verdad que aparece de este modo es la de los “hechos”, posición que elude de esta forma la crítica respecto de la técnica y sus formulaciones. Si bien el caso del proyecto que estamos analizando circula por circuitos tradicionales del arte contemporáneo (exhibiciones en galerías, bienales, congresos y jornadas “internacionalizadas”, es decir, siguiendo las tendencias internacionales del arte actual) también necesariamente debe dialogar y realizar intercambios tanto materiales como simbólicos, con el campo científico. De ahí, los conflictos que mencionaba. Es indudable que la realización de una obra como el proyecto GFP Bunny demanda una gran especialización científica, a la vez que enormes fondos para solventarla. De todos modos, la utilización artística de las técnicas científicas implica también ir de algún modo en contra de los usos “convencionales” asignados por la industria y el mercado de bienes simbólicos (a pesar de que las obras circulen al interior del campo artístico (Bourdieu, 1995) como mercancancías). Poner en tensión los significados que la razón tecnocientífica intenta siempre estabilizar, fundamentalmente su idea de progreso ilimitado, de “avance”, tan arraigado en el sentido común contemporáneo apunta a intervenir simbólicamente en la realidad social.

La propuesta del artista brasileño invita también a una reflexión sobre los supuestos epistemológicos que sostienen cada uno de estos campos (el artístico y el de la ciencia), sin perder de vista la cuestión central que constituye el “costado humano” que nutre a estos discursos. El estatuto de “lo vivo” trabajado por este tipo de experiencias estéticas intenta poner en crisis, entre otras cuestiones, la idea de creación. Éstas verdaderas “obras vivientes” estarían elaborando a nivel de las prácticas concretas, las profundas transformaciones que se vienen registrando tanto en la telemática como en la biotecnología. Es en este sentido que me interesa pensar los significados que aparecen como premisas que articulan un cierto tipo de prácticas (artísticas en este caso) como las desarrolladas por Kac. Dada la intangibilidad e invisibilidad de las experiencias que hace posible hoy la biotecnología, la obra de Kac aparece como un elemento que contribuye al proceso cognitivo de estos desarrollos técnicos. Así, estamos transitando desde hace ya casi dos décadas, territorios cyborg (Haraway, 1995: 254-263), donde las fronteras entre lo humano y la máquina ya no funcionan de la misma manera. Es cierto que a finales del siglo XX somos todos cyborg, “somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo (...) un mundo cyborg

podría tratar de realidades sociales y corporales vividas en las que la gente no tiene miedo de su parentesco con animales y máquinas, ni de identidades permanentemente parciales, ni de puntos de vista contradictorios". El poder de lo cyborg, también reside en que esa inmaterialidad y miniaturización de la que habla Haraway necesita "ser escrita", hacerse tangible, en el sentido de Latour (1998a) cuando propone considerar las circunstancias en que los cambios que implican los procedimientos de escritura y visualización de imágenes puedan influir en el modo en que se argumenta, se demuestra, en fin, se cree.

El discurso de lo transgénico

A través de un análisis discursivo del arte transgénico, específicamente las narraciones (Ricoeur, 2004), desplegadas a propósito del proyecto GFP Bunny, emerge una puesta en escena de la ciencia desde el arte, ya que en el caso de las obras de Kac, esta última actúa como condición de producción del modo en que se hacen inteligibles para los sujetos las problemáticas actuales de la biotecnología, la manipulación genética o la creación de formas vivientes. En este sentido, se trata de aquello que Vilém Flusser (1998)⁶ llama, la (re)aparición de la forma de arte más antigua, el ars vivendi, el arte de la vida o el saber cómo vivir. Así, el arte se está (re)conectando de algún modo con el sentido griego antiguo de tekhné. Si se atiende al acervo cultural de la antigüedad clásica, esa verdadera matriz cultural (pensada en términos modernos), donde el "hacer" se confundía con el sentido de poiesis, nos encontramos frente a ciertas reverberaciones de aquel pasado lejano que nos devuelve ecos que hacen sentido hoy, frente a estas nuevas interfaces. La técnica entendida así como arte, privilegia la habilidad creativa y el compromiso creador del hombre respecto de su entorno, de modo que si Kac ha logrado con su trabajo crear seres vivos "de un nuevo tipo", para llamarlo de algún modo, su obra contribuye a la construcción de un nuevo paradigma en el campo de las artes al proponer una discusión acerca de la condición biológica humana desde una perspectiva de la comunicación. El arte transgénico es un modo de inscripción genético que a la vez está dentro y fuera del campo operativo de la biología molecular, negociando el terreno entre ciencia y cultura. Este tipo de arte podría aportar a la ciencia debates acerca de la dimensión comunicativa y relacional de su práctica.

Dice Kac⁷: "En lo que respecta al mundo del arte, el medio digital se ha convertido además esencialmente en un mecanismo de representación a través del texto, la imagen y el sonido. Pero a mí lo que me interesa es pasar de la representación a la presentación, que las creaciones salten de la pantalla al espacio físico (...) por ejemplo, en una obra anterior llamada "Génesis" creé en mi

ordenador el modelo de una bacteria y se lo envié por correo electrónico a la compañía que la sintetizó, y ésta me la devolvió de manera física. Este salto de la pantalla al espacio físico me parece lo más radical, pasar del interés por reproducir la realidad a crear nuevas realidades. Yo quería saltar de la pantalla al espacio físico. Seguir utilizando los medios digitales, pero de una forma mas intensa, que estableciese una conexión entre lo físico y lo virtual, entre lo biológico y lo tecnológico. Pretendo crear un universo dinámico entre los dos para romper las fronteras y entrar en una nueva ecología. Me interesan los grandes problemas filosóficos que trascienden la especificidad de la tecnología, especialmente la cuestión de la comunicación (significado, posibilidades, límites, múltiples modalidades), la intersubjetividad y la interacción dialógica. Cuando surge una nueva tecnología y se aplica socialmente de algún modo, a menudo con fines industriales o transaccionales (negocios, comunicaciones), cambia la sociedad y la cultura. Al principio suele darse una resistencia general, pero décadas después se transforma en aceptación”.

El imaginario tecnológico que despliega el trabajo de Kac lleva a plantear la desaparición de la distancia material entre lo biológico y lo tecnológico: se asume la técnica como se ha asumido el lenguaje: como parte intrínseca del ser, que permite ser/comunicar en el mundo. Desde esta perspectiva, en las obras del arte transgénico se da una participación en lo visual a través de las interfaces humano-máquina (vale recordar que el propio artista lleva implantado en su tobillo un dispositivo de localización como los utilizados para rastrear ganado vía satélite). De esta manera, al abordar el mundo de la creación que utiliza los medios digitales y tecnológicos de interfaz no solo como herramientas o recursos sino como fuente y materia intrínseca, se constata el estrecho vínculo entre el fenómeno visual y la acción.

La dimensión lúdica

No hace falta una larga reflexión para constatar que el juego es el eslabón estratégico que une la acción y la interfaz (Giannetti, 2001). En el juego no hay finalidad, un “mas allá” que le sea propio. El hecho de actuar en el terreno de lo virtual de muchas expresiones artísticas (el “hacer de cuenta que”, o “como si”) produce una escisión con la realidad del entorno y además también posibilita crear realidades propias.

La relación entre arte y juego polariza en dos posiciones críticas: la primera de ellas entiende el juego como uno de los aspectos fenoménicos con los que el arte se expresa; la segunda concibe el

arte como uno de los momentos de la actividad lúdica del sujeto. De todas formas, en ambos casos es tácito que ambas actividades se ejercitan por placer, como satisfacciones en sí mismas.

En términos históricos, el surrealismo descubre que es el que el juego puede cumplir una función psicoterapéutica tanto para el niño como para el adulto. El movimiento de la Internationale Situationniste se apropia, desde 1958, de este costado –progresista– del surrealismo. La Internationale Situationniste (Guy Debord, Dahou, Sturm, entre otros) inicia sus actividades bajo la noción de “situación construida”, definida por sus ideólogos como: “momento de la vida construido concreta y deliberadamente por la organización colectiva de un ambiente unitario y de un juego de acontecimientos”⁸. Otra modalidad lúdica está representada por otras propuestas que enfatizan la superación de la contemplación pasiva del espectador, en los diseños de objetos industriales realizados con pretensiones didácticas, en la creación de objetos y situaciones lúdicas, no sin antes descontextualizar y reestructurar los elementos preexistentes.

Las bases pedagógicas de todas estas experiencias están tomadas de las investigaciones de Sigmund Freud, Melanie Klein, Jean Piaget y su escuela. En este sentido, es interesante señalar el papel del juego como forma de creatividad ligada a la existencia de una correlatividad entre la activación de procesos cognitivos y la interacción lúdica. Los juegos creativos son institucionalizados en el arte, la ciencia y la filosofía, así, la humanidad también experimenta tal como los niños realizan en la primera infancia, como un modo de lidiar con lo desconocido, creando esquemas de asimilación y acción (Oliveira Lima, 1986). En este sentido, la obra de Kac es una buena pista para pensar cómo se incorporan a la experiencia cotidiana las nuevas zonas liminares entre arte, ciencia y tecnología, gesto que nos devuelve de modo ineluctable al terreno de las prácticas.

Notas

1. El concepto de post humano nombra el complejo de significaciones desplegadas a propósito de los cambios respecto del cuerpo y la subjetividad posibilitados por los desarrollos de la biotecnología.

Acerca de esta problemática Christian Ferrer y Flavia Costa (2001) plantean: “quizás sea tan difícil meditar sobre esta alquimia del cuerpo porque la imaginación colectiva desea abandonar una piel que se ajusta malamente a las nuevas necesidades generadas por la misma matriz técnica que inventa y distribuye las prótesis de recambio. O quizás temamos descubrir que desde hace tiempo grupos específicos de la población humana se han convertido en campo de experimentación biotecnológica”.

2. <http://www.leonardo.info/index.html>

3. "Arte transgénico", en <http://www.ekac.org/transgenico.html>

4. www.ekac.org

5. Kac Eduardo (2005): Telepresence and Bio Art -- Networking Humans, Rabbits and Robots, University of Michigan Press.

6. Citado en Machado Arlindo, Por un arte transgénico, en Jorge La Ferla (org), “De la Pantalla al Arte Transgénico”, Libros del Rojas, Buenos Aires, 2000.

7. Eduardo Kac (2005) op. cit

8. Esta es una buena referencia para historizar fenómenos como los de estoy describiendo.

Bibliografía Citada

- Bourdieu, Pierre: Las reglas del Arte, Barcelona, Anagrama, 1995.
- Ferrer, Christian y Costa, Flavia: Carne Picada en Revista ARTEFACTO, Pensamientos sobre la técnica, Buenos Aires, invierno 2001.
- Giannetti, Claudia: Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego en Revista Analisis, 2001.

- Haraway, Donna: Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza. Cátedra, Universitat de Valencia/ Instituto de la Mujer, Madrid, 1995.
- Kac Eduardo (2005): Telepresence and Bio Art -- Networking Humans, Rabbits and Robots, University of Michigan Press
- Latour, Bruno: “Visualización y cognición: pensando con los ojos y con las manos” en La balsa de la Medusa, Nro 45/46, Visor, Madrid, 1998a.
- “De la mediación técnica: filosofía, sociología, genealogía” en Doménech y Tirado (comps), Sociología Simétrica, Barcelona, Gedisa, 1998b.
- Marchan Fiz, Simón: Del arte objetual al arte del concepto, Alianza, Buenos Aires, 1999.
- Oliveira Lima, Lauro: Niveles estratégicos de los juegos en Revista Perspectivas
- Ricoeur, Paul: La memoria, la historia, el olvido, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2004.
- Virilio, Paul: El cybermundo, la política de lo peor, Madrid, Cátedra, 1997. ,El arte del motor. Aceleración y realidad virtual, Buenos Aires, Manantial, 1996.