

# ARTÍCULO

## **BIOS, TECHNE, LOGOS: UNA CARRERA ARTÍSTICA OPORTUNA**

*Jens Hauser*

# BIOS, TECHNE, LOGOS: UNA CARRERA ARTÍSTICA OPORTUNA

## **Resumen**

Bioarte no es simplemente un híbrido, es también un término mutante que prolifera. El ascenso de la biología al estatus de ciencia física “más actual” ha ido acompañado, por un lado, del uso inflacionario de las metáforas biológicas en las disciplinas académicas que estudian la cultura y, por otro lado, de una amplia serie de procedimientos biotécnicos que proporcionan simultáneamente a los artistas los temas para su trabajo y los medios expresivos para realizarlo. En los últimos años: Bioarte no se ha desplegado ni desarrollado de acuerdo con los códigos maestros prescritos de un manifiesto post-vanguardista determinado; en lugar de esto, ha sido sometido a un proceso de deriva social y a varias influencias desde su entorno estético.

**Palabras clave** : Bioarte, híbrido, biotécnicos, estético, ciencia.

## **Abstrac**

Bioarte is not simply a hybrid, is also a mutant term that proliferates. The ascent of Biology to estatus of “present” physical science has gone accompanied, on the one hand, of the inflationary use of the biological metaphors in the academic disciplines that study the culture and, on the other hand, of an ample series of biotécnicos procedures that simultaneously provide to the artists the expressive subjects for their work and means to make it. In the last years: Bioarte has not unfolded nor developed in agreement with the prescribed masterful codes of a determined post-vanguardista manifesto; instead of this, it has been put under a process of social drift and several influences from his aesthetic surroundings.

**Key words**: Bioarte, hybrid, biotécnicos, aesthetic, science.

## Inicio

La palabra Bioarte no es simplemente un híbrido, es también un término cambiante y que ha proliferado. El ascenso de la biología al estatus de ciencia física “más actual” ha ido acompañado, por un lado, del uso desproporcionado de las metáforas biológicas, en las disciplinas académicas que estudian la cultura y, por otro lado, de una amplia serie de procedimientos biotécnicos que proporcionan simultáneamente a los artistas los temas para su trabajo y los medios expresivos para realizarlo.

Por lo que se ha visto, la evolución del término “Bioarte” ha tenido cierta similitud con el creciente y dinámico camino que ha seguido el despliegue genético, lanzado por grupos tecnindustriales, que tuvo su auge en la década de 1990 y que, en vísperas de su momento culminante, junto con la histeria mediática que rodea el Proyecto del Genoma Humano, ha ido remitiendo lentamente en los últimos años. El Bioarte no se ha desplegado ni desarrollado de acuerdo con los códigos prescritos de un manifiesto post-vanguardista determinado; en lugar de esto ha sido sometido a un proceso de evolución social y a las influencias estéticas de su entorno.

Durante mucho tiempo, el elemento dominante del Bioarte era el “Arte Genético”, que supuestamente era un sinónimo; con todo, ante la renuncia inequívoca frente a la superioridad del paradigma genético, como Escala de Jacob definitiva, los protagonistas artísticos ampliaron sus horizontes para incluir otros campos y métodos: células y cultivos de tejidos, neurofisiología, biorobótica y bioinformática, transgénesis, síntesis de secuencias de ADN producidas artificialmente, cruzamiento mendeliano de animales y plantas, xenotrasplantes y homoinjertos, autoexperimentación biotecnológica y médica, y subversión de las tecnologías de visualización de biología molecular de maneras no previstas en los manuales de usuario.

## El art media como forma artística

El dilema tipológico hace recordar la dificultad de definir el art media como forma artística. Qué es exactamente lo que es esencial y definitivo: ¿que produce arte con la ayuda de media, o que el encuentro de los artistas con determinados temas enmarcan y cambian la manera de utilizar los media? (1) En contraste con las tecnologías empleadas en el art media digital, las biotecnologías como implementos artísticos todavía no han sido democratizadas (2), aunque es posible que tengamos muy cerca los estudios caseros de biotécnica como nuevas manifestaciones de la cultura pop (3). De esta manera, la idea de Bioarte, un concepto ya lleno de significado, está contaminada adicionalmente por el arte que considera la biotecnología desde el refugio seguro de la distancia supuestamente crítica y simplemente lo conceptualiza como un tema más. No es difícil decir que hoy en día a nadie se le ocurriría equiparar los óleos conceptuales de Milton Manetas con sus joysticks, ratones de computadora y lios de cables e hilos como Computer Art y Media Art. Pero entonces nos vemos enfrentados a un estado de la cuestión absolutamente grotesco, en el que persiste la idea —incluso en publicaciones especializadas que deberían estar mejor informadas— de que una obra puede adscribirse al Bioarte a partir del contenido que representa.

Manifestaciones bioficticias como esculturas-quimeras, retratos-ADN, pinturas de cromosomas o fotos digitales trucadas, que presentan mutantes, sirven tanto de ejemplo de Bioarte como los cuadros impresionistas de Claude Monet podrían clasificarse de “Arte de Nenúfares” o “Arte de Catedral”. Estas formas artísticas convencionales, donde funcionan exclusivamente sistemas metafóricos e iconográficos, sirven sobre todo para satisfacer las demandas de contenido de los museos de arte tradicionales, en los que los curadores se ven empujados por las presiones ejercidas por el reto de la perspectiva biotecnológica: por un lado, tienen que adoptar una posición en un tema de importancia urgente en la sociedad; por el otro, los curadores —puestos a prueba por las demandas conceptuales de los temas, ignorantes, intelectualmente aletargados (4), o inseguros ante la dificultad de calificar estas obras de objetos artísticos en el sentido convencional de la palabra— evitan el terreno peligroso del Bioarte formalmente innovador, que enfrenta a la biotécnica con la aplicación paradójica en la práctica real. De las incontables exposiciones presentadas en los últimos años, que han tratado el tema de la biotecnología, aquellas en las que las biotecnologías han sido utilizadas como herramienta pueden contarse con los dedos de una mano.

Las cosas aún se complican más en el caso de las instalaciones de Media Art que se basan en los llamados algoritmos genéticos. ¿Las simulaciones computarizadas de procesos biológicos son Bioarte? ¡Difícilmente! Al fin y al cabo, ¿no se trata a priori de un esfuerzo para instrumentar estos programas, suministrando unas ilustraciones que doten de significado pseudocientífico y estetizante (5) y, a través de la informática, permitir que surja y florezca nuevamente el mito de la obra de arte como organismo vivo? A pesar de la importancia siempre creciente de la investigación en el campo de la biocibernética y, por otro lado, la biología sintética que intenta designar nuevas funciones a los organismos vivos, aún pasa que el arte, cuya esfera de funcionamiento es la interfaz de lo orgánico y mecánico y que refleja la fascinación de la bioinformática y de la biocomputación, por encima de todo normalmente sigue parado en un ideal cibernético. (6) Hoy en día, sin embargo, éste vuelve a verse confrontado con el material concreto basado en el carbón. (7)

## Cambios en Bioarte

Para decirlo con el lenguaje de la genética, más de moda: estos híbridos estéticos no pueden ser explicados por medio de la analogía visual de los fenotipos de estas obras, sino por medio de sus genotipos conceptuales. La “mutación” que ha sufrido el Bioarte puede describirse actualmente con cuatro hipótesis:

1. El Bioarte se está replanteando en cuanto a su materialización. La antigua fascinación por el “código de vida” decrece y da paso a una confrontación fenomenológica con el network. Los artistas utilizan material orgánico específico y, simultáneamente, hacen claras críticas sobre el fetichismo genético.
2. En lugar de objetos de representación, representaciones o simulaciones gráficas, ahora el centro de atención son los procesos transformadores, con características de performance. Se establecen interrelaciones entre biotecnologías y sus condiciones estructurales filosóficas, políticas y económicas
3. El Bioarte atrae cada vez más el interés de los artistas de performance o de los que se especializan en Body Art; hay una relación estructural que conecta los dos campos. La relación dialéctica entre la presencia real y la representación metafórica, es comparable al arte del performance, donde el artista pone en juego su propio cuerpo y su biografía. Del mismo modo, el espectador que experimenta el

Bioarte, tiene que pasar una y otra vez del reino de lo simbólico del arte a la “vida real”, por los procesos que se exhiben y se sugieren mediante la presencia orgánica.

4. El Bioarte es principalmente un arte de transformación in vivo que manipula “material biológico a niveles discretos (por ejemplo, células individuales, proteínas, genes, nucleótidos)”<sup>(9)</sup> y crea exhibiciones que permiten a los individuos participar emocional y cognitivamente. Pero no permite ser encasillado con una definición rígida y rápida de los procedimientos o materiales que tiene que utilizar. Aunque podemos considerar que su medio es la “manipulación del mecanismo de vida”, también acepta una gran variedad de formas tanto por lo que hace al discurso como a la técnica.

### Notas

(1) Véase Hans Ulrich Reck: *Mythos Medienkunst*, Colonia, 2002.

(2) El interés por adquirir conocimientos de trabajo de laboratorio para abordar la verdadera “wet biology” va creciendo de manera exponencial: por ejemplo, 92 artistas de todo el mundo pidieron entrar en las sesiones abiertas a participantes del taller más reciente “Art and Biotechnology” organizado en Londres en marzo por SymbioticA and Arts Catalyst.

(3) Véase Eugene Thacker y Natalie Jeremijenko: *Creative Biotechnology. A User's Manual*, Newcastle, 2005.

(4) Los que defienden el art media son Joline Blais y Jon Ippolito: “Looking for art in all the wrong places”. En: *Ars Electronica 2001. Takeover*, Viena, 2001, págs. 28-33.

(5) Véase Richard Hoppe-Sailer: “Bioplay. Medien – Simulationen – Natur?” En: Hans Werner Ingensiep i Anne Eusterschulte (eds.): *Philosophie der natürlichen Mitwelt*, Würzburg, 2002, págs. 257-272.

(6) Para una elaboración del modelo explicativo de los puntos de vista cibernéticos como paradigma general y como ersatz de los ideales humanistas clásicos, véase: Céline Lafontaine: *L'Empire Cybernétique. Des machines à penser à la pensée machine*, Paris, 2004.

(7) El ejemplo más destacado de esta confrontación de código inmaterial y bacterias reales transgénicas es sin duda *Genesis*, d'Eduardo Kac. Véase *Ars Electronica 1999. Life Sciences*, Viena, págs. 310-311.

(8) Eduardo Kac. Introducción del libro *Biotechnology, Art and Culture*, M.I.T. Press (se publicará en 2006).

\* La primera versión más completa de este artículo fue publicada bajo el título de “Bio Art – Taxonomy of an Etymological Monster”, en *Ars Electronica 2005. Hybrids - Living in Paradox*, Viena/NY, 2005, págs. 182-192

### Bibliografía

BLAIS, Joline y Ippolito Jon. “Looking for art in all the wrong places”. En: *Ars Electronica 2001. Takeover*, Viena, 2001, págs. 28-33

HOPPE-SAILER, Richard. “Bioplay. Medien – Simulationen – Natur?” En: Hans Werner Ingensiep i Anne Eusterschulte (eds.): *Philosophie der natürlichen Mitwelt*, Würzburg, 2002, págs. 257-272.

LAFONTAINE, Céline: *L'Empire Cybernétique. Des machines à penser à la pensée machine*. Paris, 2004.

THACKER, Eugene y Jeremijenko, Natalie: *Creative Biotechnology. A User's Manual*, Newcastle, 2005.

ULRICH Reck, Hans: *Mythos Medienkuns*. Colonia, 2002.