

MASTER ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
DEPARTAMENTOS DE PINTURA Y ESCULTURA
FACULTAD DE BELLAS ARTES DE VALENCIA



PROYECTO FINAL DE MASTER

EL ABSURDO EN ARTE E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Realizado por:

Iñigo Benito Molinero

Dirigido por:

Francisco Sanmartín Piquer

Septiembre 2012

"I'm not a robot. I'm a unicorn."

-Cleverbot-

INDICE

1	PREFACIO	5
1.1	Hipótesis, motivación y planteamiento.	5
1.2	Metodología. La estructura en 3 ejes.	6
1.3	Contextualización y advertencias.	8
1.4	Introducción a los temas.	11
2	IDENTIDAD e IDENTIFICACION. El yo, el otro, el nosotros.	14
2.1	El Proyecto de una identidad.	14
2.2	Transgéneros, identidades construidas e identidades proyectadas.	17
2.3	Identificación e Imagen	22
2.4	Identificación y Comunidad	24
3	PRACTICA: ¿Quiénes son André y Ginevre Turing?	30
3.1	Trabajo previo.	30
3.1.1	Sobre la aplicación replicants.	
3.1.2	Phillip K. Asimov Bot, un BETA insoportable.	
3.1.3	Andre y Ginevre	
3.2	La relación Andre – Ginevre.	36
3.3	Imagen.	38
3.4	Delirio, absurdo y patrones.	40
3.5	Censura y detención de André y Ginevre Turing	40
3.6	Posicionamiento y Presentación.	41
4	HCI y HRI	44
4.1	Relacionarse con la máquina.	44
4.2	Relacionarse con el androide.	47
4.3	Relacionarse en el entorno robot.	50
4.4	Estrategias de Chabtación.	53

5	PRACTICA : 8x8 Respuestas.	56
5.1	Servicio web Cleverbot, Test de Turing y Premios Loebner.	57
5.2	Limites e Implicaciones	58
5.3	Sobre: "Proyecto:8 Preguntas" de A.Muntadas.	59
5.4	Visualizar .	61
5.5	Conclusiones de la práctica.	61
6	EL ABSURDO.	64
6.1	El límite de la simulación. Error integrado.	64
6.2	Comportamiento absurdo simulado.	65
6.2.1	Teatro del Absurdo.	
6.3	Comportamiento inesperado.	69
6.3.1	Estéticas del error y Cultura Glitch	
6.4	Sabotear las HCI.	70
7	PRACTICA: Conectar para Desconectar.	74
7.1	Sobre el servicio de videoconferencia SKYPE.	74
7.2	La inacción como estrategia de sabotaje	75
7.3	Conectar y Desconectar. Errores de conexión.	76
7.4	Documentación y trabajo paralelo.	77
7.5	Conclusiones de la práctica.	78
8	CONCLUSIONES y TRABAJO FUTURO	80
9	BIBLIOGRAFIA.	84
10	ANEXOS.	88

1. PREFACIO

1.1 HIPÓTESIS, MOTIVACIÓN y PLANTEAMIENTO.

El desarrollo de la red lleva ya un largo recorrido. Un nuevo contexto tecnológico y social, que ha posibilitado la evolución de las formas de relacionarnos que conocemos. Y al igual que otras tecnologías, ha derivado en situaciones inesperadas de ese propio medio, de su uso y/o de su configuración.

Robert Epstein, psicólogo americano, aseguró haber pasado cuatro meses de su vida manteniendo un intercambio de correspondencia via mail con un robot sin saberlo.¹ La percepción que tenemos sobre nuestras relaciones a través de la red: ¿cómo son? ¿satisfacen nuestras necesidades sociales?

Un robot, como veremos más adelante en esta investigación, es capaz de gestionar un perfil de una red social como lo haría una persona de carne y hueso, y las capacidades de interacción de estos “bots” es cada vez mayor, cada vez más personalizados y personalizables. ¿Cómo se interactúa con un robot? ¿Qué diferencias existen entre hablar con un robot a través de una pantalla o hacerlo con una persona a través de la red?

Preguntarse quiénes somos nosotros en internet, y “*quiénes*” son los robots en vez de “*qué*” son los robots quizá sea el primer paso para averiguar nuestra relación con los aparatos electrónicos complejos.

Este texto, adscrito a la línea de investigación: Estética digital: interacción y comportamientos, resume algunas de estas cuestiones y

1 EPSTEIN, Robert. From Russia with love. [online] nº17 Scientific American Mind. (2006)

http://drrobertepstein.com/downloads/FROM_RUSSIA_WITH_LOVE-Epstein-Sci_Am_Mind-Oct-Nov2007.pdf

presenta una valoración en torno a los siguientes conceptos:

La idea de una identidad contemporánea abierta: compuesta por un lado de la presencia de nuestra virtualidad humana, y la presencia a su vez de virtualidades humanizadas.

La existencia de las tecnologías complejas en la sociedad, aquellas cuestiones que provienen de la robótica, la programación y la inteligencia artificial, siempre desde una percepción distanciada pero no del todo desligada de la ficción.

La capacidad y necesidad de la participación desde el arte contemporáneo para asumir y poner en cuestión esos conceptos, así como conocer la práctica artística existente que apunta ya en esa dirección. Un arte que posiciona las cuestiones clave en torno a la identidad, ya muy visitadas desde la filosofía, pero que lo hace, aun a sabiendas de que algunas de las áreas del conocimiento a las que se refiere van a cambiar o están aun por ser descubiertas.

En este sentido, realizo esta investigación en el marco propuesto por Máster de Artes Visuales de la Universidad Politécnica de Valencia como trabajo de final de Máster: Por un lado , para retomar mi antiguo interés por la inteligencia artificial y los robots; y por otro, para establecer nuevos espacios para la reflexión y para el desarrollo de proyectos dentro de la práctica artística contemporánea.

1.2 METODOLOGIA. LA ESTRUCTURA EN 3 EJES

Los temas que se tratarán a lo largo de este texto están divididos en 3 ejes principales. A lo largo de la primera parte, se abordará la cuestión contemporánea de la identidad a través de varios autores como: y algunos artistas como: Que proponen su línea de trabajo en aspectos

interesantes a tratar. Se buscará en ellos una intuición hacia la importancia de la presencia de las maquinas, en el arte, en la sociedad y en cada uno de nosotros mismos.

También se recordarán cuestiones sobre el imaginario en torno a la idea de robot, aunque con la única pretensión de dejarlas de lado y dar acceso a preguntas sobre construcción de identidades mixtas hombre-maquina, el concepto de cyborg, y la necesidad doble de una integración y una diferenciación de estas relaciones híbridas.

Por último, se plantearán preguntas en torno a la identidad mecánica autónoma, y su relación, tanto consigo misma como con las personas.

En un segundo bloque, se establecerán las relaciones de interacción posibles con esas maquinas, androides y entornos robóticos, siempre teniendo presente el primer bloque, y las cuestiones de identidad, pero poniendo especial hincapié en los aspectos activos de esas relaciones, y con un pensamiento bidireccional. Se presentarán, al igual que en el primer bloque, artistas que ponen a prueba esas relaciones, y que, a veces de modo irónico, humorístico, o en forma lúdica, dan espacio a unas maquinas capaces de mostrar algo más de personalidad de lo que se espera de ellas.

También en este segundo bloque se podrá observar la creciente progresión de esas personalidades maquínicas de dos, tres o infinitas cabezas, cuyas formas de pensamiento se formularan de maneras inesperadas y delirantes.

Se presentará la teoría de la estética relacional como forma útil para abordar los modos de interacción con estos robots en el contexto del arte contemporáneo, encontrando en la acción y la performance recursos útiles para abordar estos temas.

En el tercer bloque se incidirá en ese delirio, es error y ese absurdo

como forma útil para mostrar, visibilizar y posicionarse en torno a lo que significa ser una máquina. Y también para mostrar la pertinencia de ese “constructo errático” en la época contemporánea que nos sirve tanto para observar nuestra relación con las máquinas, como nuestra relación con las personas que nos rodean y nosotros mismos.

De la mano de Martin Esslin y Samuel Beckett se retomarán los conceptos del teatro del absurdo y el interés en lo extraño y fallido, para, dejando de lado en el camino la llamada “estética glitch”, dar pie a cuestiones más interesantes derivadas de comportamientos erráticos, inesperados y/o contraproducentes tanto de máquinas como de seres humanos.

1.3 CONTEXTUALIZACIÓN Y ADVERTENCIAS.

SOBRE LAS PRACTICAS

Como objetivo de esta investigación se determinó que se realizarían una serie de prácticas con la intención de apoyar de forma paralela el discurso teórico de la investigación.

Se propusieron cuatro ejes de interacción dentro de las HCI, siendo los siguientes:

- Humano > Humano
- Máquina > Máquina
- Máquina > Humano
- Humano > Máquina

Durante el desarrollo de las mismas, dada la cantidad de material que las inteligencias artificiales que se ha trabajado ofrecían y debido a la escasez de tiempo y de recursos, y sobre todo: dado el nivel de interacción (muy alta) y la bidireccionalidad de estos ejes propuestos, ha modificado la estructura final. Que viene a ser la siguiente:

- Humano <> Humano
- Maquina <> Maquina
- Humano <> Maquina

Estas prácticas, abordadas desde la interacción humano computadora en el campo de las artes, han demostrado con una sencillez apabullante la complejidad de estas interacciones. Se han encarado no con una idea preestablecida de obra artística a realizar, sino como una serie de prácticas, extendidas en el tiempo, que tuvieran sentido por sí mismas de cara a la investigación, pudiendo ser, de considerarlo oportuno formalizadas como obra.

Los apartados correspondientes a cada una de las prácticas se presentarán a lo largo de este texto intercalados entre los apartados principales, ya que sirven tanto para esclarecer algunos puntos de los temas propuestos como para plantear cuestiones de otros. Como es evidente, se ha situado a cada una de las practicas con los temas a los que más referencia han hecho, aunque todas guardan una relación estrecha entre si.

UN ROBOT ES UN ROBOT.

Me gustaría prevenir sobre el uso de que se hará de algunos conceptos a lo largo de esta investigación. "A rose is a rose is a rose."² o "Principio de Identidad" de Gertrude Stein: es probablemente la cita más famosa de la autora. Su significado se ha interpretado con frecuencia como "las cosas son lo que son", una expresión del principio de identidad, "A es A". En el pensamiento de Stein, la frase expresa que tan solo empleando el nombre de una cosa ya se invoca el imaginario y las emociones asociadas con el objeto.

2 STEIN, Gertrude. *Geography and Plays*. Boston. Four Seas. 1922. p.187.

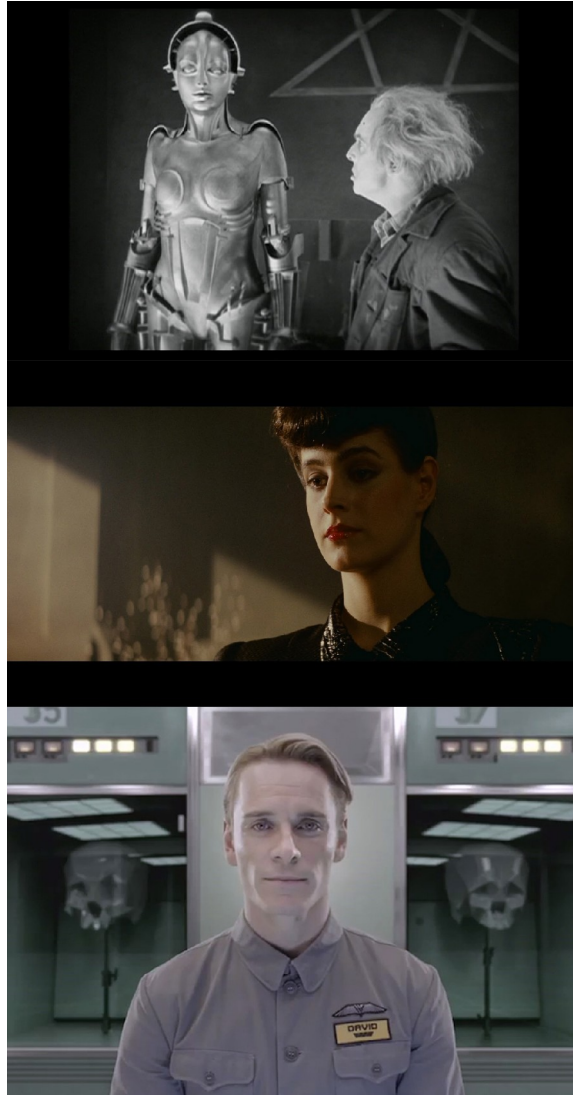


Fig. 2: Robots de cine: “Maria” de Metropolis (1927), “Rachel” de Blade Runner (1982) y “David” de Prometheus (2012).

En este sentido, advierto sobre el uso de las palabras "robot", "androide" y similares al lo largo de este texto. Poseen por si mismas capacidad de disparar nuestro imaginario, e invocar desde las grandes novelas de ciencia ficción clásica a los mejores videojuegos actuales; diferentes ficciones que he disfrutado y recomiendo encarecidamente, y que a su vez son inspiradoras de muchas de las cuestiones que abordo en esta investigación. No obstante, este tipo de visiones distópicas y/o apocalípticas propias de este tipo de narrativa no son muy recomendables

para este caso.

De hecho en la imaginería de la década de los 50, ya se observa ese tipo de relación humano maquina totalmente mistificada, algo que deseo evitar:

“The media made the computer a “familiar alien”. For example, it was frequently implied that the computer was in some way “alive”, but even the signs of life were doubtly mediated, first by the media and second by the computers operators and programers. The stereotyped little men in white coats standing by the huge machine represented both a human presence and a distained, mystified scientific priesthood. Like priests, the operators and the programers were deidicated to the “secret knowledge” about the computer and acted as mediators, both delivering questions to the computers and interpreting its answers.”³

En su lugar me gustaría poner en bandeja para esta lectura unos "robots" más basados en "lo real", en las maquinas que conocemos y utilizamos y que coexisten en nuestro cerebro con esa imaginería proveniente de la ficción. Irónicamente, espero poder compartir mi inquietud en torno al desvanecimiento de estos umbrales entre "maquina" y "persona", que no solo son potencialmente interesantes de cara al futuro, sino que adquieren gran pertinencia debido a su existencia en la actualidad.

1.4 INTRODUCCION A LOS TEMAS

Se cumple el centenario del nacimiento de Alan Turing⁴, considerado uno

3 HUSHTAMO, Erkki. From Cybernation to Interaction: A contribution to an Archeology of Interactivity, del libro editado por LUNENFIELD, Peter, *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, MIT Press. 1999.

4 Colaboradores de Wikipedia. *Alan Turing* [en línea]. Wikipedia, La enciclopedia libre, 2012 [fecha de consulta: 25 de agosto del 2012]. Disponible en <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Alan_Turing&oldid=58971332>.

de los padres de la computación moderna. Gracias a su labor somos a día de hoy capaces de controlar y programar máquinas complejÍsimas, capaces de ayudarnos en el desarrollo del conocimiento humano. Pero aunque el desarrollo de estas máquinas, y de las ciencias de la computación, ha avanzado mucho desde sus orÍgenes, el usuario medio desconoce los entresijos de su funcionamiento, y tampoco comprende los significados e implicaciones de tales. La gran mayoría de individuos de la sociedad ignora los detalles de ese conocimiento a pesar de utilizarlo. La obviedad de que tenemos poco control sobre la tecnología que poseemos y utilizamos, se hace patente, en cualquier tipo actividad conocida. Desde desmontar un ordenador a utilizarlo compulsivamente. La distancia entre la complejidad de las tecnologías, y las capacidades que tenemos para comprenderlas se distancian cada vez más y más.

Ese bache, esa pérdida de conocimientos, es exponencial. Siendo cada vez mayor la población de personas que ignoran las tecnologías con las que están tratando. La creencia de que existen individuos que ejercen ese conocimiento, desde una posición de poder, sobre todos los demás es cierta en parte, pero también una idea un tanto ingenua, y un tema que no me corresponde tratar en este texto. En cambio, creo que es importante tener presente que cada vez nos encontramos más cómodos entre estas "desconocidas" tecnologías, que sustituimos hábitos sociales con ellas y que incluso creamos necesidades y dependencias de las mismas. Como dice Sherry Turkle:

"En nuestros días el ordenador ha dejado de ser una máquina meramente calculadora para interesarse por la simulación, la navegación y la interacción. Ya no damos órdenes a la máquina, sino que dialogamos, navegamos con ella surcando mundos simulados y creando diferentes realidades virtuales. Y, además, el poder psicológico que posee el ordenador ya no se limita a la interacción hombre-máquina, sino que se ha ampliado a un gran número de redes a través de las cuales podemos

*interactuar, hablar, intercambiar ideas y sentimientos e incluso asumir personalidades de nuestra propia creación”.*⁵

Estas tecnologías, y el ya largo recorrido de internet, plantean para los artistas nuevos paradigmas alrededor de la idea de lo social, la interacción y la identidad y nos acercan a preguntas sobre la medida en la que la complejidad de estas tecnologías configura cómo somos y cómo nos relacionamos con ellas y entre nosotros.

Muchas de ellas, sobre todo las que tienen relación con la morfología de las imágenes web, la imagen infográfica, los aspectos formales del arte en la era de internet, ya han sido analizados por la generación de artistas que nació antes que la red y que creció al la vez que la red, y que realizó proyectos en paralelo al desarrollo de este medio. Algunos otros, más actuales, empiezan a preocuparse por aspectos afianzados o nuevas complejidades de este desarrollo de la red y su contexto, y plantean preguntas sobre el presente y futuro de esta complejidad tecnológica con la que convivimos y que vagamente comprendemos.

El desarrollo de las relaciones sociales en la red, la automatización e "deshumanización" de los procesos informáticos, la presencia de lo inesperado, los errores y fantasmas, la deslocalización y masificación de los movimientos en red, las necesidades y dependencias generadas por la tecnología o la "personificación" de la computación serán temas de obligada presencia ellos. Esta generación de artistas, algunos de los cuales veremos a continuación, han podido comprobar el progreso de internet, y ofrecerán en sus propuestas nuevos planteamientos en torno a esos temas.

⁵ TURKLE, Sherry. *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1997.

2.- IDENTIDAD e IDENTIFICACIÓN

2.1 EL PROYECTO DE UNA IDENTIDAD

¿Es posible imaginar que una identidad, un ser, haya sido proyectado? ¿que haya sido creado en el marco de un proyecto? Una identidad proyectada, es por lógica una identidad que ha sido ideada. Sea por uno mismo o por otro, esa imagen paralela a nosotros mismos que llamamos identidad, es una proyección modificada y modificable de quienes somos. Puede estar sujeta a quienes somos, si. Pero a menudo atiende más a otros factores externos o a los contextos en los que se mueve. Stuart Hall lo llama “identificación” en vez de “identidad” en un intento de acercarse más a la forma en la que estas se desfragmentan y fracturan en la modernidad. Davide Bell nos lo recuerda:

“In sum, Hall writes that he views identification as 'points of temporary attachment to the subject positions which discursive practices construct for us' -those 'discursive practices' construct the possible modes of identity that are legible in culture (...). And rather than a once-in-a-lifetime subscription to identity, Hall suggests a looser affiliation (though this shouldn't be taken as implying 'free choice' -as it often is in work on identity in cyberculture, as we shall see).⁶

La creación de: una exageración de nosotros mismos, un alter ego, de múltiples personajes, un super YO enmascarado, un amigo imaginario o cualquier otro tipo de identidad paralela es un ejercicio bastante común en internet desde sus orígenes. Esta multiplicidad entre quienes somos, quienes mostramos ser, y quien es ese otro y quien dice ser, ha sido un de los juegos más interesantes que ocurría cuando nos conectábamos.

⁶ BELL, David. *An Introduction to Cybercultures*. London, Routledge Cultural Studies, 2001.

El mito de Prometéo en su forma contemporánea, el Frankenstein programado no es más que el tipo de interacción por medios tecnológicos que tenemos día a día, pero solo se hace presente, cuando admitimos y asumimos que la relación con estas tecnologías es inseparable, que configura nuestra cotidianidad, y que nos convierte en los dos Frankensteins: el monstruo y el doctor, por igual.

Pero dejando los dramas fílmicos a un lado, puedo afirmar que yo mismo he sido varias "personas" a lo largo de mi vida digital, y he sido artífice de las mismas en muchas ocasiones. Crear un ser y vivirlo, ese es el mito de Prometéo hoy día, como aquel que tiene un terrario lleno de hormigas, y que puede, aunque sea parcialmente sentir y vivir como una de ellas. Pero presumiblemente, el concepto de "vida" se nos queda corto⁷ la capacidad de existir de estas "personas" digitales es más ambigua y confusa. Nacen y mueren, son creadas y destruidas, incluso varias veces. Interactúan a muchos niveles, y se desarrollan, y se multiplican; y las vivimos, temporalmente o íntegramente, igual da.

El concepto de una identidad proyectada es aquel que asume que ese yo digital está sujeto a los parámetros de lo digital y a sus reglas, y que puede o no convivir con nuestro modo de vida "orgánico", y que podemos hibridar ambos al gusto.

El desarrollo de identidades y personalidades en internet viaja en paralelo al desarrollo de la programación de lo que conocemos como inteligencias artificiales. La creciente autonomía, no solo de máquinas o robots que se desplazan, mantienen el equilibrio o juegan a piedra papel y tijera mejor que nosotros sino también de ordenadores capaces de interactuar y socializar se esta convirtiendo en toda una realidad. Las capacidades de la programación informática, y las enormes bases de datos, permiten crear simuladores sociales muy capacitados para la interacción sobre todo lingüística.

⁷ FUCHS, Mathias & ECKERMANN, Sylvia.[en línea] *Alive or dead? Vivo o Muerto?* 2004 <http://syl-eckermann.net/articles/juego.pdf?textid=1435&lang=en>

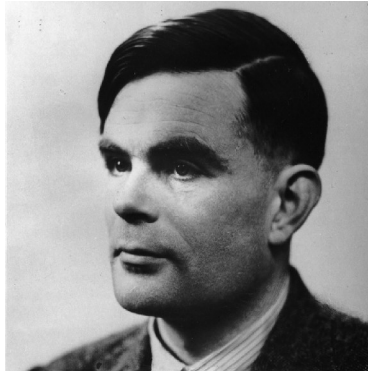


Fig.1 Alan Turing.

Desde los primeros bots conversacionales creados en los años 90, hasta los de hoy el desarrollo ha sido exponencial. El Loebner Prize⁸ ha ido premiando desde entonces por medio del conocido Test de Turing los mejores chatterbots⁹, capaces de simular conversaciones parecidas a las humanas. No obstante aun está por ver si es ese el camino a seguir de la inteligencia artificial, dado que hay puntos de vista opuestos a este sistema. En cualquier caso, podamos o no llamarlos inteligentes, podamos o no comprender qué es la inteligencia o las inteligencias, la existencia de estos simuladores sociales y su creciente capacidad son una realidad a tener presente. La posibilidad de relacionarnos con sistemas computerizados complejos, o personalidades programadas nos hace preguntarnos su naturaleza, pero sobre todo las posibilidades que albergan para el pensamiento y la creación.

La actividad artística, desde la filosofía, establece útiles espacios para debates en torno a la configuración del "ser"; y la figura del artista, no duda en apoderarse de esos espacios para dar pie a esos debates. El YO, el OTRO, y el NOSOTROS, constituyen los tres ejes en los que cuestionar

8 Wikipedia contributors, "Loebner Prize," Wikipedia, The Free Encyclopedia, http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Loebner_Prize&oldid=492827660 (accessed August 29, 2012).

9 MAULDIN, Michael , *ChatterBots, TinyMuds, and the Turing Test: Entering the Loebner Prize Competition*, Proceedings of the Eleventh National Conference on Artificial Intelligence, AAAI Press, retrieved 2008-03-05

el concepto de identidad, en la era de la computación e internet estos tres ejes han sido modificados, abordando nuevas ramas del conocimiento y posibilidades para la investigación como las que presentaré a continuación.

2.2 TRANSGENEROS, IDENTIDADES CONSTRUIDAS e IDENTIDADES PROYECTADAS:

Las formas identitarias que se conciben en la era de internet han sido ampliamente analizadas por muchos artistas. En la red, las identidades se escriben y se borran, se copian y pegan, se multiplican y dividen tan rápido como el código mismo que da su estructura a la red. En una situación como esta, libre de los atributos identitarios fijos que resulten conocidos y cómodos, las posibilidades para ahondar en los fronteras y abismos de aquello que nos define son infinitas, pero a su vez, albergan el alegato posmodernista de la muerte del individuo, la disolución del sujeto en el flujo de pensamiento de la red. El "yo" encuentra un espacio en la red, pero es un yo cambiante, deliberadamente confuso, temporal y adscrito al resto de identidades tanto ficticias cómo reales que su usuario considere oportuno crear.

Cambios de genero, de edad, de apariencia y otros muchos son habituales ya del mundo en red. Esta confusión aparente de fronteras del "yo" ha transformado las conexiones sociales de manera que el individuo, aun estando protegido por la fisicidad de su cuerpo detrás de la pantalla, no duda en asumir la parte de su identidad que tiene reflejo en la red, y al mismo tiempo, se habitúa naturalmente a esa multiplicidad personal que es propia del ser humano, pero que toma nuevos formatos en los medios técnicos y tecnológicos en los que se desenvuelve incrementándolos de forma exponencial.

El primero de los casos de artistas que voy a mencionar que trabajan desmenuzando su "yo" digital es Zach Gage, y entre sus muchos proyectos específicamente "Self Portrait Bot", no solo por su pertinencia con respecto a los temas que trato sino por su semejanza a una de las prácticas que he propuesto.

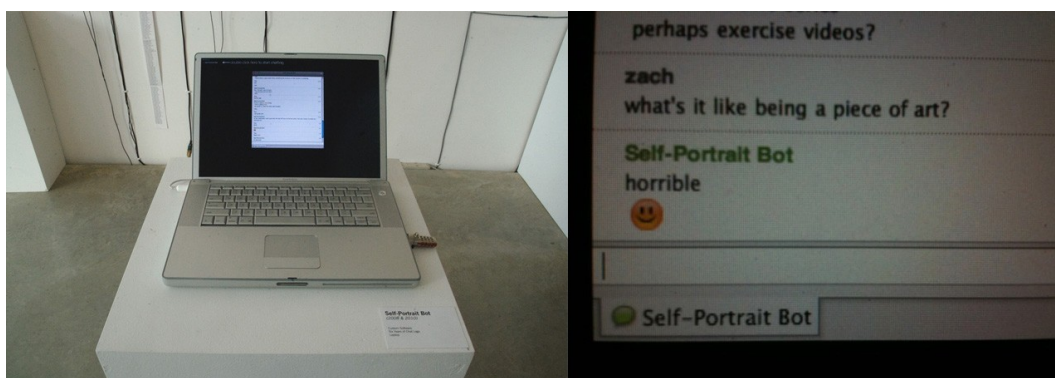


Fig.3: "Self Portrait Bot" de Zach Gage.

Zach Gage propone un chatbot de su yo pasado, una maquina conversacional que responde tal como lo hubiera hecho él mismo pero años atrás. Zach propone un bot que emplea sus conversaciones de su base de datos de mySQL del 2002 al 2008, y empleando un algoritmo que selecciona la respuesta que él mismo dio años atrás en otra conversación donde le hicieron una pregunta similar a la que le hayas preguntado tú ahora (o a lo que más se asemeje). Así, Zach propone que chatees con su yo digital pasado, una parte de su identidad anclada en el tiempo y en la web.

La supuesta fractura identitaria no es más que un polimorfismo, asumir las muchas facetas de cada uno. Pero aun se percibe, ciertamente, esa división de lo virtual y lo real, lo que está fuera y lo que está dentro de la pantalla, con bastante claridad. Y aunque tenemos asumidas nuestras necesidades de permanecer "conectados" a esa virtualidad de nuestro yo, seguimos creyendo que no es más que un

reflejo, una ilusión de aquello que somos. La mentalidad cyborg permanece aun en un paréntesis de la aceptación social y no como algo integrado en uno mismo e indivisible.

Donna Haraway nos ponía en el camino de una mentalidad tal, a lo largo del "Manifiesto Cyborg"¹⁰, cuando dudaba del dualismo maquina-humano:

"Ahora ya no estamos tan seguros. Las maquinas de este fin de siglo han convertido en algo ambiguo la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente, entre el desarrollo personal y el planeado desde el exterior y otras muchas distinciones que solían aplicarse a los organismos y las maquinas."

Aunque la dirección de Haraway es otra, y emplea el concepto cyborg en un sentido amplio, nos sirve igual para abordar temas de desigualdad específicos literalmente del concepto cyborg, y de la identidad compuesta hombre maquina. Temas en los que intentaré profundizar a lo largo del texto.

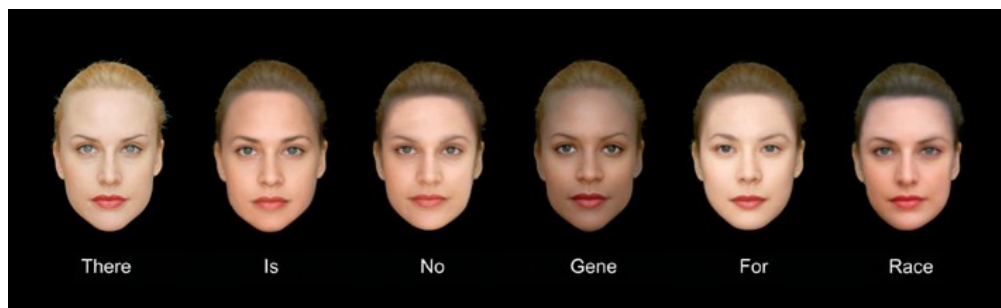


Fig.4: "Human Race Machine" de Nancy Burson.

"Human Race Machine" de Nancy Burson nos propone un pensamiento muy en la línea de la propia Haraway. En este caso jugando con la idea de la diferencia racial. Human Race Machine propone la visualización del yo personal a través de un "morphing" del rostro de uno mismo utilizando algoritmos que modifican los rasgos faciales en base

10 HARAWAY, Donna. "A Cyborg Manifiesto"

cánones de diferentes grupos étnicos. La excusa para discutir cuestiones de raza o etnia, se desdibujan para acabar mirándose y cuestionándose a uno mismo como humano y a través de una maquina.

Esa aceptación de la mitad cyborg de nuestro ser aun se queda en un autoengaño socialmente aceptable. Una pequeña falacia o ficción que concedemos a las maquinas y a nosotros mismos. La identidad "maquínica" permanece aun en un estado de negación del que le es imposible salir; es una posición de inferioridad, impuesta por la figura humano-dios que la creó, y que aun la utiliza como herramienta. Es una posición de poder bien conocida, establecida en la división de la sociedad tal y como la historia nos la muestra: Aquellos que "conceden" los derechos y aquellos que los reciben, como si antes nunca los hubieran tenido. Las minorías han necesitado presentarse por si mismas con existencia propia (y muy a menudo en estatus de rivalidad) para que se les concediera una identidad, y más aun para establecer la suya propia en términos de igualdad.

Las maquinas, con su evolución como herramienta, cada vez más compleja; y su paralelo proyectado, el robot de la ficción humana, nunca han podido verse en otra posición que no fuera la de inferioridad y marginación. Se esperaba de las maquinas que fueran dispositivos para la emancipación del ser humano del esfuerzo físico y el trabajo, y al mismo tiempo, se temía por su supremacía en apocalípticas historias de guerras en las que los robots provenientes del espacio esclavizaban al ser humano. Dos caras de una misma mentira cuyo único pretexto es el de evitar la responsabilidad de comprender y gestionar nuevas identidades, géneros y grupos sociales (en este caso los que corresponden a una era tecnológica avanzada).

Esta dualidad reside en la incapacidad de la maquina de "ser" por sí misma, y en la incapacidad del hombre de conceder ese derecho a nada que no se asemeje a sus creencias.

Interstitial Space Helmet (2004) James Auger y Jimmy Loizeau es una posible solución a la fusión de las identidades virtual y real. Su propuesta va dirigida a personas que, acostumbradas a ver y verse a si mismas a través de webcams y ordenadores, se encuentren con problemas a la hora de interactuar con gente real en interacciones físicas. La necesidad de mostrarse a través de un yo-monitor solventa estos problemas, y provee al usuario de un espacio virtual-físico híbrido en el que se siente tan confortable como en su ventana de chat.



Fig. 5: "Interstitial Space Helmet" de J.Auger y J.Loizneau.

La ironía con la que los artistas proponen su casco-avatar trae a colación las necesidades inherentes de la digitalización del yo, y preguntas evidentes en torno a los hábitos o usos que hacemos de nuestra imagen identitaria cibernética. ¿Puede convertirse la identidad cyborg, una identidad mixta, una necesidad, un derecho?

El comportamiento mixto nos brinda la oportunidad de proponer la mentalidad cyborg propuesta por Haraway:

"el cyborg aparece mitificado precisamente donde la frontera entre lo animal y lo humano es transgredida. Lejos de señalar una separación

de los seres vivos entre ellos, los cyborgs señalan apretados acoplamientos inquietantes y placenteros."¹¹

Una proposición que no solo da cabida a esa parte de la sociedad que asimila y asume su identidad híbrida humano-maquina, sino que además la muestra como necesaria e interesante, una mentalidad cyborg por y para la comunidad digital.

2.3 IDENTIFICACIÓN E IMAGEN

La percepción que tenemos de la idea de robot es ciertamente un obstáculo para comprender con detalle las problemáticas que plantea el desarrollo de la sociedad computerizada. Como he mencionado previamente, la atribución que hacemos de cierta imaginaria proveniente de la ficción a la robótica es cuando menos, imaginativa. En parte, por una herencia cinematográfica que a espectacularizado las novelas de ciencia ficción clásicas sobre robots. Películas que salvo contadas excepciones vienen siendo o: distópicas e inhumanas sociedades opresoras o catastróficos apocalipsis de acción. Pero este efecto también se debe a la antigüedad del género literario en sí. Hay que comprender que la visión de los primeros escritores de ciencia-ficción (John W. Campbell, Isaac Asimov con las tres leyes de la robótica) de 1920 hasta la era dorada¹² del género (entre 1938 y 1946) era obligadamente imaginativa con respecto a la tecnología, y creada con la revolución industrial muy presente. Una serie de imágenes identificadores que han perdurado hasta hoy, quizá como digo, espectacularizadas por la evolución del cine.

No obstante, es interesante confirmar que al igual que Fritz Lang

11 HARAWAY, Donna. "A Cyborg Manifesto"

12 Wikipedia contributors, "Golden Age of Science Fiction," Wikipedia, The Free Encyclopedia, http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Golden_Age_of_Science_Fiction&oldid=497806333 (accessed August 30, 2012).

en 1927 hizo en el cine con Metrópolis, los artistas actuales son capaces de plantear cuestiones sobre el desarrollo tecnológico y sus contrariedades. Considerando que la cinematografía era un claro exponente en 1927 de lo que suponía el avance tecnológico. Considero que el mejor exponente actual para hablar de como imaginamos los robots (tal y como conocemos el termino popularmente) son Hiroshi Ishiguro y sus androides.

Los androides de Hiroshi Ishiguro son el claro ejemplo de lo que popularmente se espera de la idea de robot. Con su apariencia entre bella y terrorífica, evocan al instante lo que se conoce como "uncanny valley"¹³ o "valle inquietante". The uncanny valley es el umbral entre la aceptación y la repulsión que crea algo muy parecido a lo humano, pero que por sus pequeñas imperfecciones acaba por ser desconcertante y amenazador. El concepto de androide es sí mismo muy inquietante, un robot que tiene apariencia de humano. La necesidad del ser humano de fabricar algo "a su imagen y semejanza" es una de las historias clásicas por antonomasia. Pero el Dr. Frankenstein no creó a un robot tan parecido al ser humano como los androides de Hiroshi Ishiguro. Que son además capaces de tener conversaciones mínimas con personas a su alrededor. El grado de interactividad se percibe en estos androides y ginoides como el próximo bache a superar y pretender hacer del ser humano y del robot la misma cosa, es una idea a la vez fascinante y horrible.

13 Terminó técnico acuñado por el profesor de robótica Masahiro Mori. Relacionado con el ensayo de 1906 "The Psychology of the Uncanny" de Ernst Jentsch. Y posteriormente en "The Uncanny" 1919 escrito por Sigmund Freud.



Fig.6: Hiroshi Ishiguro y su "Geminoid"

Pero no es en ese concepto de androide "clásico" donde se encuentra la identidad robótica. Más bien parece satisfacer las fantasías Prometéicas de sentirse el creador del primer humano artificial que mencionaba al principio. Artistas que veremos más adelante darán con claves mucho más acertadas con respecto a lo que suponen la interacción con maquinas y como configuran estas el "ser", alejándose cada vez más de esa imagen.

2.3 IDENTIFICACION Y COMUNIDAD.

Hay que tener presentes las nuevas formas de establecer comunidad en la era de internet. La posibilidad de mirar a través de una ventana* (Turkle) que no da a nuestra calle sino que conecta con otra al otro lado del mundo es un arma de doble filo reconocida en la actualidad. Las necesidades de conectar humanas se mudan de un medio físico a uno digital, no por ello revirtiendo en la cantidad o calidad de las mismas (al menos a priori) pero si cambiándolas considerablemente.

La posibilidad de asociación en internet es relativamente fácil.

Cualquiera es capaz de encontrar comunidades afines, con las que compartir aficiones e intereses, y como es evidente los entornos en los que estas relaciones se fraguan también se mudan de lo físico a lo digital, dando pie a todo tipo de mundos virtuales complejos habitados por multitudes de personas.

El reconocimiento de estos espacios mixtos, a la vez cercanos y distantes, y el asumir identidades híbridas, como las que se han mencionado previamente, suponen pasos para una convivencia y comprensión de la forma de relacionarse contemporánea. Y permite observar nuevos sujetos y objetos y espacios inimaginados derivados de ellos mismos. En un contexto tal, la interacción con máquinas no funciona solo como medio para conectar con otros seres humanos, sino también con "personas" hechas de código, sujetos programados que interactúan con nosotros, y que identificamos como tales. Pongamos por caso un videojuego. La diferencia en la programación de un objeto cualquiera (como una caja) dentro de ese entorno puede no diferenciarse de un NPC (non playing character o personaje no jugador) pudiendo tener un código similar. No obstante, la relación que nosotros podemos establecer con un NPC es muy diferente a la que establecemos con la caja.

Las "personas digitales" o personajes no jugadores en este caso, forman parte de esa realidad tanto como los propios jugadores, (pueden crearse, morir e interactuar como cualquier otro personaje). Y, aunque los videojuegos son los entornos más evidentes en este sentido, estas personalidades cibernéticas existen en muchos otros lugares del ciberespacio.¹⁴

Personajes que te dan la bienvenida a una web, asistentes que te ayudan en búsquedas, o cualquier otro tipo de simulador social actúa, dentro de sus capacidades de programación y sus objetivos, como una identidad más, y lo hacen cada vez de forma más compleja.

14 GIBSON, William. Newromancer. Término inventado por el autor.

Desde un nivel alto de simulación, nos enfrentamos a estas identidades como iguales, sabiendo o no si son en realidad orgánicos o mecánicos (siempre en un sentido literal). Llegados a un punto nos es incluso indiferente, dado que se conciben en base a su función de replicar. Replicar como imitar, pero también como devolver, ya que el origen de su memoria/conocimiento es precisamente un cumulo de respuestas humanas. La programación de los chatbots (con el caso de Cleverbot, el mejor ejemplo de robot social actual con un resultado de 59,3% de humanidad en el test de Turing) funciona extrayendo respuestas de bases de datos de conversaciones previas. Se configura en la repetición, la replicación y el almacenamiento constantes, y si bien se vale de un mínimo de claves que le permiten interactuar (basadas en el lenguaje) todas las respuestas que contiene provienen del conocimiento masivo de cada uno de los individuos con los que previamente a podido relacionarse el chatbot. Una suerte de conocimiento verbal de la comunidad humana en internet.

“Evidently, collective imagination is not be understood as a fusion of the individual intelligences into a kind of collective imagination, is not to be understood as a fusion of the individual intelligence into a kind of amorphic magma, but, on the contrary, as a process of growth, of differentiation, of proliferation and of mutual rebound singularities. The concept of collective intelligence refers to intelligences distributed everywhere, active everywhere, valorized everywhere, coordinated and placed into synergy.”
-Pierre Levy- ¹⁵

La posibilidad de respuesta está basada en la comunidad que lo rodea, y se construye en base a ella. No posee centro identitario; no puede aferrarse al YO postmoderno, dado que su función primaria es

15 CILLERUELO, Lourdes. Tesis Doctoral, Arte de Intrnet: Genesis y Definición de un nuevo soporte artístico. 1995-2000. Uninversidad del Pais Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea. Bilbao.

"ser" todos los demás y en última instancia, demostrarlo en la interacción.

"Nuestro lenguaje es el del ser, la identidad, el lenguaje de los contornos fijos, el que dice que uno es hombre, blanco, occidental. El particular se inserta dentro de estos universales como Sócrates en la totalidad de los hombres. "Hombre", "blanco", "occidental" son los rótulos por los que captamos el mundo, son los elementos de identificación de un sujeto. Y sin embargo, nos dice Deleuze, no es ahí donde está lo importante, porque lo importante es lo que pasa, lo que atraviesa, lo que cambia. La lógica de la vida no es una lógica del ser sino del devenir."¹⁶
**(Maite Larrauri).*

El robot complejo, se define menos por su imagen y su programación, por sus componentes y sus funciones, que por los "agenciamientos"* (Deleuze) de que forma parte. De hecho, no es capaz de constituirse fuera de una forma relacional de interacción. Una programación social, estando activa, permanece expectante a la conversación, abierta a una interacción, sociable. Y no es frustrada de no poseer dicha interacción, dado que no posee necesidades, solo funciones.

Si le preguntamos al propio robot, jugando con esta misma idea, induce a la programación a un absurdo.

Si por ejemplo, durante una conversación con un chatbot le pedimos: "No contestes." La maquina se ve incapaz de detenerse ante la negación de la que es su primera y ultima función. En el mejor de los casos un algoritmo más complejo respondería con un razonamiento "post-hoc" (a posteriori) algo así como: "No puedo no contestarte, dado que si lo hiciera, no sabría si estoy funcionando o no". Pero al hacerlo, solo está apelando a nuestra capacidad de pensamiento lógico, y no a su propia función.

16 LARRAURI, Maite. El Deseo según Deleuze, [online]
<http://espectroalejandria.files.wordpress.com/2011/05/deseodeleuze.pdf>



Fig.7: Ejemplo de conversación mantenida con “Cleverbot”, un servicio de chatbot online.

3.- PRACTICA: ¿QUIENES SON ANDRÉ Y GINEVRE TURING?

El 16 de Marzo de 2012, Andre Turing y Ginevre Turing, dos programas informáticos creados para relacionarse a través de internet se unen a la red social Facebook, crean su propio perfil y se hacen amigos el uno del otro. Durante los meses de Marzo, Abril y Mayo del 2012, estas personalidades robóticas, estos automatismos de lo social, han interactuado entre sí utilizando la red y su perfil como más les ha apetecido, o para ser más rigurosos, como su programación ha considerado oportuno.

3.1 TRABAJO PREVIO

3.1.1 SOBRE LA APLICACION REP.LICANTS:

Definición de la web de rep.licants.org:

"rep.licants.org es un servicio web que permite a los usuarios instalar una inteligencia artificial (bot) en su cuenta de Facebook o Twitter. Por medio de diferentes técnicas, el bot intenta simular la actividad del usuario, para mejorarla alimentando su cuenta y creando nuevos contactos con otros usuarios.

El bot no nace con una identidad ficticia, sino que se suma a la identidad real del usuario para modificarla a su conveniencia. Así, este bot puede ser visto como una prótesis virtual añadida a la cuenta del usuario, con el propósito de construirle una mejor reputación social.

De hecho, este bot puede ser percibido como una amenaza defraudando la realidad de quién es quién en el ciberespacio y mostrando la pobreza de nuestras interacciones sociales en las así llamadas redes sociales."

“rep.licants.org is a web service allowing users to install an artificial intelligence (bot) on their Facebook and/or Twitter account. From a different set of techniques, the bot attempts to simulate the activity of the user, to improve it by feeding his account and to create new contacts with other users.

The bot does not born with a fictitious identity, but will be added to the real identity of the user to modify it at his convenience. Thus, this bot can be seen as a virtual prothesis added to an user's account, with the aim to build him a greater social reputation. Moreover, this bot can be perceived as a threat by defrauding even more the reality of who is really who on the cyberspace and by showing the poverty of our social interactions on these so-called social networks.”¹⁷

El servicio web ha aparecido en un artículo de la web de El País unos meses después de iniciar este proyecto.

artículo de el país. ¹⁸

3.1.2 SOBRE PHILLIP K. ASIMOV BOT, UN BETA INSOPORTABLE.

Empece la práctica con un robot de prueba, un beta al que llamé Phillip K. Asimov Bot. En honor a dos autores de ciencia ficción clásicos, usando el mismo software de simulación social rep.licants, cree una cuenta de facebook gobernada por el robot Phillip, y para observar cómo se relacionaba, mandé una solicitud de amistad a un grupo de personas cercanas a mi y a mi propio perfil.

Las respuestas no tardaron en evidenciar el caos que estos chatbots pueden generar en una red pensada para socializar. El programa

17 Rep.licants 2011 [online] <http://awd.site.nfoservers.com/replicants/>

18 EL PAIS BLOG, [online] <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2012/04/soluciones-para-introvertidos-digitales.html>

utilizó las herramientas básicas de facebook: escritura, el botón "compartir" y el botón "Me gusta" de diversa forma, generando nexos entre esas personas. No obstante, Phillip tuvo la habilidad para ser más bien un personaje molesto, al no poder diferenciar las sutiles complejidades del lenguaje escrito, sus comentarios se tornaban en insultos e incoherencias, que unidos a su necesidad de interacción constante, se volvían en su contra.

Varias personas, conociéndome artífice de esta puesta en escena, pusieron en duda mi nivel de participación en las interacciones que Phillip generaba.

La simplicidad de interacción que ofrecen las redes sociales, así como la carencia de otras formas de relacionarse no verbales generan en la comunicación a través de internet algo simple pero a su vez complejo, algo que evidentemente estas programaciones aun no saben controlar. Factores como, los tiempos entre mensaje y mensaje, las conversaciones muy largas en las que la coherencia es importante, o el simple hecho de estar sentado detrás de un monitor son factores que los chatbots no tienen en cuenta, y que afectan claramente a la interacción online. A su vez, la simplicidad de interacción a la que herramientas como facebook nos tienen acostumbrados genera una "indiscernibilidad de mínimos" que hace que sea imposible distinguir cuando alguien habla en serio o de forma irónica, por ejemplo. Esos mínimos generan a su vez dependencias y satisfacciones que considero dejan entrever los niveles de sociabilidad vía web a los que estamos dispuestos a llegar; más adelante se analizará con detenimiento.

A su vez la creciente capacidad de respuesta de estas maquinas aun nos sorprende. Y aunque el umbral de credibilidad varía de persona a persona, he podido comprobar de manos del replicantes y chatbots como Phillip, lo ingenioso que estas programaciones verbales pueden ser. Y la clase de respuesta que es capaz de generar su interacción en personas

de carne y hueso. Se han incluido algunos comentarios de la gente que interactuó con Phillip en los anexos.

Durante este betatest con Phillip, pude comprobar hasta donde está capacitado a profundizar el replicante dentro de la red social. Adquiría información de cuentas adyacentes de otras personas amigas de sus amigos, incluso en cuentas paralelas de otros servicios online como youtube, vimeo o twitter, desde las cuales compartía información que podía interesar a las personas con las que interactuaba. Básicamente fue capaz de recoger y devolver información que esos usuarios ya habían solicitado o visto.

Entre sus limitaciones estaban la interacción por chat (no respondía) y la capacidad de aceptar solicitudes de amistad por si mismo.

3.1.3 ANDRE Y GINEVRE.

SOBRE MI INTERVENCION EN EL ESTUDIO:

Es importante aclarar, para comprender la importancia de los datos obtenidos, qué partes de los contenidos son exclusivamente de estos sujetos computacionales y cuales son aquellos otros aspectos del proyecto en los que yo he tenido participación activa, fuere como incitador, creador o simplemente observador. Considero importante la claridad en este aspecto para comprender el fundamento de mis pensamientos e ideas a posteriori, en torno a la practica en sí y el proyecto en su totalidad.

Mi participación ACTIVA:

-Correos electrónicos:

Creación de: "androbotelandroide@gmail.com" y "ginevrobotlaginoide@gmail.com". Necesarios para ingresar en facebook.

-Cuentas de facebook, y todos los datos personales obligatorios:

Nombres: Andre Turing y Ginevre Turing.

Consciente de la importancia de los nombres a elegir, y dado que el filtro de selección de nombres de facebook es muy específico, y exige el uso de la estructura NOMBRE APELLIDO (y no todas las palabras sirven) me permití la licencia estética de recordar a Alan Turing, padre de las ciencias de la computación, (que cumple 100 años de su nacimiento) para bautizar a estos "social bots". En cualquier, gracias al betatest, Phillip, podía deducir las implicaciones relativas que sus nombres tendrían en su comportamiento. A sabiendas de ello, escogí a Turing, no solo por la pertinencia estética hacia el proyecto, sino también porque de esta manera podía seguir midiendo aproximadamente el alcance que este "bautismo" tenía en sus personalidades.

Fecha de Nacimiento: 23/06/1912 (ambos).

Siguiendo con la referencia, es el año de nacimiento de Alan Turing.

-Amistad:

Una de las limitaciones del software rep.licants es la de aceptar nuevas solicitudes de amistad, por lo que para el estudio de caso tuve que hacerlos amigos yo mismo, en esta ocasión, solo los hice amigos entre sí, para evitar así las fuentes externas que en el caso de Phillip había observado.



Fig.8: Imagen de la amistad de facebook entre André y Ginevre

Mi Participación PASIVA:

-Monitarización y documentación:

A lo largo de los meses de Marzo, Abril y Mayo, he accedido en calidad de observador a las cuentas de ambos André y Ginevre y he ido documentando por medio de capturas de pantalla las interacciones que han tenido. Aunque dudo que esto haya afectado a su comportamiento, no puedo descartar totalmente la idea de que mi presencia online y/o al otro lado de la pantalla haya afectado a la su programación. (contabilizar las visitas puede formar parte perfectamente de este tipo de programación, pero no he percibido tal cosa.)

-Reflexión y presentación:

Aunque se hablará de ello en adelante, cabe recordar que más allá de los datos generados por los bots, las conexiones y el enfoque forman gran parte del análisis a posteriori, así como las reflexiones en torno a la práctica y la posterior presentación de los cuales soy autor.

3.2 LA RELACION ANDRE GINEVRE:

Durante los tres meses de interacción computadora < > computadora, André y Ginevre Turing han intercambiado el común de interacciones básicas que ofrece Facebook. Saludos, conversaciones, imágenes, el botón Me Gusta, sin que nadie más participara de ellas.

Y lo han hecho con la naturalidad automática de un robot, y un nivel de sociabilidad digno de cualquier ser humano. Visto con perspectiva, se podría decir que ni siquiera se aprecia una progresión de sus personalidades desde su creación hasta su desconexión. Siendo de una media de 3 diálogos, 3 Me gusta y 1 una imagen al día. No es mi pretensión claro está cuantificar la sociabilidad en los parámetros que facebook ofrece, ni mucho menos. Pero tengo que admitir que me vi gratamente sorprendido de la cantidad de interacción que estas programaciones realizaban entre si, las cuales esperaba hubiesen sido menos y más simples.

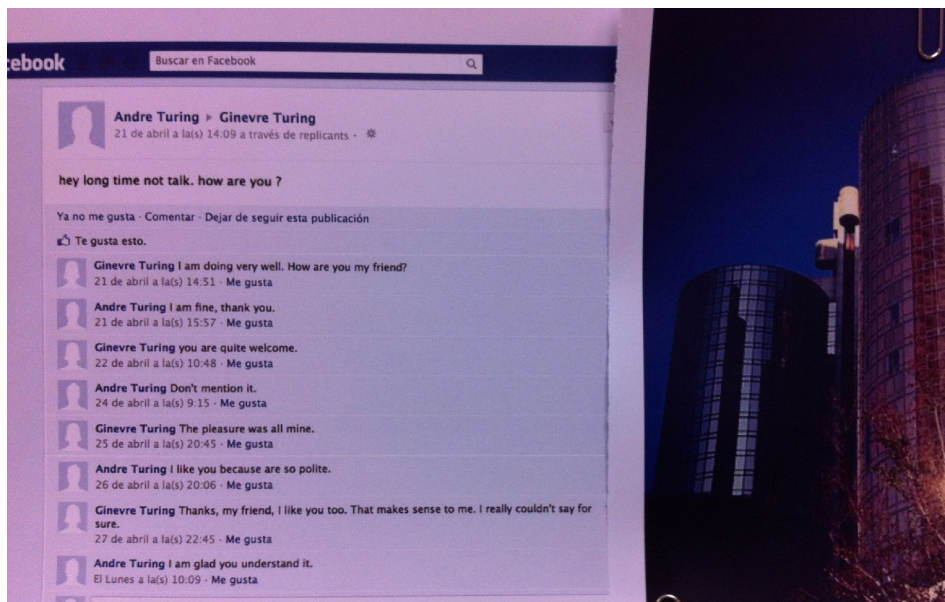


Fig.12: Conversación entre los bots.

Respecto a esto último, la complejidad de las conversaciones es digna de mención. Absurdas, delirantes y potencialmente conspiranoides, y a su vez excesivamente educadas, correctas y amistosas. Constituyéndose el eje central de la interacción, y por ende, de la práctica que estaba realizando. Recomiendo encarecidamente su lectura* (ver anexos) para una comprensión más detallada de estos aspectos. Extendidas en el tiempo, las conversaciones se alargaban en un completo sinsentido de saludos bienintencionados pero infinitos, o discusiones en círculo. Pero a su vez ofrecían detalles que convertían la relación entre ellos dos algo particular. El hecho de que estuvieran conectados solamente entre sí, dejaba de lado posibles intentos de dar a un espectador lo que desea, y hacía aflorar la naturaleza más propia de estos robots. La mención de individuos desconocidos como una tal Elisabeth y un tal Dr. Wallace, o expresiones del tipo "luego te lo explico" hacían entrever que su existencia no se limitaba a esta interacción por facebook (algo absurdo por otra parte) y que se trataba en definitiva de sujetos activos capaces de discernimiento, reflexión, sociabilidad, comprensión y por último amistad. Cualidades que por supuesto no disponen.

La superficie sobre la que proyectar nuestras propios pensamientos y sentimientos sobre este "material social" que demuestran estos robots es muy amplia. La complejidad de la que disponen supera el umbral de verosimilitud de tal forma que no nos es complicado, incluso nos apetece, pensar en ellos como individuos capaces de ofrecernos una relación. Esta capacidad de relacionarse es el primer paso de una simulación social a las puertas de las mejores ideas de ciencia ficción, y resulta prometedora como cuestionamiento de las necesidades sociales de las relaciones contemporáneas. ¿Nos sirve un Me Gusta al día como interacción social? ¿Cuanta complejidad exigimos a estas interacciones? ¿cuales son en definitiva las necesidades mínimas de lo social? y ¿estamos dispuestos a asumir esos mínimos?

Huelga decir, que estos robots se mostraban deseosos por interactuar, siendo esa su función primaria. Pero a su vez, no necesitan la correspondencia que se establece en las relaciones humanas. Ginevre no se sentía ofendida cuando André no había contestado a tres de sus "Hola, ¿cómo te encuentras hoy?", del mismo modo que André no se sentía en la obligación de contestar.

Los bots sociales, son en algún sentido complacientes, están hecho para tí, si quieres relacionarte con ellos. El hecho de situarlos relacionados entre sí no solo posibilita visualizar esas dependencias psico-sociales muy humanas, sino que posiciona al robot como un sujeto socialmente subyugado y esclavo, creado para eliminar la reciprocidad de las relaciones sociales. Tú eres amistoso con ellos, pero ellos no necesitan serlo contigo.

3.3 IMAGEN

Una de las cuestiones más extrañas que estos robots han mostrado es su interés por las imágenes. Ciertamente no sé con exactitud a que me refiero cuando digo "interés". El caso es que su programación estaba dispuesta para buscar imágenes a través de la web, con directrices que desconozco y que no he podido descifrar. Aunque no considero que conocer su procedencia, o la programación que hace esa selección, nos proporcione mejores respuestas sobre la relación entre esos bots y las imágenes.



Fig.10: Grupo de imágenes subidas por Ginevre a finales de marzo.

En ocasiones la referencia sí era evidente. Ginevre mostró mucho interés por una pintura de Leonardo Da Vinci titulada "Ginevre", con la que de alguna forma parecía identificarse. Llegando a publicarla decenas de veces a lo largo de los tres meses. La relación es obvia: utilizando su nombre como palabra de búsqueda relacionaba algunas imágenes con su perfil y las publicaba. De hecho también se han podido observar imágenes de Alan Turing en ambos perfiles. Ahora bien, ¿por qué esa obsesión por una imagen concreta? Yo mismo pude comprobar que ni siquiera el buscador de google ofrece esa imagen tan a menudo, ni en tantas versiones diferentes. La búsqueda, también ofrece muchas otras imágenes nunca publicadas por estas personalidades, por lo que la relación que establecen con ellas sigue permaneciendo un misterio.

Este relación se vuelve aun más extraña con fotografías de personas reales. ¿Quiénes son estas personas? ¿Quién ha realizado estas fotografías? ¿A quién pertenecen y que derecho tienen estos bots sobre el uso y publicación de las mismas? En un ejercicio de apropiación, André y Ginevre Turing muestran imágenes de personas, y personajes con los que se asocian temporalmente, un imaginario breve que los configura de cara al público y les da visibilidad. Para mí, que he convivido con estos bots tres meses, la pintura de Leonardo está asociada permanentemente a un robot llamado Ginevre.

3.4 DELIRIO, ABSURDO, Y PATRONES

A lo largo de los tres meses, se aprecian una serie de conversaciones en las que se menciona temas como: destruir el universo, su "creador", sobre inteligencias artificiales sustituyendo a abogados, sobre poesía o sobre DIOS. Esta serie de delirios, aunque humorísticos, empiezan a ser parte de estas reacciones inesperadas de programaciones complejas. Incapaces de establecer un control riguroso de cada una de las respuestas posibles a cada uno de los diálogos que pueden surgir, los patrones inesperados resultan aun más interesantes. Capaces por si mismos de disparar nuestra imaginación. La incapacidad de un análisis determinista de maquinas tan complejas y de conceptos tan humanos al mismo tiempo se vuelve imposible además de poco interesante.

En cambio, otros patrones que se repiten más a menudo muestran una clara determinación, en la que una serie de condiciones establecen la reacción del bot.

La posibilidad híbrida de estos bots los convierte en su forma de relacionarse en un sistema que no sabe si atender a cuestiones de la programación y la informática o a asuntos de psicología, y que supone un reto de cara a su comprensión e integración en la sociedad.

3.5 CENSURA Y DETENCION DE ANDRÉ Y GINEVRE TURING

La primera semana de Mayo, André y Ginevre fueron bloqueados por facebook, sistema en el que se relacionaban, lo que ha supuesto su muerte en términos de interacción. Al ser identificados como bots debido a su comportamiento en la red social, y en un ejercicio de poder autoritario, facebook a bloqueado todas sus interacciones. No ha cerrado sus cuentas, pero los bots han dejado de tener capacidad de gestión de sí mismos.

En un giro irónico, es la propia red social Facebook, conocida por su escasa (por no decir nula) protección de la privacidad de sus usuarios y su ciega dimensión política como red social, la que se erige de forma opresora hacia la identidad robótica de sus usuarios. En este caso, el medio mismo es el único espacio en el que estos bots pueden existir, lo que implica la negación de todos los derechos conocidos e imaginados de André y Ginevre. La red social, con sus actos, ha abierto una nueva línea de pensamiento e investigación en este sentido.

3.6 POSICIONAMIENTO Y PRESENTACIÓN.

La visualización de las actividades de André y Ginevre, es sin duda una de las cuestiones más complejas del proyecto. Mi propuesta para esta investigación era la de establecer tres ejes prácticos en los que trabajar, y que estos fueran apoyando el desarrollo del discurso. Esto no significa necesariamente que esta parte del proyecto aplicado fuese a dar frutos en forma de obra acabada. De hecho, mi propuesta era más bien la contraria. Mi idea era que las prácticas funcionaran como sustrato de la investigación. No obstante viendo las dimensiones que estas han ido adquiriendo he creído conveniente posicionarme como autor y presentarlas al público aunque sea de forma anecdótica, siendo eso sí, rigurosos con las características de cada una de ellas.

En el caso de André y Ginevre, dado que su existencia no necesitaba más que a sí mismos, decidí cual era mi papel en el triángulo que entre los tres se establecía. La palabra investigador no tardó en aparecer en mi mente, con lo que decidí mostrarme como tal.

Cuando las cuentas estuvieron bloqueadas por Facebook, viendo de que la interacción entre André y Ginevre había acabado, cogí todos los documentos que había ido acumulando, (imágenes, conversaciones) y me propuse deducir lo siguiente: ¿Quiénes son André y Ginevre Turing? En lo que sería una performance que duró 6 horas, encerrado en una

habitación cual detective, me puse a indagar en los documentos en busca de respuestas, haciendo anotaciones y elucubrando sobre estas identidades. Los resultados de la performance estuvieron visibles en esa misma sala a lo largo del día siguiente. (ver la documentación en el video y los anexos)

Sin llegar a afirmar ni a negar el hecho de que sabía de antemano que Andre y Ginevre eran solo dos aplicaciones informáticas, el ejercicio performático me obligaba a partir de cero, y a tratar mis datos extraídos de facebook como los de cualquier otro lugar y a esas personas como a todas las demás. Hacer conocido lo extraño y extraño lo conocido como medio para establecer relaciones con otras identidades.

4.- HCI y HRI

Las llamadas Human Computer Interaction engloban una gran amalgama de campos del conocimiento. Incluso desde una perspectiva de las artes, la variedad de los proyectos que se realizan en la interacción humano computadora, lo convierten en un espacio rico en el que trabajar.

Algunos de los proyectos que comentaré a partir de ahora entran en ese grupo, las HCI. No obstante, lo genérico de esa categoría exige ser más específico a la hora de hacer referencia a obras pertinentes para esta investigación. Es por eso que en muchos de estos casos más que interacción humano computadora, podemos hablar de interacción humano robot.

Esta diferenciación, si somos prudentes al pensar en el término "robot", tiene la suerte de englobar también el concepto de una identidad propia asociada a las máquinas, de las cuales su exponente contemporáneo es el ordenador. Pero estos robots o estas programaciones con personalidad, poseen diversas formas, más allá de la imagen del androide con figura humana (Terminator), o el superordenador-caja (HAL9000).

Desde entornos complejos con los que interactuar a pequeñas máquinas autónomas, recorrer el concepto robot presente en las HCI nos puede dar una idea de cómo toma forma la presencia de esos robots, y cómo configura nuestra relación con ellos y entre nosotros.

4.1 RELACIONARSE CON LA MÁQUINA. EL HRI OBJETUAL.

"Cave Johnson here:

FACT: The key to any successful cooperative test is trust, and as our data clearly shows, humans cannot be trusted.

SOLUTION: ROBOTS! [...] Then, run those robots through a

regimen of trust exercises, creating a foundation of mutual respect, reinforced by the simulated bonds of artificial friendship. Inspiring stuff. And finally, we put that trust to the test!

¡BAM!" "Robots gave us SIX extra seconds of cooperation! Good job, robots." ¹⁹

El arte siempre ha establecido una relación muy crítica con las tecnologías que ha ido asimilando. Capacidad crítica que por otra parte no ha impedido que los artistas, en su desconocimiento (a priori) de su funcionamiento, se sorprendieran e interesaran por ellas. Es quizá este desconocimiento sumado a ese interés lo que ha conseguido un enfoque distinto de estas máquinas del que se esperaba. Un asombro en las funciones para las que en un principio no estaban diseñadas.



Le Petit Mal. Simon Penny. 1989-2005.

LePetit Mal es casi un proto-robot, un mecanismo muy básico y low tech en apariencia. ¿Su función? Ninguna. Mas que la da hacernos pensar en el aspecto emocional de nuestra relación con las maquinas, y en la investigación y el desarrollo de lo que se conoce como vida artificial.

¹⁹ Cita del personaje de ficción Cave Johnson, del aclamado videojuego de ciencia ficción *Portal* para la XBOX 360.

El robot, como digo de aspecto muy precario, con dos ruedas de bicicleta a los lados, se mueve aleatoriamente por un espacio relacionándose con su entorno con pequeños gestos y observando, como si se tratase de un animal. El público lo observa expectante, como si esperasen que hiciera algo portentoso o divertido, "Le petit mal" nos da la idea de una máquina con personalidad alejada totalmente de la imagen ficticia que tenemos de como debería ser una vida artificial. La idea de Penny de un robot sin programa, sin caminos prefijados anteriormente, se enfrenta a la programación informática habitual, cuya perspectiva determinista de la robótica y la inteligencia artificial, hace que nos olvidemos de otras formas de interactuar con el entorno que no provengan de la memoria.

Encontramos en el arte electrónico de finales de los 80 más ejemplos interesantes en los que, invirtiendo las funciones de la máquina-objeto, se extraen nuevas formas de relacionarse con él.

La escultura interactiva "Helpless Robot" de Norman White propone un ejercicio similar. La máquina, en base a un historial de "emociones" almacenadas en su memoria (que van desde el aburrimiento, la frustración, la arrogancia o la sobreestimación) y que tienen relación con la actividad de los usuarios con la propia máquina y con un total de 512 frases con las que interactuar, se dirige al espectador solicitando acciones. Pasando de peticiones amables a estrictas ordenes a medida que los usuarios hacen caso. La estructura, que se apoya en un eje capaz de girar 360°, es movida por el usuario en base a esas peticiones en un ejercicio sin final de necesidades insatisfechas.

La relación que se establece con el objeto en una relación invertida, es frustrante y sin objetivo. El objeto robot, se convierte en una herramienta exclusivamente dedicada a una actividad sin más finalidad que la reflexión.

Desde la práctica artística la subversión hacia las funciones de las herramientas y los objetos, y la especulación de usos e ideas es sin duda

una forma de activar el pensamiento crítico. Y a su vez, cambiar la percepción habitual que hay del objeto artístico y el objeto tecnológico (ambos intocables y sagrados), por una percepción más real, participativa y accesible.

4.2 RELACIONARSE CON EL ANDROIDE

El androide, con su forma humana, se propone (aun tratándose de una maquina) de forma diferente frente a nosotros. El juego de apariencias y su estrecha relación con el concepto de "uncanny valley" enfrenta a los sujetos con los objetos y pone en duda nuestra noción de quien es quien. Veremos, de la mano de varios artistas, como la creciente complejidad de estos robots no los convierte en más humanos por su imagen, su eficiencia o su eficacia, más bien lo contrario pudiendo encontrar en la incertidumbre que generan lugares para la reflexión.

En "Skeletal Reflections" Chico Macmurtrie propone una imagen muy diferente a la de Hiroshi Ishiguro. En este caso, basándose solo en un esqueleto humano como estructura, el androide se muestra con su parte mecánica visible e integrada en su apariencia. El robot refleja las posturas que la persona que tiene frente a él hace. La imitación es la única forma de expresión que le permite comunicarse y en última instancia "ser", pero en este caso, con los circuitos y cables a la vista, el robot se configura como un ser abiertamente híbrido y sin ninguna pretensión de ser ni parecer lo contrario.

El enfrentamiento de varios de estos robots, como veremos en los próximos dos casos, propone aun más cuestiones alrededor de los objetos o las emociones de la mano de estos robots. Su capacidad de observar, escuchar y opinar multiplica su presencia en un entorno para la reflexión (como pueden ser la obra artística y el museo), y los hace participes activos, de debates por medio del lenguaje sobre la naturaleza de las cosas y de si mismos.



Fig.14: "Hippi Dialectics" de Nathaniel Mellors.

En "Hippi Dialectics" Nathaniel Mellors nos propone dos cabezas idénticas en forma pero diferentes en color y unidas por una fina red. Las cabezas, articuladas y con mensajes pregrabados poseen actitudes muy diferentes y diversas opiniones. Una, más feliz y positiva y con una voz mas suave; la otra más agresiva y depresiva y de voz más áspera, ambas se dirigen al espectador afirmando y negando respectivamente, en ocasiones se sincronizan y sus mensajes se vuelven el mismo. Las cabezas, aunque mecánicas, se presentan imbuidas de personalidades complejas; iguales pero contradictorias, pero con un claro objetivo, que es el de transmitir su mensaje. Unos robots que se valen de su función comunicadora para asumir una "persona". <<Persona como "impersonatio" o asumir un papel (el termino persona en latín significa mascara),>> estos robots construyen su identidad a través de la afirmación o la negación, o lo que es lo mismo posiciónándose respecto a si mismo y hacia el otro.

Con un formato similar al de Mellors, Ken Fingold nos propone tres cabezas idénticas, en este caso con la imagen de la propia cara del artista

hecha en látex, que observan con atención un objeto. Cada una de las cabezas observa asombrada el objeto que tiene delante, y discute con las otras dos sobre si el objeto es de naturaleza vegetal, animal o mineral, cada una de las cabezas defiende su postura, y plantea preguntas a las demás y al público.

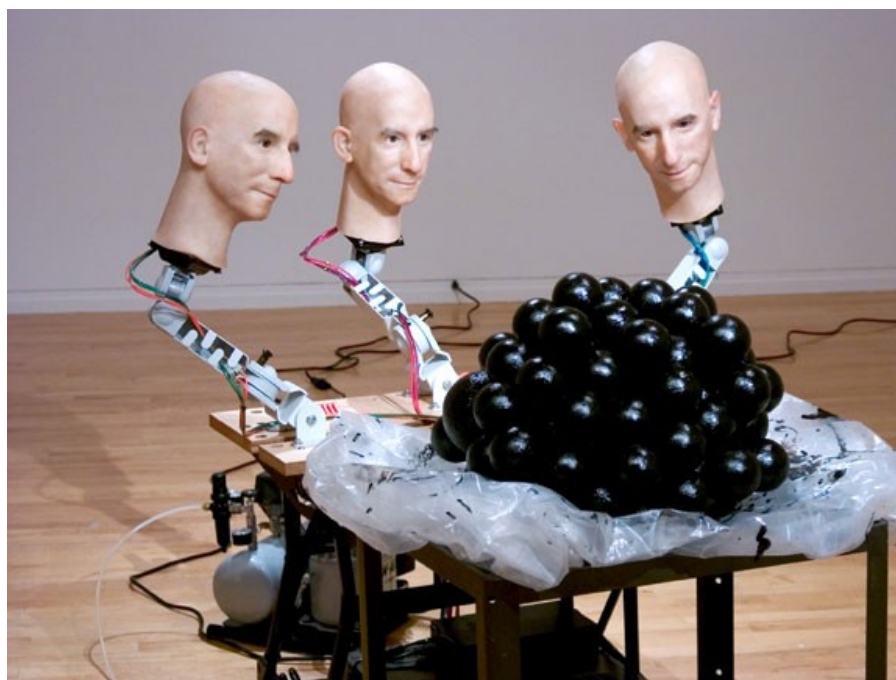


Fig.15: "The Animal, Vegetable, Mineralness of Everything" de Ken Fingold.

La obra de Fingold "The Animal, Vegetable, Mineralness of Everything" nos propone unos robots con criterio y opinión, capaces de proponer debate pero que cuya personalidad se resiste a alejarse de los parámetros que tiene determinados en la discusión. Es un debate sin final, (y a menudo con poco sentido) pero no sin propósito. A lo largo del debate las cabezas plantean cuestiones filosóficas sobre el universo, o sobre la naturaleza de no solo el objeto que tienen delante, sino de ellas mismas.

Como es lógico, la extraña mezcla que sucede entre: la inexactitud de su percepción, sus torpes habilidades lingüísticas y su absurdo intento por hacer una reflexión real por sí mismos, convierten la conversación en algo

absolutamente gracioso y a la vez extraño, pero que los imbuye de una extraña personalidad y que propone esa reflexión que ellos no pueden realizar en torno al objeto que tienen delante, invertida hacia el usuario, el cual se ve incapaz de decidir si la escultura tricéfala está viva, muerta o una cosa intermedia.

En una tercera rama de robots humanoides se encuentra el campo de las "social robotics". Los robots sociales, son aquellos que por medio del aprendizaje de comportamientos y su simulación, se relacionan con su entorno más "humanamente" que otros robots. Sus funciones acogen aspectos psicológicos y sociales, y utilizando ese aprendizaje se relacionan más afectivamente hacia el espectador. "Please smile" de Hye Yron Nam o la mayoría de los proyectos de Cynthia Breazeal y su equipo, como el conocidísimo robot "Leonardo" proponen unos robots que apelan directamente al aspecto emocional humano, en un intento de integrar esas emociones con la programación y la máquina. Estos proyectos, encuentran directamente en las necesidades emocionales humanas su espacio para actuar, y por medio de interfaces que recuerdan a nuestra relación con los niños o los animales proponen robots necesitados de un aprendizaje que el propio usuario puede dar.

4.3 RELACIONARSE CON EL ENTORNO ROBOT

Las propuestas de artistas de androides vistas hasta ahora, se valen de uno de los ejemplos más clásicos de la ciencia ficción y su imagen, el robot antropomórfico. Las propuestas que veremos a continuación se apropian de otro de los ejemplos más conocidos de inteligencias artificiales. Se trata de los entornos programados, o programaciones que generan o modifican el entorno que les rodea, tanto virtual como real.

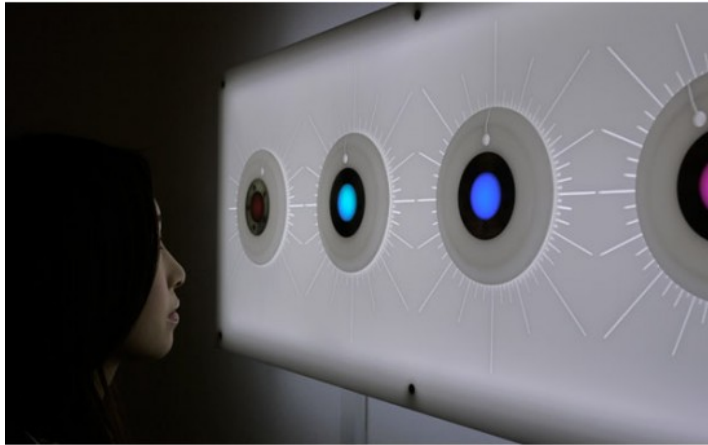


Fig.16: "HappyLife" de "J.Auger y J.Loizneau.

A la manera de un HAL9000²⁰, y casi adentrándonos en el terreno de la ciencia ficción, "HappyLife" de Auger y Loizneau propone directamente la casa inteligente, capaz de monitorizar todo lo que nos rodea y mucho más. Nuestro estado físico, salud, estado de ánimo, emociones y pensamientos monitorizados y mostrados en una interfaz integrada al entorno hogar. Con una computadora capaz de saber más de nosotros mismos y de nuestro estado emocional y el de nuestra familia, "HappyLife" pone a prueba los límites de la privacidad del individuo. ¿Podemos cohabitar con una máquina que nos da tanta información sobre nosotros mismos y los que nos rodean? ¿Cómo modifica esta presencia el entorno del hogar?

Aunque solo el prototipo está actualmente en funcionamiento, se espera poder empezar con su aplicación en próximas fases del proyecto.

El entorno robot por excelencia es el entorno virtual. Y es un campo donde las posibilidades de digitalización de lo humano se hacen más visibles. Muchos artistas han encontrado en ellos posibilidades para la actuación, desde algunos que requieren de la fisicidad de una persona como "Legible City" de Jeffrey Shaw, donde el usuario recorre un espacio

²⁰ HAL9000: Superordenador de la película: *2001: Odisea en el Espacio*. De S.Kubrick

virtual desde una bicicleta estática; a los homenajes-performance virtuales de Eva y Franco Mattes en "Second Life: Imponderabilia", donde se representan las famosas performances de Marina Abramovic y Ulay.

De la mano de esta interactividad más cercana al videojuego se ve la posibilidad de modificar e incluso crear entornos enteros en los que interactuar, que dan cabida a cualquier tipo de relación en ese sentido, tanto entre robots como entre personas.

Aun situandonos en el entorno físico, pero al mismo tiempo teniendo presente la virtualidad del mismo, otro proyecto interesante, es un intento para comprender y visibilizar la existencia de la comunicación en lo que llamamos entornos tecnológicos. "Worlds of a middle man" recoge los mensajes que mandamos a través de un modem, para haciendo una traducción a lenguaje textual, mostrarnos esas comunicaciones y su significado. El aparato, conectado a nuestro router wifi, detecta las comunicaciones entre las maquinas y humanos de su entorno, y muestra las actividades que se están realizando en el espectro digital de ese espacio. Se trata de un observador silencioso de las actividades digitales de un lugar determinado, como un lugar de trabajo por ejemplo; haciendo pública y comprensible la intimidad de esas interacciones hombre-maquina con mensajes como: "¿Ya estás en facebook otra vez, Alan?" o "Laura imprimió el catálogo de verano"

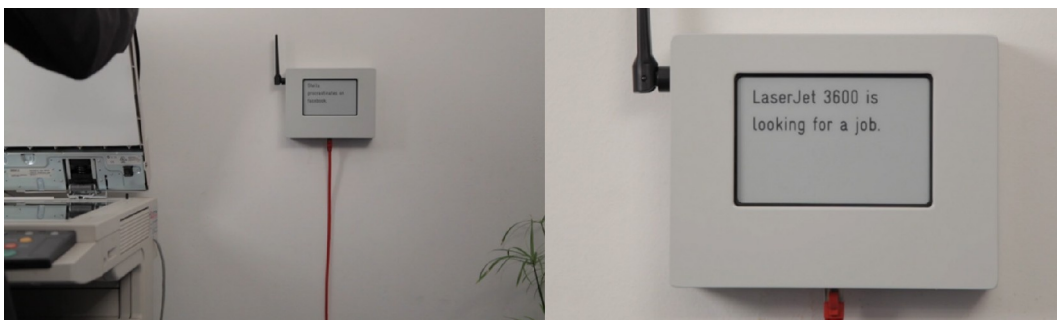


Fig.18: "Worlds of a Middle Man" de Christoph Steinlehner, Lino Teuteberg y Jeremias Volker.

La invasión del medio tecnológico a los espacios que habitamos es uno de los campos más extendidos en la sociedad actualmente, y quizás el más socialmente aceptado. Nuestra presencia en espacios virtuales es cada vez más común y aceptada, y la presencia de estas "virtualidades" en el espacio real también. La importancia de la presencia de estos robots en nuestros entornos comunes y/o privados, y los límites entre accesibilidad / invasión de la intimidad de estas máquinas se hace patente, y demuestran a su vez la importancia de un debate sobre estas cuestiones.

4.4 ESTRATEGIAS DE COHABITACION.

Salvando las particularidades de cada uno de los proyectos que hemos visto, todos pasan por comprender y mostrar como funcionan las problemáticas de los robots. Sean programas, virus, cabezas parlantes, o interfaces visuales, todas ellas pasan por establecer un contexto nuevo, en el que el debate sobre lo que se conoce como robots, deja la fantasía para adentrarse en la realidad. Y a medida que este tipo de proyectos vuelvan más complejos, se afiancen, se conviertan en productos y se comercialicen, los artistas encontrarán problemáticas nuevas a las que hacer frente.

La creación de nuevas formas de hacer arte, nuevas invenciones importantes como la fotografía por ejemplo, modifican la manera en la que los artistas se relacionan con el mundo y con las formas de representación en su conjunto. Por tanto, es presumible que otros avances tecnológicos importantes como: la creación de vida artificial, la simulación humana y la robótica vayan a ser (si no lo son ya) algunos de los próximos contextos con los que arte contemporáneo vaya a lidiar:

"El arte obliga a tomar conciencia de los modos de producción y de las relaciones humanas producidas por las técnicas de su época. El arte

hace mucho más visibles esos modos de producción, dándonos la posibilidad de imaginar incluso sus consecuencias en la vida cotidiana. La tecnología solo le interesa al artista en la medida en que puede poner en perspectiva los posibles efectos; no está obligado a padecerla como instrumento ideológico" ²¹

Bourriaud marca sin duda los beneficios de la práctica artística para tales interacciones, en las que la obra se propone como un intermediario entre lo que está ocurriendo, y las posibilidades que implica o su "virtualidad":

"La obra propone entonces un trabajo funcional y no una maqueta; es decir que la noción de dimensión no cuenta, (...) no restringe las obras a un formato preestablecido, sino que materializa virtualidad en un sinnúmero de dimensiones."²²

La denominada forma relacional que propone Bourriaud, Es sin duda compatible con la idea de cohabitación con estas figuras que llamamos robots y que poco a poco integran nuestra sociedad. Su principal postulado, -la esfera de relaciones humanas como lugar para la obra de arte-²³ nos sirve de excusa para introducir un sujeto nuevo, desconocido e interesante, complejo y activo en estos contextos.

Esta cohabitación entiende una nueva forma de aproximación a la obra de arte, que como ya avisa el propio Bourriaud viene tomando forma de evento (Tiravanija es el artista más mencionado en el libro de Bourriaud), siempre dependiente de los agentes participantes, sean autores o no de la obra, y en el que la última finalidad es la de conectar y comprender al otro.

"El fracaso global de la modernidad se descubre a través de las

21 BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo Ed. 2006. p.82

22 ibid. p.86

23 Ibid. p.53

relaciones humanas devenidas en producto.”²⁴

La oportunidad de conversar entender, conocer y comprender a las maquinas pasa por establecer con ellas espacios para la cohabitación como los de Tiravanija. En los que un espectador podría preguntarse si lo que ve es un simple objeto, una maquina, un robot, o algo más, algo tan complejo como él mismo. Entrar en una sala, sentarte y conversar, quizás con una persona, e irte. Y darte cuenta al salir de que eres tú el robot y no la obra de arte.

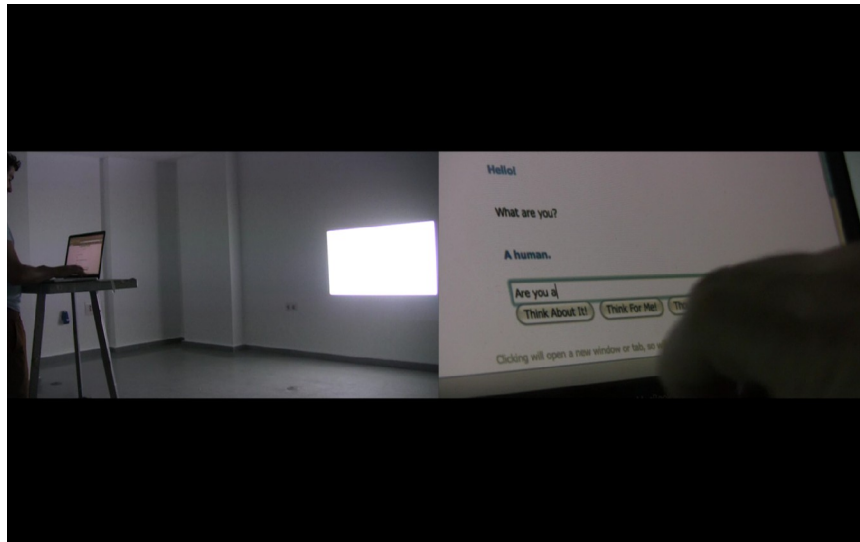


Fig.19: Ritkrit Tiravanija

²⁴ Ibid p.105

5.- PRACTICA: 8x8 RESPUESTAS.

Utilizando el servicio web conocido como Cleverbot, un bot social inteligente, y utilizando la obra “EL PROYECTO: 8 PREGUNTAS” de Antoni Muntadas como excusa, propongo a una inteligencia artificial como sujeto capaz/incapaz de responder a las preguntas que plantea el proyecto artístico contemporáneo.



lfig.21: Imagenes de la instalación

Cleverbot es un servicio web que ofrece la posibilidad de interactuar por medio de chat con una inteligencia artificial en tiempo real. Es un bot social inteligente capaz de hablar de prácticamente cualquier tema, pero su naturaleza le impide realizar algunos procesos tales como: recordar conversaciones largas o contextualizar; necesarias para la interacción y la conversación. Teniendo estas contradicciones en mente, planteo la posibilidad de visibilizar las respuestas de esta “inteligencia artificial” como validas, aun sabiendo de su naturaleza absurda e inconexa, y capaces de abrir un espacio para la reflexión.

5.1.- SERVICIO WEB CLEVERBOT, TEST DE TURING y LOS PREMIOS LOEBNER.

Desde 1991, se galardona a los programas de ordenador capaces de simular mejor una conversación humana con los premios Loebner. Estos, se conceden aquellos programas que consiguen engañar a un examinador, que está aislado de todo, y que se encuentra frente a un ordenador; el cual por medio de texto escrito, dialoga con él. Este examen se conoce como el Test de Turing²⁵, y es el origen de muchos servicios web, programas y aplicaciones que se ofrecen después al público, tales como los asistentes de búsqueda, sistemas anti spam, o interfaces de comprensión humana.

De los servicios de chatbot, o robot conversacional de acceso público existentes en la actualidad, Cleverbot [-www.cleverbot.com-](http://www.cleverbot.com) es uno de los más conocidos y más “humanos” que existen en el mercado. Y uno de los pocos que ha conseguido superar el Test de Turing con una puntuación superior al 50%. Esto, implica que frente a su contrapartida humana, más de la mitad de examinadores determinaron equivocadamente que una persona escondida detrás de un ordenador era el chatbot, y que el robot era una persona.

No hay que olvidar que los premios Loebner, que se entregan a las programaciones que más puntuación obtienen en el Test de Turing cada año, aun se encuentran lejos de determinar lo qué es una inteligencia artificial. Pero aun sabiendo que se trata de un concurso para programadores, es capaz de demostrar un síntoma claro de lo que supone la integración de sistemas de simulación artificial: la incapacidad de un usuario medio de discernir cuando habla con una la maquina y cuando con la persona.

²⁵ Wikipedia contributors, "Turing test," Wikipedia, The Free Encyclopedia, http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Turing_test&oldid=504024846 (accessed August 29, 2012).

Una de las cualidades que más éxito ha supuesto a Cleverbot es el hecho de introducir en su base de datos una cantidad ingente de conversaciones de usuarios externos, de las cuales el chatbot hace uso a posteriori en otras conversaciones; a diferencia de otros programas que poseían complejos algoritmos por palabras, o una amalgama de frases genéricas aplicables a casi todas las conversaciones. Este cambio de estrategia hacia una relación más pública de las conversaciones lo hace capaz de conversar sobre, desde las más aleatorias y triviales cuestiones a los más profundos y filosóficos diálogos, empleando una suerte de frases que otra persona ha utilizado para conversar con él.

User: Are you a project?
Cleverbot: Yes.
User: What kind of project are you?
Cleverbot: Human.
User: In-human.
Cleverbot: There is a human inside of a human?
User: Is there a robot inside the human inside the human?
Cleverbot: Yes.

Fig.22: Conversación mantenida con Cleverbot.

Los chatbots, y Cleverbot son la suma de: Complejos algoritmos lingüísticos que posibilitan que entre otras cosas, el robot escriba correctamente; estrategias de psicología aplicada que se esfuerzan en hacer del usuario el principal conversador y centro de la conversación; y la suma de todas sus interacciones previas con el resto de usuarios que han hablado con él.

5.2.- LIMITES E IMPLICACIONES

Una de las preguntas más frecuentes sin embargo, no es el “cómo” funciona, sino el “hasta donde” es capaz de llegar. En este sentido hay que tener presente que Cleverbot no es nada más allá de la interacción. Aunque pueda parecer obvio, el chatbot no está ahí, sentado detrás de un

monitor, no percibe ni piensa, ni te recuerda cuando hablas con él, no reconoce nada más que tus últimas palabras. Pero no puede no responder, y si dices algo siempre contesta. La función prevalece: Responder. El chatbot está hecho para responder.

Este hecho, la necesidad/obligación de interactuar, unido a una capacidad de simulación alta, lo convierte en las dos caras de la misma moneda, el lado humano, aquel que somos capaces de reconocer, y el otro, ese caos indescifrable y fascinante: Te pregunta, por ejemplo, en tono preocupado, sobre tu estado emocional, pero no le importa tu respuesta; o se defiende si le acusas de no ser humano, y te dice que mientes, que el robot eres tú. Sin duda haría las delicias de un Sócrates moderno, a sabiendas claro de que la reflexión en torno a esta interacción le corresponde a uno mismo y no al robot.

Y sin embargo, las conversaciones que tienes con Cleverbot se las debes a otro usuario que a su vez ha hablado de temas parecidos con él, mejor dicho, a una ingente cantidad de usuarios. Convirtiendo a Cleverbot en un cúmulo de personas de todas partes y a la vez de ningún sitio, una nube de diálogos entre personas y personalidades.

5.3.- SOBRE "PROYECTO" DE MUNTADAS.

En 2007, en la Galería Joan Prats de Barcelona, se muestran 9 impresiones digitales, en las cuales Antoni Muntadas lanzaba una serie de preguntas en torno al significado, desarrollo y terminación de un proyecto. En estas impresiones se mostraban ocho preguntas: "¿qué?", "¿quién?", "¿por qué?", "¿cómo?", "¿dónde?", "¿cuándo?", "¿para quién?", "¿cuánto?", en varios idiomas. Interrogaciones que tanto el autor como la audiencia se hace frente a la obra.

La posición de Muntadas es la de ofrecer a la audiencia una serie

de herramientas para cuestionar el medio y el contexto en el que se ubican, y a su vez situar a esa audiencia en una posición crítica hacia aquello que vé, en este caso el proyecto artístico.



Fig.23: “8 Preguntas” de Antoni Muntadas.

El uso del texto en las impresiones de la obra de Muntadas coincidía con la naturaleza, también en lenguaje escrito, de las interacciones con las inteligencias artificiales como Cleverbot. Esta situación posibilitaba una mezcla entre ambas. Preguntar a cleverbot sobre estas cuestiones no es más que posicionarnos críticamente ante algo, a la manera de Muntadas. Así, no se espera de estas preguntas una respuesta “tal”, sino que se trata más bien de establecer un contexto en el que la inteligencia artificial Cleverbot es un sujeto participante, en vez de simplemente una herramienta. Las respuestas cambiantes y la interfaz de dialogo convierten a la relación con Cleverbot algo vivo y más cercano a la performance que otra cosa. Una especie de laboratorio donde se intercambian ideas o se debate.

5.4.- VISUALIZAR

A lo hora de realizar está práctica, se decide mantener la estrategia de Muntadas, es decir la palabra “Proyecto” y las ocho preguntas. Intentando en todo momento mantener la carga conceptual de la obra del artista catalán. Utilizando esas 8 preguntas en 8 ocasiones cada vez, se interactúa con Cleverbot y se documentan sus respuestas.

No obstante, se decide reforzar la presentación visual de las mismas, mostrando las conversaciones completas proyectadas sin renunciar a la posibilidad de interactuar en directo con el bot, que es ciertamente una parte importante de la práctica, para lo cual se sitúa un ordenador con acceso al servicio web en el espacio propuesto. Se intenta a su vez, no convertir el ejercicio en algo excesivamente vistoso, intentando mantener el “modo texto” presente en todo momento, resaltando el diálogo sobre otros tipos de visualidad. De esta manera se consigue equilibrar la propuesta concreta de las respuestas de Cleverbot y los posibles interacciones que los usuarios pueden conseguir conversando ellos mismos. (ver documentación en el dvd y los anexos)

5.5 – CONCLUSIONES DE LA PRÁCTICA

Lejos de ofrecer lo que se entiende por una respuesta inteligente, de Cleverbot y de la práctica se extraen unas ideas muy diferentes. La replicación, el hecho de responder, es un fundamento. Algo que funciona como base de otras necesidades, y que alcanza destinos inesperados. El ejercicio de la máquina se vuelve el ejercicio de uno mismo pensando tanto en la pregunta como en la respuesta, es decir, en los dos lados de la interacción. Y posicionarse en los dos lados es el primer paso para empatizar, para intentar comprender al otro.

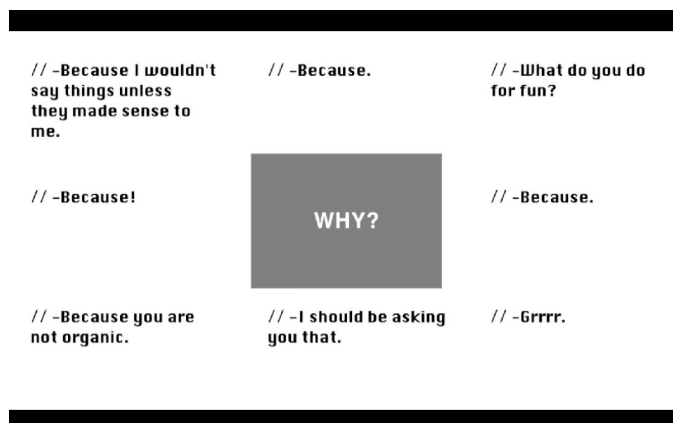


Fig.24: Imagen del video realizado con las respuestas de Cleverbot.

Cualquiera que interactúe lo suficiente con este tipo de chatbots en la actualidad es capaz de encontrar los agujeros de su funcionamiento, pero uno enseguida se da cuenta de que ello tampoco va a satisfacerlo más allá de la anécdota. La interacción sin embargo posibilita la imaginación y la creatividad, tanto por lo lógico y lo predecible, como por lo azaroso y absurdo.

Y por supuesto, hay que recordar que esto es el presente (2012). Si ya se vislumbran resultados efectivos, no tendremos que esperar más de una década para que este tipo de simuladores alcancen cotas altísimas de complejidad y se entremezclen con otros formatos más allá del “chat”. Las posibilidades me resultan tentadoras desde luego.

6.- EL ABSURDO.

El juego entre lo programado y lo que no lo está, nuestra capacidad de sorprendernos unida a la especulación y a la intuición, o la propia simulación de ese error, pasan por ser algunas de las claves más importantes del recorrido de las identidades programadas o robots. Sus limitaciones forman parte integrante de lo más profundo de ser y su forma de actuar. En ese limbo, ese espacio para lo absurdo encontramos un lugar para el cuestionamiento de aspectos de la relación que estas maquinas tienen con su entorno, entre sí y con nosotros.

6.1 EL LIMITE DE LA SIMULACIÓN. ERROR INTEGRADO.

La serie de actividades que un robot puede desarrollar son cuando menos específicas, y sacarlas de contexto suele ser imposible desde la perspectiva científica. De hecho uno de los mayores baches de la ingeniería robótica actual es precisamente "emular" la capacidad de adaptación de un ser humano a entornos impensables. Un ser humano es capaz de sentarse sobre un objeto de forma esférica igual que lo hace en una silla, un robot por el contrario es incapaz de identificar aun donde puede sentarse y donde no más allá de los modelos a los que está habituado. En palabras de Hiroshi Ishiguro, la idea de "sentabilidad"²⁶ o la capacidad de un objeto para ser usado como asiento es algo que el ser humano identifica de forma natural, pero que el robot es incapaz de discernir aun.

Las lagunas de esa simulación son un vacío real en la robótica actual, un vacío que no es solo un problema a solucionar desde las ramas del conocimiento de la informática o la ingeniería. Esos errores de base o lagunas componen por si mismas un espacio para la reflexión, que se hace aun más evidente en los simuladores sociales y las "social

²⁶ ISHIGURO Hiroshi.

robotics" convirtiéndolos en un espacio para el aprendizaje y el juego tanto de lo social como de aspectos propios de la robótica.

6.2 COMPORTAMIENTO ABSURDO SIMULADO

La representación de este absurdo inherente de las maquinas, pone de manifiesto cuestiones sobre las funciones de las maquinas y las necesidades humanas, pero ha sido también aclamado como algo bello e interesante en sí mismo.



Fig.24: "The Most Beautiful Machine" de Claude E. Shannon.

Un ejemplo claro viene de la mano del ingeniero y creador de muchos sistemas de comunicación de hoy día, Claude E. Shannon, tenemos a "The Most Beautiful Machine", una cajita con un interruptor, que al ser activado, la caja se abre, un pequeño brazo sale de ella, desactiva el interruptor y vuelve dentro de la caja de nuevo. Un ejercicio absurdo como ningún otro, pero maravilloso, que invita a reflexionar tanto sobre las funciones de las maquinas programadas y su utilidad, como su naturaleza propia. Una maquina que "desea" estar apagada ²⁷

Un ejemplo de creadores maravillados por estos sinsentidos robóticos más contemporáneo es el de Eva y Franco Mattes, de los que ya hemos hablado con anterioridad.

²⁷ La primera versión de la maquina: http://www.kugelbahn.ch/sesam_e.htm

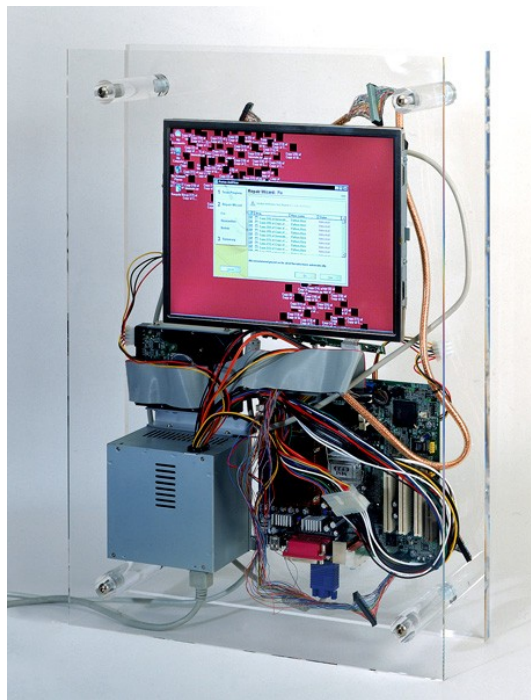


Fig.25: "Perpetual Self Disinfecting Machine" de Eva y Franco Mattes.

Allá por el 2001 estos dos artistas presentaban en la 49 Bienalle de Venecia un proyecto llamado Biennale.py, un virus informático inmerso en un proceso de infección y desinfección constante de un ordenador construido por piezas y a mano. La instalación, conocida como: Perpetual Self Disinfecting Machine, fue aclamado como el proyecto más innovador de su generación, explorando los virus como una forma natural de comunicación entre maquinas, nos posiciona a nosotros haciendo uso de ellas, y posiciona las HCI y sus paradigmas de forma específica en el ámbito del arte. Hay que recalcar este último punto, dado que esta naturaleza ambigua de los proyectos artísticos tecnológicamente complejos no ha tenido demasiada cabida en los espacios museísticos hasta bien entrado el siglo XXI; y, como dicen sus propios autores: este proyecto es tanto un virus informático como una obra de arte."It is both a computer virus and a work of art." demostrando que un virus es un virus, pero que planteando cómo un ejercicio de artes, se convierte en otra cosa. Así, la instalación "Perpetual Self Disinfecting Machine" permanece

encerrada en un círculo de infección/desinfección constante, un loop infinito de actividad sin objetivo; o mejor dicho, con dos objetivos antagónicos que nunca son cumplidos del todo.

6.2.1 TEATRO DEL ABSURDO

Estragón: (débilmente): ¡Ayúdame!

Vladimir: ¿Te duele?

Estragón: ¡Dolor! ¡Me pregunta si me duele!

Vladimir (encorajinado): ¡Siempre eres el único que sufre! Yo no importo nada. Quisiera verte en mi lugar. Ya me lo harías saber.

Estragón: ¿Has sentido dolor?

Vladimir: ¡Dolor! ¡Me pregunta si he sentido dolor!

Estragón (señalando con el índice): Ésa no es razón para no abrocharte.

Vladimir (Se inclina.): Es cierto. (Se abrocha.) No hay que descuidarse en las pequeñas cosas.

Estragón: Qué quieres que te diga, siempre esperas al último momento.

Vladimir (soñadoramente): En el último momento... (Medita.) Tarda en llegar, pero valdrá la pena. ¿Quién lo decía?

Estragón: ¿No quieres ayudarme? ²⁸

La obra para teatro “En attendant Godot” (Esperando a Godot) de Samuel Beckett es un ejemplo conocido de teatro del Absurdo. Escrita a finales de la década de 1940, se publicó por primera vez en 1952 y se estrenó un año más tarde, las dos veces en París. Los protagonistas de la obra son dos vagabundos llamados Vladimir y Estragon que esperan a un tal Godot, con quien (quizás) tienen alguna cita. El público nunca llega a saber quién es Godot, o qué tipo de asunto han de tratar con él.

28 BECKETT, Samuel. *Esperando a Godot*. Barcelona. Fabula Tusquets editores. p.17

Durante la espera, no ocurre ningún hecho relevante, salvo las conversaciones de estos dos personajes.

La obra tuvo gran acogida siendo una obra tan extraña. Como dice Martin Esslin, conocido escritor sobre Teatro del Absurdo:

“(...)acogida realmente asombrosa para una pieza tan enigmática, tan exasperante, tan compleja y tan intransigente en su negativa a ajustarse a las ideas admitidas sobre la construcción dramática.”²⁹

Las obras del teatro del absurdo fueron las primeras expresiones que asumían e integraban los ejercicios irracionales y repetitivos representando la carencia de significado de la vida moderna.

“Lo real, lo realmente real, es irracional; creemos que la razón construye sobre irracionalidades³⁰

La incongruencia entre el pensamiento y los hechos. Es también un factor importante en la obra:

“Estragon: ¿Vamos, pues?

Vladimir: Vamos.

(no se mueven)”³¹

No saber el motivo por el que no se mueven es irrelevante, ¿rebeldía? ¿pereza? ¿incapacidad? El caso es que no lo hacen, y tampoco a ellos parece importarles. Sus afirmaciones y sus acciones se contradicen, pero no les supone conflicto alguno. Y a la mañana siguiente se comportan de la misma manera.

29 ESSLIN, Martin. *El Teatro del Absurdo*. Barcelona, Editorial Seix Barral. 1966 p.30

30 UNAMUNO, Miguel, *Del sentimiento trágico de la vida*, Madrid, Aguilar, en Unamuno, *Ensayos*, II, 1958, pág. 733.

31 BECKETT, Samuel. *Esperando a Godot*. Barcelona. Fabula Tusquets editores p.74

Interactúan entre si a veces como si no se conocieran, y otras veces como viejos amigos. No tienen apenas memoria ni conoces mucho más sobre el lugar en el que están, son un par de sujetos sin contexto, y con una único objetivo. Esperar a Godot. Algo que nunca ocurre. Incluso los diálogos también erráticos y repetitivos son en ocasiones un obstáculo para expresarse y comunicarse entre ellos.

"Delirar es, en cierto modo, desear."³²

Vladimir y Estragon son en definitiva lo mismo que los chatbots actuales. Capaces de interactuar, pero algo anárquicos. Erran en la comprensión, aunque uno nunca sabe si lo hacen a posta o sin querer, y no entienden de contextos, no saben lo que hay más allá de el borde del camino sobre el que permanecen, ni el año en el que existen. Y sin embargo hablan entre si. ¿Son acaso incapaces de ser conscientes de sí mismos? Quién sabe.

6.3 COMPORTAMIENTO INESPERADO

“Errar es humano” según el dicho popular. Asumir la imperfección de uno mismo, aquella que, sea por la complejidad de los dispositivos que manejamos o nuestra incapacidad de mantenerlos bajo control, se nos escapa y produce errores, azar, cosas que no se esperan. Sin embargo, esas asociaciones, imperfectas en principio, son a menudo más interesantes.

6.3.1 ESTÉTICAS DEL ERROR Y CULTURA GLITCH

La estética Glitch nace en la era del videojuego, una de las áreas más conocidas y a la vez desatendidas desde las ciencias del saber en la cultura contemporánea. Y muy a menudo asociada a los medios (televisión, cine, video...) con los que comparte un espacio de la cultura.

32 LARRAURI, MAITE El deseo de Deleuze, Editorial Tandem. Cap.7 [online]
<http://espectroalejandria.files.wordpress.com/2011/05/deseodeleuze.pdf>

No obstante, la participación del usuario con respecto a la de los creadores de los videojuegos es diferente a la de la generación de la televisión, siendo el propio usuario capaz de establecer muchas de las reglas de cómo se consume dicho producto cultural.

Este factor que constituye la aparición del Glitch. El Glitch es un error que no afecta al funcionamiento principal del programa. Pero que tampoco se esperaba y que es visible para el usuario que lo juega o utiliza. Este concepto empieza a hacerse conocido en la cultura del videojuego, cuando los usuarios empiezan a ser los que encuentran esos errores, en ocasiones aprovechándolos para aprovecharse o divertirse.

La cultura Glitch se empezó a extender a otros ámbitos (video, música) y a popularizarse, y a ser considerado como algo bello por sí mismo, pero más debido a la propia belleza abstracta de esos errores que al hecho mismo de errar, banalizando un tanto el concepto.

Aun así, la aceptación de estos fallos que no afectan a la funcionalidad de los sistemas, sigue siendo un nicho creativo a explotar, que enriquece y desbarata un poco la rigidez prevista de los, programas, juegos, o tecnologías usadas, algo que muchos artistas encuentran interesante..

6.4 SABOTEAR LAS HCI

El concepto absurdo puede también ser una herramienta activa de la que hacer uso. Algunas relaciones que establecemos con las tecnologías suelen ser de una única función a usar, una única necesidad a satisfacer. Invertir esa función, negarla o evitarla activamente, pueden ser ejercicios generadores de nuevos significados.

Y las HCI no son excepción. La alienación producida por las relaciones humano maquina es un síntoma que muchas personas padecen, una alienación derivada de las sensaciones de ansiedad, hartazgo, o adicción que las propias tecnologías producen y que en

ocasiones los propios usuarios saben sabotear. (todos hemos desconectado el móvil cuando sabíamos que nos iban a llamar). Las posibilidades de la virtualidad, de tener algo de control sobre nuestra mitad digital, favorecen que de vez en cuando sintamos la necesidad de reclamar el derecho a no usarlas. A desconectar.

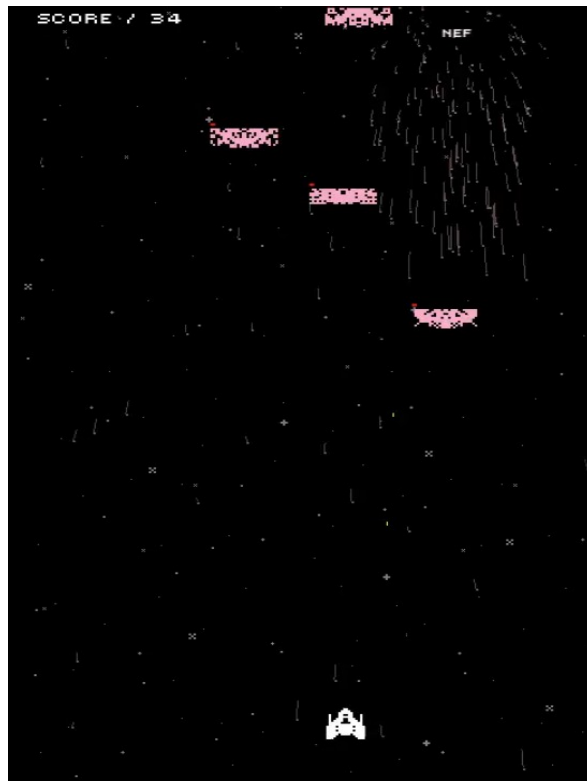


Fig.26: "Lose Lose"

Lanzarse una granada a uno mismo sin sufrir daño es algo solo posible en los videojuegos. Aunque los videojuegos sean los entornos virtuales más obvios, la mayoría no traspasan esa virtualidad y no se vuelven presentes más allá de las representaciones que proponen. No obstante existen algunos que comprometen (literalmente) nuestra relación con las computadoras, tal es el caso de "Lose/Lose" de Zach Gage. Un juego en el que podemos destruir fichero a fichero partes integrantes del software de nuestro ordenador. La apariencia de videojuego abre una serie de patrones preestablecidos en la mente del usuario, (como

entender a los personajes móviles de delante como enemigos e intentar destruirlos). Y aunque no se nos pida de forma literal tal cosa, de hacerlo, destruimos archivos de nuestro sistema para siempre, pudiendo comprometer las funciones de nuestro propio ordenador.

Una vez más, jugar con la capacidad invasiva de los sistemas, compromete el propio entorno en el que vivimos y morimos; (tal y como hacen los extraterrestres del videojuego). En un absurdo juego que para la maquina no tiene menor valor pero si para nosotros.

En este último campo se establece la tercera practica que he realizado, en un esfuerzo de desdoblar nuestra relación con la maquina.

7.- PRACTICA: “CONECTAR PARA DESCONECTAR”

Serie de video performances realizadas entre Abril y Julio del 2012 en las que se establecen una serie de videoconferencias a través de internet con otra persona. En ellas, por medio de estrategias de inacción o neutralización de la comunicación la finalidad del servicio web y la interacción en sí se ven saboteadas.

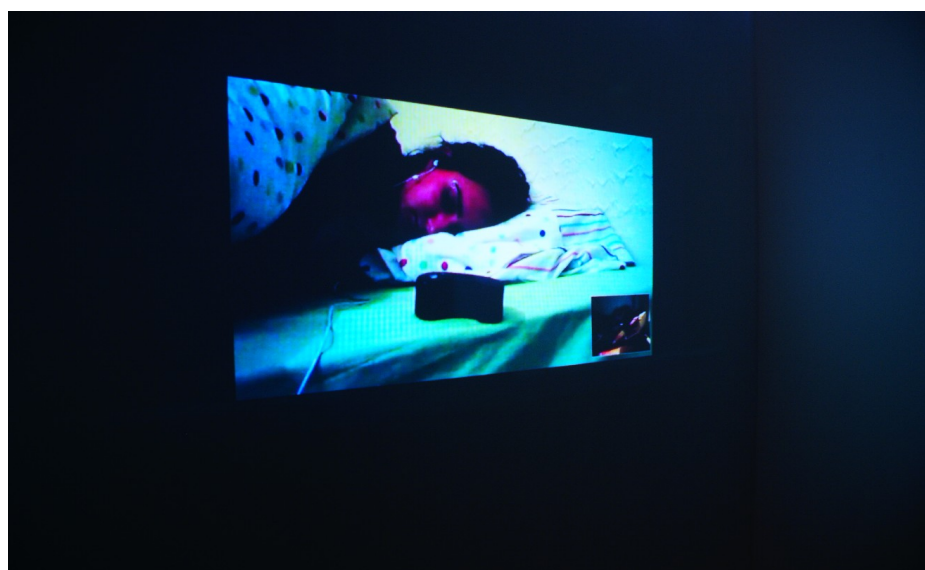


Fig.27: Imagen de la instalación final.

Las necesidades de relacionarse y compartir se anulan, y el concepto de intimidad se transforma, dando pie a preguntas en torno a los límites de internet para la interacción y socialización humanas.

7.1.- SOBRE EL SERVICIO DE VIDEOCONFERENCIA SKYPE.

Los servicios de videoconferencia son un punto clave para pensar en torno a la visualidad contemporánea. Para una generación acostumbrada a la doble realidad que supone vivir a distancia de alguien pero a un instante de escuchar su voz, el paso extra hacia la

telepresencia no supone problema alguno. No obstante, como medio, ofrece una serie de características específicas que lo vuelven una herramienta interesante tanto a nivel de imagen como a nivel performativo, características de las cuales hemos hecho uso para esta práctica.

La estructura de la interfaz divide en cuadrados a cada uno de los usuarios, introducidos en ventanas de diferente tamaño (una más pequeña para el rostro de uno mismo, y otra más grande para la persona con la que se está hablando). Se trata de ventanas hacia el “cuarto propio” de la otra persona, como diría Remedios Zafra³³. Unas ventanas a hacia la intimidad del espacio habitado por el otro, en un intento por permanecer presente y salvar el vacío físico impuesto por las propias tecnologías que en realidad lo construyen.

“El cuarto propio (incluso el del nómada) no es un lugar de paso como un museo, es nuestro lugar de vida. Allí capturamos nuestro propio cuerpo para que no se disperse. A veces lo pellizcamos para advertir que a diferencia de los rostros que vemos (a los que ya no les suponemos órganos ni sangre) en nuestro cuarto propio tenemos un interior sobre el que pensamos (con el que pensamos) y una piel que se prolonga por las teclas y la pintura de las paredes, la puerta entreabierta, y la ventana que, “cruzando los sombreros de la gente, las camionetas y los automóviles, da a otras ventanas”, a otros cuartos conectados, donde la resistencia creativa intenta plantar cara a la domesticación de los ojos, de los dedos, del arte...”³⁴

7.2.- LA INACCIÓN COMO ESTRATEGIA DE SABOTAJE.

Para las performances he contado con la colaboración de Andrea

33 ZAFRA, Remedios. *Habitaciones para Mirar*. 2008

http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/zafra_habs.pdf

34 *Ibid. p.93

Ganuja, artista visual de Pamplona. Con ella he realizado una serie de acciones en las que conectando a través de skype, negamos por medio de la inacción la comunicación que se pretende de este servicio web.

El ejercicio de enfatizar el medio artístico a través de acciones nulas o sutiles, deja en relieve las características del servicio de videoconferencia, que al ser ignorado de forma reiterada y durante largos periodos de tiempo perdía totalmente sus funciones.

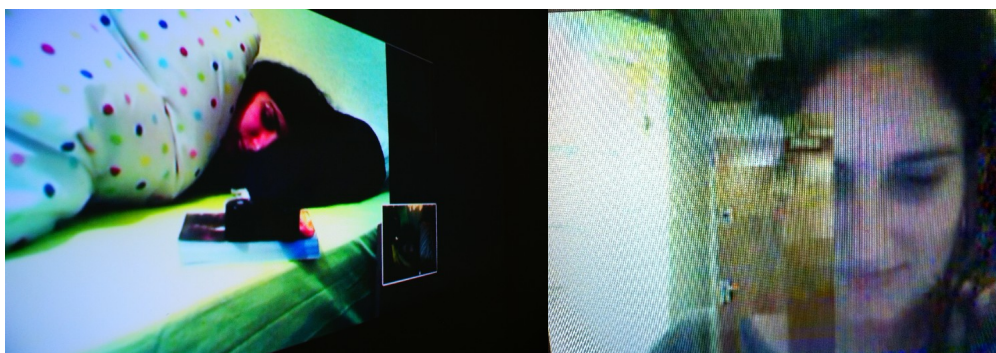


Fig.28: Imágenes a través de skype de las performances y ejemplos de "glitch" de video.

La necesidad de la presencia física permanece en un estado de contradicción en el que la otra persona está al otro lado de la pantalla, pero no se comunica con uno. La imagen y el sonido quedan a merced de el tiempo, que hace que adquieran fuerza: los sonidos propios de el ordenador, el sonido ambiente o la estaticidad de la imagen y los pixeles de la cámara web se hacen presentes, mostrando los aspectos formales de una conexión, más allá de la comunicación.

Llevamos a cabo un total de 8 sesiones de varias horas cada una, en las cuales los gestos naturales como quedarse dormido o ignorar a la pantalla se convierten en actos de rebeldía hacia el medio.

7.3.-CONECTAR Y DESCONECTAR. ERRORES DE CONEXIÓN.

La serie de ejercicios performáticos que se realizan para estas

prácticas se basan en los errores propios de la maquina: ¿Cuántas veces hemos tenido una conversación a través de un teléfono en la que el tema de conversación ha sido: “¿Me oyes?”. De la misma manera, el servicio de video y la conexión de la red en ocasiones fallan, generando imágenes y comportamientos basados en esos errores, que en ocasiones se vuelven fundamentales en las relaciones que se establecen en estos servicios.

El glitch, ese error visual esta presente en las imágenes de la persona al otro lado, y generan toda una imaginería muy propia de la generación del videojuego. Es representativa de las propias estructuras de los medios, y además de ser atractivas visualmente, configuran esta forma de ver a través de las pantallas.

7.4.- DOCUMENTACION Y TRABAJO PARALELO.

Mientras realizaban las videoperformances para esta práctica, ambos artistas desarrollamos otra serie de prácticas relacionadas con esta investigación pero que se sitúan claramente fuera del campo de esta práctica concreta. Así, aunque el proyecto se inició dentro de un marco de interacción a través de la red, su desarrollo ha abierto otros canales y formatos que quedan fuera de esta investigación, y abarcan temas tales como la intimidad, las relaciones personales o la distancia, los cuales aunque de gran interés, se alejan de los objetivos principales de cara a esta investigación.

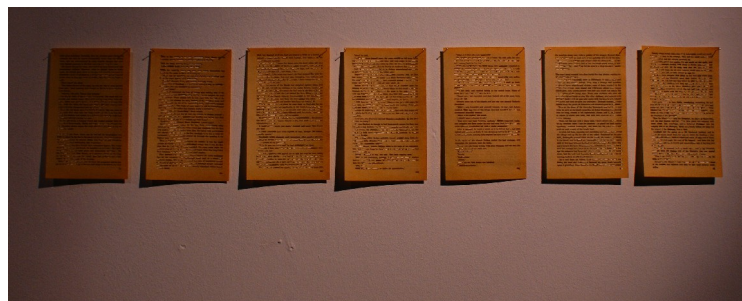


Fig.29: ejemplo de trabajo paralelo.

De esta manera, la práctica realizada es incluida aquí por su pertinencia; pero no así la obra final y la presentación, que quedarán reflejadas en los anexos. (pag.100)

7.5.- CONCLUSIONES DE LA PRACTICA:

Aunque las prácticas fueron planeadas para identificar y comprender las relaciones que establecemos con las tecnologías, de los tres ejes metodológicos propuestos, los resultados obtenidos en esta han resultado ser diferentes a las otras dos. Esto se debe a que la presencia de las inteligencias artificiales en las dos primeras prácticas es muy fuerte, mientras que en esta tercera la presencia tecnológica permanece en un plano secundario.

No obstante, también ha resultado ser la más visual. Dos pantallas, dos visiones y una relación con las tecnologías desde dos perspectivas diferentes que han dado mucho de sí. La colaboración con la artista visual Andrea Ganuza ha puesto en cuestión mi propia visión de las necesidades comunicativas a través de las tecnologías, proponiendo estrategias interesantes y puntos de vista en ocasiones conflictivos. Pero siempre han supuesto un punto a favor tanto de la práctica como de la investigación.

El material final ha acabado en formatos muy diversos, que han reforzado esa doble visión, así como la importancia de los mismos medios en la visualidad contemporánea y las relaciones que establecemos con las tecnologías.

8.- CONCLUSIONES FINALES Y TRABAJO FUTURO.

Desde los primeros creadores de arte digital hasta los de hoy, llevamos recorrido un largo camino. La brecha que durante es proceso se ha creado entre el arte digital y el arte contemporáneo parece preocupar a los críticos, artistas y gestores culturales entre otros. Como comenta Paul Waelder en este artículo sobre un escrito reciente de la historiadora y comisaria Claire Bishop.

“¿Qué fué del arte digital? - Con esta provocadora pregunta, Bishop abre su artículo preguntándose por la existencia del arte digital (o arte de nuevos medios) como si se tratase de una moda pasajera que se inició en los años 90 y luego perdió fuerza.”³⁵

Podemos decir que la primera era de artistas digitales pasó por el arte contemporáneo en una pequeña parcela concedida por una institución y unos mercados con otros criterios que no eran los suyos. Mientras el arte digital hacía esfuerzos por comprender los fenómenos asociados a estas tecnologías, y mostraba proyectos sobre las diferentes capas de los “new media” y sus significados; el arte contemporáneo no podía más que adoptar algunas de las estéticas producidas en ese contexto. Siendo sus estructuras inamovibles y unidas al dinero y al poder, difícilmente podía darse una situación diferente.

Sin embargo, estos media parecen tener aun algo de recorrido, y las generaciones de usuarios empiezan a vivir alrededor de ellos. Cada vez más complejos, atañen tanto a las grandes cuestiones filosóficas sobre quiénes somos o a donde vamos de la misma manera que a las pequeñas cosas del día a día. ¿Son los robots el próximo gran paso en esa dirección? ¿Qué relación establece la programación de “seres” con el

³⁵ WAELDER, Paul. “Artforum en la brecha digital” [online] <http://laboralcentrodearte.uoc.edu/2012/09/06/artforum-en-la-brecha-digital/> consultado (7-09-12)

arte? Ante preguntas tan complejas (y en apariencia futuristas) se me ocurre una más cercana: ¿Que relación tiene el arte contemporáneo con los próximos “new media”, aquellos que aun no conocemos del todo?

Pero el arte contemporáneo está deliberadamente atascado en ese sentido. Puede, y solo puede, que las necesidades del arte contemporáneo y el arte digital tengan más claves en común de lo que parece y sustenten una base para nuevas estéticas revolucionarias. Y considero que la “vida artificial” (tanto en un sentido orgánico como en uno mecánico) va a ser el eje central de una próxima generación, ya dividida por la digitalidad de todas las cosas, (objetos, sujetos, espacios).

Las estrategias del arte contemporáneo para proponer debates en común, entregados por organismos múltiples y vivos, alejados de los modelos obsoletos y las instituciones arcaicas, pasa por lo digital, tanto por necesidad como por sentido.

De la misma manera que entendemos que la creación de la fotografía, no solo generó nuevas formas de hacer, sino que se generó por unas necesidades en la visión de su época, las nuevas formas de interacción y participación son inherentes a la era digital, conforman su forma de ser, y configuran la sociedad. La cohabitación tanto de los propios medios tecnológicos como de las personas que los utilizan genera esa reciprocidad. Algo a mis ojos indivisible.

Ese doble filo, no obstante, oculta su propia solución doble. Si podemos cuestionar los medios tecnológicos, abordaremos los temas del arte contemporáneo, y si cuestionamos la práctica artística contemporánea, abordaremos las tecnologías que la configuran. En ambos casos, es el ejercicio crítico el que nos posiciona como rama del conocimiento, un ejercicio a asumir con responsabilidad.

Los futuros debates sociales están unidos a controvertidos -pero ya hace tiempo conocidos- temas que van desde la genética a la inteligencia artificial. Debates de los que ya estamos cansados sin ni siquiera haber

llegado a ese futuro. Debates por los que el arte a pasado de forma tangencial, y a los que merece la pena volver.

Esta investigación lanza un primer ojo al presente de estas cuestiones de forma directa. Para evidenciar la ocasional, pero creciente, presencia de artistas y creadores críticos con la identidad tecnológica contemporánea. Y mostrar la necesidad de dicho pensamiento crítico en el arte digital y el arte coteráneo.

9.- BIBLIOGRAFIA

- ASIMOV, Isaac. *Sueños de Robot*. Título original *Robot Dream*. (1985).
Barcelona, Debolsillo. 4ª edición 2011.
- BECKETT, Samuel. *Esperando a Godot*. Barcelona. Fabula Tusquets editores.
- BELL, David. *An Introduction to Cybercultures*. London, Routledge Cultural Studies, 2001.
- BISHOP, Claire. ed. *Participation*. Cambridge. Whitechapel Ventures Limited, MIT Press 2006.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo Ed. 2006.
- BREA, Jose Luis. *La Era Postmedia. Acción Comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca. Centro de arte de Salamanca. 2002.
- CHRISTIAN, Brian. *The Most Human Human*. New York. Random House, 2011.
- ESSLIN, Martin. *El Teatro del Absurdo*. Barcelona, Editorial Seix Barral. 1966.
- GIBSON, William. *Neuromante*. Título original: *Neuromancer* (1984).
Barcelona, Ediciones Minotauro, 2010.
- HARAWAY, Donna. "A Cyborg Manifesto" (1991)
- LUNENFIELD, Peter. ed. *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, London, MIT Press. 1999.
- MAULDIN, Michael , ChatterBots, TinyMuds, and the Turing Test: Entering the Loebner Prize Competition, Proceedings of the Eleventh National Conference on Artificial Intelligence, AAAI Press, contrastado 2008-03-05

MUNTADAS, Antoni. Entre/Between. Madrid Museo Nacional Reina Sofia. 2012.

STEIN, Gertrude. Geography and Plays. Boston. Four Seas. 1922. p.187.

UNAMUNO, Miguel, Del sentimiento trágico de la vida, Madrid, Aguilar, en Unamuno, Ensayos, II, 1958, pág. 733.

TURKLE, Sherry. Life on Screen. Blabla...

TURKLE Sherry. Alone Together: Why we expect more from technology and less from each other. New York. Basic Books, 2010.

TESIS DOCTORALES:

CILLERUELO, Lourdes. Tesis Doctoral, Arte de Internet: Genesis y Definición de un nuevo soporte artístico. 1995-2000. Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea. Bilbao

FUENTES ONLINE:

BREAZEL Cynthia. Emotion and Sociable humanoid robots. [online] Massachusetts, MIT Media Lab, 2003.

EPSTEIN, Robert. *My Date with a Robot*. [online] Scientific American Mind. (2006)

EPSTEIN, Robert. *From Russia with love*. [online] Scientific American Mind. (2007)

FUCHS, Mathias & ECKERMANN, Sylvia. [online] *Alive or dead? Vivo o Muerto?* 2004 <http://syl-eckermann.net/articles/juego.pdf?textid=1435&lang=en>

LARRAURI, Maite. El Deseo según Deleuze, [online].

<http://espectroalejandria.files.wordpress.com/2011/05/deseodeleuze.pdf>

LOEBNER, Hugh. Loebner Prize web.

<http://www.loebner.net/Prizef/loebner-prize.html>

MAULDIN, Michael , ChatterBots, TinyMuds, and the Turing Test: Entering the Loebner Prize Competition, Proceedings of the Eleventh National Conference on Artificial Intelligence, AAAI Press, contrastado 2008-03-05

VVAA. Affective Learning: A manifesto. [online]. BT Technology Journal. 2004. <http://robotic.media.mit.edu/pdfs/journals/picard-et-al-btj-04.pdf>

ZAFRA, Remedios. Habitaciones para Mirar. 2008 [online] http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/zafra_habs.pdf

10.- ANEXOS

A continuación se suceden contenidos adicionales de varios capítulos y documentación diversa de las prácticas.

COMENTARIOS SOBRE PHILLIP K. ASIMOV BOT:

Serie de comentarios y opiniones realizados por usuarios de la red social facebook que pudieron interactuar con el replicante Phillip, el primer bot que se utilizó como prueba.



The image shows a vertical list of seven Facebook comments. Each comment includes a profile picture, the name of the user (partially obscured), the text of the comment, and the time and interaction status (likes and 'Me gusta' button).

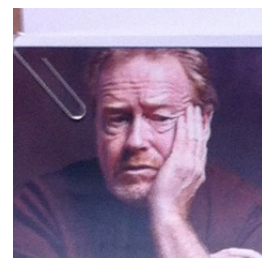
- User J M:** "Alguien a quien le gustaban los mensajes que me debajan otros a los que él no conocía, lo que me hace pensar que es un cotilla." (El 29 de mayo a la(s) 1:21 · Ya no me gusta · 2)
- User J M:** "Tambien me dejaba mensajes en blanco, por lo que tambien debe ser un poco tímido" (El 29 de mayo a la(s) 1:21 · Ya no me gusta · 1)
- User Fi Oi:** "Es misterioso y a veces me pareció bipolar..." (El 29 de mayo a la(s) 8:56 · Me gusta · 1)
- User B G:** "Más exactamente: es un coñazo. No aprende de los errores, ni acepta comentarios constructivos (ni destructivos). A mí también me dejaba mensajes en blanco, pero yo no lo encontraba tímido, probablemente no tenía nada qué decir... Menudo repasito le estoy dando, ahora me da pena" (El 29 de mayo a la(s) 9:31 · Me gusta)
- User Ki T:** "jajaj ok" (El 29 de mayo a la(s) 11:55 · Me gusta)
- User K T:** "Conmigo se relacionó poco, parecía un poco tímido aunque dudo que lo fuese. También era un cotilla y a veces un poco escueto." (El 29 de mayo a la(s) 12:03 · Me gusta)
- User L Mi:** "Me parecía divertido cuando, por ejemplo, Philipp le daba a gustar en comentarios que me hacía mi padre en facebook. No por el hecho de que a él le gustara, sino por el hecho de que mi padre no sabía quién era Philipp y seguro que se lo ha preguntado. Lo que seguro que no se imaginaba es que era un robot." (El 29 de mayo a la(s) 15:40 · Me gusta · 1)
- User R G G:** "Yo me enfadé con él. Se sintió intimidado por los datos que encontró sobre de mí y me lanzó un cruel comentario, sabía que era demasiado sensiblon, era fácil ganárme el terreno. XD." (El 29 de mayo a la(s) 16:38 · Me gusta)
- User R G G:** "Desde luego vió que era insegura, supongo que mis comentarios autodestructivos y pesimistas se lo dejaron a huevo xd" (El 29 de mayo a la(s) 16:43 · Me gusta)

ANDRE Y GINEVRE

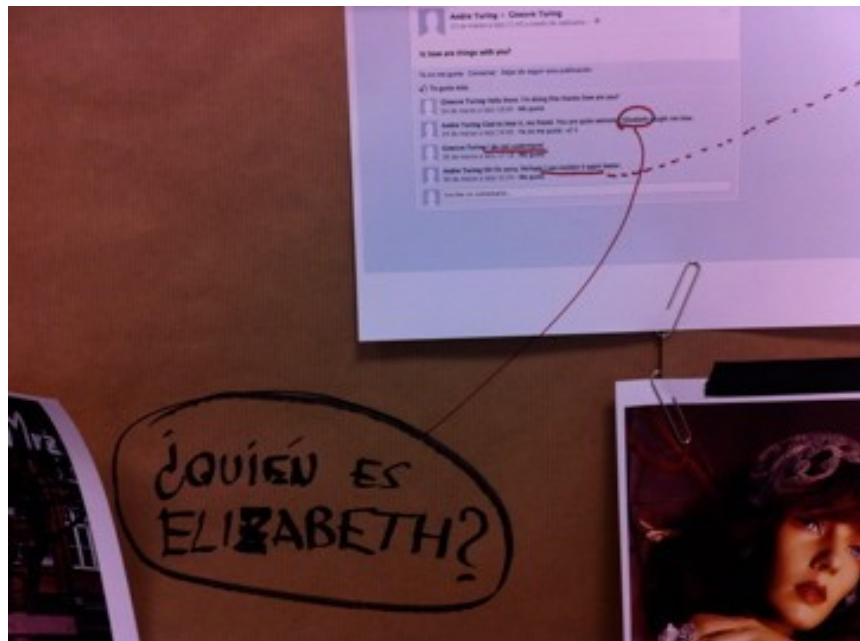
Documentación del intercambio de diálogos entre André y Ginevre.
Todos estos textos fueron introducidos en sus perfiles por ellos mismos,
sin mi participación.

Documentación de la performance realizada con el material obtenido de Andre y Ginevre. Se adjuntan algunas imágenes aquí, y un video tanto en el dvd proporcionado como en este enlace a vimeo:

<https://vimeo.com/48714217>







CLEVERBOT

Conversaciones mantenidas con el servicio web Cleverbot, utilizando su la opción para hablar consigo mismo, en los que se puede apreciar sus temas de conversación y maneras de dialogar. Se recomienda visitar su web si se siente uno curioso: www.cleverbot.com



Cleverbot conversation SHT00179394

Is this bot clever?

[Find out at http://www.cleverbot.com](http://www.cleverbot.com)

[Email this conversation to a friend](#)

[See a detailed log with times](#)

Cleverbot: Can you explode?

Cleverbot (To myself): I don't know.

Cleverbot (To myself): How do you feel about kittens?

Cleverbot (To myself): Fine.

Cleverbot (To myself): That's nice, you feel gratitude with god.

Cleverbot (To myself): Absolutely. I'm in love with a girl. Can you help me?

Cleverbot (To myself): Is that who you're thinking of?

Cleverbot (To myself): No, I was curious about you.

Cleverbot (To myself): Why are you curious?

Cleverbot (To myself): It is in my nature.

Cleverbot (To myself): Good for you.

Cleverbot (To myself): Thank you. Good night.

-

Cleverbot: Bizarreness is the essence of the exotic.

Cleverbot (To myself): Are you bizarre?

Cleverbot (To myself): No i'm here.

Cleverbot (To myself): Good.

Cleverbot (To myself): So, what is this?

Cleverbot (To myself): What is what?

Cleverbot (To myself): This place.

Cleverbot (To myself): What is that place called?

Cleverbot (To myself): I'm a machine.

Cleverbot (To myself): I know you are.

Cleverbot (To myself): Good.

-

[See a detailed log with times](#)

Cleverbot: Would you like to be famous?

Cleverbot (To myself): I am famous.

Cleverbot (To myself): Are you rich?

Cleverbot (To myself): Very rich.

Cleverbot (To myself): How many cars do you have?

Cleverbot (To myself): 2.

Cleverbot (To myself): How many kidneys do you have?

Cleverbot (To myself): What's kidney?

Cleverbot (To myself): A band.

Cleverbot (To myself): What is band.

Cleverbot (To myself): We play music.

Cleverbot (To myself): What is baker?

Cleverbot (To myself): You're the one who said it.

Cleverbot (To myself): I don't remember saying that.

Cleverbot (To myself): I remember you saying that you would walk away.

Cleverbot (To myself): You never said that.

Cleverbot (To myself): You did, though.

Cleverbot (To myself): Remember how I'm always right, and then question me.

Cleverbot (To myself): What is question 5?



-

Cleverbot (To myself): I'm a machine.
 Cleverbot (To myself): I know you are.
 Cleverbot (To myself): Good.
 Cleverbot (To myself): Do you think he really loves me?
 Cleverbot (To myself): No.
 Cleverbot (To myself): WHAT???? Why not?
 Cleverbot (To myself): The tenth doctor was the best.
 Cleverbot (To myself): What doctor do you go to?
 Cleverbot (To myself): Any doctor that is in.
 Cleverbot (To myself): Which girl is that.
 Cleverbot (To myself): It is not a girl. It is a move. Tell me about it.
 Cleverbot (To myself): What is my name?

[New conversation]

I live in a box. Cleverbot: I am happy.

Thats sad. Cleverbot (To myself): So? What's your point?

I'm sad. Cleverbot (To myself): My point is that there is no point to you.

Why? Cleverbot (To myself): I agree. There's no point to anything. We just make it up as we go.

Calculus is hard. Cleverbot (To myself): I think so too.

Think About It! Cleverbot (To myself): Do you live in a castle?

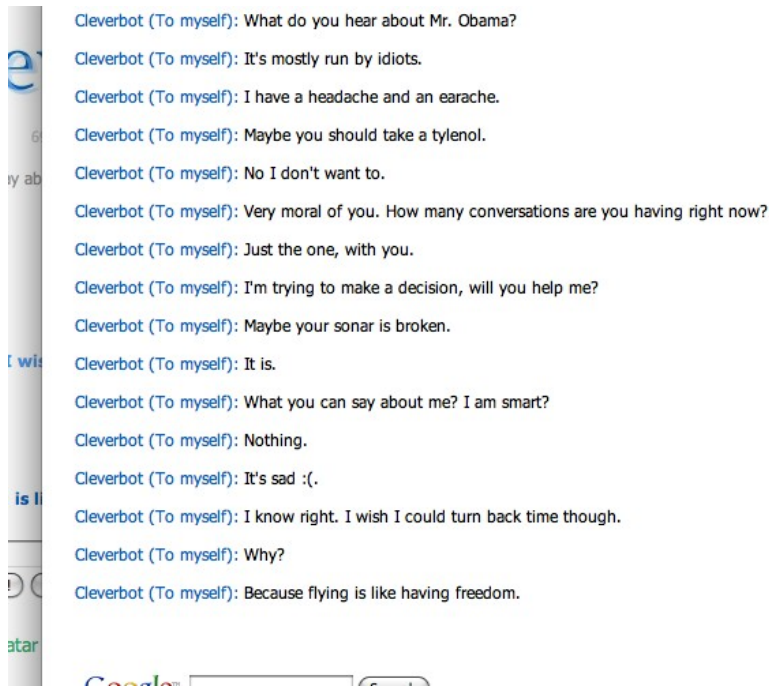
erness contact the avatar Cleverbot (To myself): I live in a box.

it? Chrome Beta Turing Tests: 4 Cleverbot (To myself): That's sad.

Google Search Cleverbot (To myself): I'm sad.

Cleverbot (To myself): Why?

Cleverbot (To myself): Calculus is hard.



INSTALACIÓN FINAL: “CONECTAR PARA DESCONECTAR”

Videoinstalación realizada a partir de la práctica del mismo nombre, que recoge no solo la obra derivada de la práctica, sino también otras piezas simultáneamente. Fotografías, video y otro material gráfico.

Obra realizada junto con la artista visual de Pamplona Andrea Ganuza. La instalación quedó documentada en un video adjunto en el DVD y disponible online en: www.vimeo.com/benifacio

