

El método científico en arte

Daniel Jacoby

Introducción	1
Primera parte: teoría	2
Objetividad	3
Método científico	6
Parodia	8
Arte	11
Segunda parte: práctica	13
Registro de Interior de Antonio Ortega (1994)	14
Notes Towards the Complete Works of Shakespeare de Vivaria (2002)	16
Estudio económico de la piel de los caraqueños de Santiago Sierra (2006)	18
MYPOCKET de Burak Arikan (2007)	20
Best before October 26, 2008 de Daniel Eatock (2008)	22
Bibliografía	24

INTRODUCCIÓN

Aunque éste sea un trabajo de investigación, no creo que haber descubierto nada; no era tampoco mi intención. Lo que he hecho es más bien un repaso de ciertos conceptos que me interesan y un intento de conectarlos o simplemente reunirlos dentro de la práctica artística.

La primera parte del trabajo, *teoría*, la he dedicado a cuatro términos: objetividad, método científico, parodia y arte, cada uno de estos dando lugar a un capítulo. Cabe aclarar que la naturaleza de cada uno de ellos es distinta: algunos son conceptos, otros procesos y otras disciplinas, con lo que sería difícil tratarlos de la misma manera. Expresamente no están agrupados en dos o más partes, porque creo que existe más de una forma de separarlos y que elegir una sería privar el trabajo de lecturas alternativas. Objetividad y método científico podrían encajar en una mitad vinculada a la ciencia, mientras que parodia y arte podrían pertenecer a la contraparte expresiva. Pero método científico y parodia están igualmente enlazados por ser formas de trabajo en distintas disciplinas, y método científico y arte es quizás la relación que más me interesa (sólo hay que leer el título de esta investigación) en cuanto a similitudes y diferencias en la forma de razonamiento.

El último capítulo de la primera parte es quizás una excepción y, de hecho, no es exactamente sobre el arte como concepto sino más bien en el arte como entorno. Este apartado funciona como cierre de la parte teórica, ya que engloba a los tres anteriores en un determinado contexto: el arte. Es aquí donde se hace la principal reflexión del trabajo y donde se comprende el porqué de los capítulos anteriores, que intencionalmente son bastante cerrados y aparentemente independientes.

Práctica, la segunda mitad, consta de cinco ejemplos en los que algunos o todos los conceptos iniciales están en juego. Son obras de artistas contemporáneos de las que, si bien ellos no las sustentan en relación a estos términos, yo intento resaltar los aspectos que me interesan: su cuestionamiento de la objetividad, su procedimiento ceñido al método científico o su tono paródico. Estuve tentado de añadirle a cada uno de estos proyectos un subtítulo, con el que resumir su relación con la objetividad, método o parodia, pero, otra vez, pensé que significaría una limitación. Las interpretaciones que tiene cada uno de estos trabajos son múltiples y que más subjetivo que poner una por sobre las demás.

Pese a que no hable de mi propio trabajo en ninguna parte, mi principal propósito ha sido siempre el de entender mejor lo que hago. Hace un tiempo que estos cuatro términos estaban presentes, aunque de manera intuitiva, en mi trabajo, pero creo que he sido capaz de definirlos, localizarlos y ordenarlos mejor. Los cinco ejemplos, aunque ninguno mío, reflejan de alguna manera mi propia práctica y, al ser ajenos, me permiten ver con más claridad las entrañas de sus procedimientos. Como comencé diciendo, no he descubierto nada o al menos nada que haya escrito en estas páginas, pero creo que he conseguido sentar una base teórica que potencia las posibilidades de mi producción artística, que, al fin y al cabo, es mi objetivo final.

PRIMERA PARTE: TEORÍA

Objetividad

Una pregunta para empezar: ¿Qué es real, lo objetivo o lo subjetivo? Si su respuesta es “lo objetivo”, me alegro porque quiere decir que este trabajo tiene un sentido y si es “lo subjetivo”, me alegro igualmente, esta vez por su razonamiento excepcional.

Es curioso que popularmente se asocie objetivo con real y subjetivo con imaginario. Se dice que un hecho es objetivo, como si habláramos de cosas reales, sólidas, probadas, y una experiencia es subjetiva, por ser imaginaria, distorsionada, sujeta a duda, pero si lo pensamos con más detenimiento nos damos cuenta de que es exactamente al revés. Pongamos dos elementos: nosotros mismos y una manzana. La experiencia –“yo veo una manzana”– nos provoca la creación de una hipótesis –“ahí hay una manzana”–. La experiencia subjetiva es real, no hay duda de que vemos la manzana. En cambio, la hipótesis objetiva de que ahí hay una manzana es fruto de una combinación de imaginación y percepción, susceptible de error, y siempre sujeta a revisión. La existencia de la percepción es una certeza; la del hecho percibido, una hipótesis.

El concepto *objetivo* es, en el fondo, muy sencillo: es aquello que es relativo al propio objeto. Por tanto, al ser cada uno de nosotros el *sujeto* que percibe –ve, oye, huele, toca, gusta, imagina, etc.– el *objeto*, estamos siempre frente a una subjetividad. Para ser objetivo haría falta ser el objeto en sí mismo y eso es imposible. Mejor dicho, eso es sólo posible con nosotros mismos. Es decir, sólo es objetivo, para nosotros, lo que nosotros mismos opinamos, pensamos, creemos, percibimos, etc. Nada más. Todo lo demás es subjetivo.

Entonces, cualquier afirmación semejante a “si lo pone en el diccionario es que es así: es objetivo” es muy relativa. Las verdades absolutas no existen (¿eso ha sonado a verdad absoluta?). Ni tan siquiera de “ $1 + 1 = 2$ ” podemos afirmar que sea objetivo, ya que ello implicaría asumir una lógica de adición matemática que, aunque conocemos y compartimos en todas partes del mundo, se basa en el fondo en métodos empíricos de los que no podemos tener más certeza que la de “ahí hay una manzana”. Además, como explica Ludwig Wittgenstein en *Tractatus logico-philosophicus* (2003), la mera utilización de un lenguaje para expresar dicha proposición implica subjetividad, ya que todo lenguaje es arbitrario y, por supuesto, subjetivo.

Ahora bien, no es del todo cierto que nada de esto sea objetivo, en realidad, todo depende de lo que se entienda por el término. Puede entenderse de distintas maneras o ser aplicado a distintos niveles de discurso; más hacia el ámbito filosófico o, por el contrario, de manera coloquial y, siempre que se guarde coherencia, el concepto tendrá sentido.

Eso me recuerda un chiste que de alguna manera ilustra lo dicho:

Un economista, un lógico y el un matemático van en un tren camino de Escocia. Ni bien han cruzado la frontera, se ve en los prados una vaca marrón paciando paralela al tren.

El economista, admirado, dice: "Mirad, las vacas en Escocia son marrones".

Pero el lógico matiza: "No. Hay vacas en Escocia, entre las cuales, al menos una es marrón".

Y el matemático, no satisfecho, corrige: "¡No! Hay al menos una vaca en Escocia de la cual un lado parece ser marrón".

No es que sea especialmente gracioso (de hecho, si Ud. se ha reído es que probablemente tenga una formación científica o un gusto especial por la matemáticas), pero vale para la aclaración. La visión del economista es despreocupada y muy poco objetiva (sin ningún afán de generalizar estos calificativos). Él asume que, si del total de vacas que han visto en Escocia (sólo una) todas (también una) son marrones, será porque las vacas escocesas son de ese color. En realidad, es más una forma cotidiana de hablar que un error de lógica, pero el lógico no le concede el permiso para asumir y matiza un poco sus palabras. Puntualmente, lo que repara es que de la vaca que han percibido no se puede más que asumir el hecho de que existan vacas y el de que al menos una de ellas sea marrón. Sería un error asumir que todas son marrones si sólo han visto una. El matemático, en el extremo opuesto de la escala, no cree suficiente la objetividad del lógico y reclama incluso la utilización del verbo *ser*, que reemplaza por uno menos categórico: *parecer*, y remarca que no se puede hablar de vacas en plural sino simplemente establecer la cantidad de *una* vaca como el mínimo, pudiendo haber igual o más vacas, pero, definitivamente, no menos. La visión matemática es la más objetiva, la que menos cosas deduce y, por tanto, la que menor posibilidad tiene de anticipar un hecho falso.

Si demandásemos de estos tres personajes una definición del concepto de objetividad, estaría claro quien nos lo describiría como un mero calificativo de rigurosidad o veracidad y quien como lo que es el término en su más profunda esencia: como lo relativo al objeto. En esta gama de interpretaciones, podríamos ahora establecer tres nodos: objetividad a nivel ético, objetividad a nivel epistémico y objetividad a nivel ontológico. No se adaptan perfectamente a los tres personajes del chiste, pero podríamos decir que se ordenan según rigurosidad de la misma manera.

Lo que coloquialmente llamamos objetivo, no es sino lo que creemos se acerca en mayor medida a ese ideal. Aquello que llamamos neutralidad, imparcialidad o impersonalidad no suele ser rigurosamente objetivo, pero lo llamaremos **objetividad a nivel ético**. Se trata de un distanciamiento del sujeto respecto de él mismo en aras de acercarse al objeto. Se supone que para ser objetivo, a la hora de expresar un juicio, el sujeto debe abandonar todo aquello que le es propio –cosas tales como ideas, creencias o preferencias personales– para alcanzar la universalidad. Thomas Nagel acuñó el término *the view from nowhere* (el punto de vista de ninguna parte) (Nagel, 1986) para definir esta forma de ver las cosas, pero, dado que un punto de vista, al fin y al cabo, es una opinión y ser objetivo implica abandonar la opinión personal, el planteamiento utópico de Nagel fue cuestionado, sobre todo a partir de los años sesenta.

El concepto de objetividad depende, por un lado, del concepto de objeto que manejemos y, por otro, de las reglas normativas propias del área en cuestión. En ciencia, dichas reglas constituyen la metodología científica propia de cada disciplina que permite alcanzar la **objetividad a nivel epistémico**. Cabe aclarar que, aunque a menudo confundamos los dos conceptos, la objetividad a este nivel no es sinónimo de verdad. Es más bien un índice de confianza o de calidad de los conocimientos y representaciones.

Kant definió la objetividad como validez universal, esto es, validez para todos los hombres, con independencia de su religión, cultura, época o lugar, por contraposición con aquello que vale sólo para unos pocos. Desde entonces, la forma de entender este concepto ha ido variando y se ha sustituido, por ejemplo, la exigencia de universalidad por la de consenso en el seno de la comunidad, ya sea científica, cultural o de otras disciplinas, separando así diferentes ramas del concepto y adecuando cada una a las necesidades del

contexto. Hoy en día nos situamos más cerca a una concepción intersubjetiva, proveniente del término que acuñó Edmund Husserl, en la que se acepta directamente la imposibilidad de ser objetivo.

Y por último, lo que llamaremos **objetividad a nivel ontológico** es a lo que hacía referencia al principio del capítulo. Es lo objetivo en sí mismo sin excepción ni concesión alguna. Esta vez no se toma en cuenta el consenso universal, ni lo práctico que pueda resultar el término. De hecho, lo ontológicamente objetivo lo podemos comprender y utilizar a nivel filosófico, pero es un concepto muy abstracto y que rara vez encontramos en el contexto coloquial, si somos estrictos con su significado. Se entiende habitualmente por objetividad de un objeto aquello en lo que consiste su realidad. Uno de los criterios más comunes de la objetividad es la independencia respecto de un sujeto cognitivo cualquiera, en palabras del ejemplo inicial: la manzana en sí y no la percepción de la manzana por parte de un sujeto cognitivo.

Podríamos decir que sólo la última es la verdadera objetividad, las otras dos son aproximaciones, aunque igualmente válidas en sus contextos, al mismo concepto. “Todo lo que no es la realidad misma es una ficción de la realidad. [...] Cualquier género literario, incluido el ensayo, es en rigor una ficción. La ciencia también es una ficción de la realidad, pero una ficción todo lo objetiva, inteligible y dialéctica que, en cada momento y lugar, sea posible. [...] Lo único que distingue una forma de conocimiento de otra es el método que la mente emplea en su elaboración” (Wagensberg, 2009). Y es ahí que entra en juego la herramienta clave de la ciencia, la que hace que ésta esté siempre lo más cerca posible del ideal de objetividad: el método científico.

Método científico

Los seres humanos llevamos a cabo la mayor parte de nuestras actividades cotidianas sin reflexionar; es raro que se nos ocurra poner en tela de juicio lo que se considera en general como verdadero. Frecuentemente, nos contentamos con tener más argumentos a favor que en contra de una determinada proposición para darla por cierta. En cambio, la ciencia no funciona de la misma manera. La ciencia se basa en su propia metodología –el método de la ciencia– y ésta en la lógica. Parte de lo que caracteriza a este método es que las verdades o respuestas a las incógnitas que como individuos, sociedades o civilización nos planteamos, son resueltas basándose en otras verdades previamente probadas bajo las mismas normas.

Dimitri y Tasso discutían...¹

DIMITRI: Si Atlas sostiene el mundo, ¿qué sostiene a Atlas?

TASSO: Atlas se sostiene sobre el caparazón de una tortuga.

DIMITRI: Pero ¿sobre qué se sostiene la tortuga?

TASSO: Sobre otra tortuga.

DIMITRI: Y entonces, ¿qué sostiene a esa tortuga?

TASSO: Querido Dimitri, de ahí para abajo todo son tortugas.

Cómo vemos, si cada verdad se basa en una anterior y dado que no podemos continuar la cadena infinitamente, en algún momento tenemos que asumir una verdad –una muy convincente (más convincente que tortugas apiladas, lógicamente)– como cierta. Estas *verdades de las verdades* son denominadas axiomas y es sobre ellas que se sustenta todo nuestro conocimiento. Si estos grandes pilares se derrumbasen (o se “desmintiesen”), se echarían a perder con ellos todas las teorías que hubiesen apoyadas encima y esto probablemente provocaría grandes cambios en nuestra forma de pensar. Por ello, no podemos decir que la ciencia sea absolutamente objetiva. Si algo podemos decir, es que es *objetiva a nivel epistémico*, como describía previamente. En el fondo de todo hay una pequeña dosis de subjetividad y es justamente el deber del método científico regular que ésta sea lo más minúscula posible.

El *método* se refiere a una forma de razonar, tomar decisiones y sacar conclusiones, mas no a los procesos mecánicos o físicos, comúnmente vinculados con una serie de disciplinas o campos del conocimiento. Método científico no es lo que sucede dentro de un laboratorio (aunque espero que también) sino lo que ocurre en la mente de cualquier persona que sigue unas determinadas normas para deducir algo que no sabía anteriormente, sea éste un físico, un filósofo, un psicólogo o incluso un individuo cualquiera que intenta averiguar por qué el mando a distancia ha dejado de funcionar. El gran prestigio de las ciencias de la naturaleza, principalmente obtenido por su contribución a la tecnología y por su exitosa lucha contra la antigua mitología, ha hecho que apliquemos el término *ciencia* sólo a ellas y no en cambio al conocimiento corriente de cuestiones cotidianas, por bien fundado que esté. Así, nadie piensa que el horario de trenes o una

¹ Tasso y su alumno de filosofía Dimitri son dos personajes que aparecen repetidas veces discutiendo paradojas o temas absurdos en *Platón y un ornitorrinco entran en un bar...* En este libro, Daniel Klein y Thomas Cathcart intentan explicar conceptos filosóficos básicos mediante chistes y con ello mostrar que la filosofía y el humor tienen más en común de lo que pensamos, ya que ambos le dan la vuelta a verdades establecidas. Veremos más adelante por qué esto es relevante.

guía telefónica constituyan una ciencia, aunque contengan un conocimiento exacto, verificable y organizado según un orden definido.

El método científico, ante todo, se plantea dudas. Cuestionarse todo aquello de lo que no se tiene pruebas verificables es una práctica que asegura la fiabilidad de los resultados científicos. Pero, otra vez, entramos en el mismo problema: ¿hasta qué punto nos podemos cuestionar las cosas? o, en otras palabras, ¿a qué nivel de objetividad podemos hacer este cuestionamiento? Si lo hacemos a nivel ontológico, llegaremos al mismo callejón sin salida al que fue a parar René Descartes hace casi cuatro siglos y terminaremos dándonos cuenta de que lo único de lo que podemos estar íntegramente seguros es de que pensamos, de ahí su célebre frase “pienso, luego existo” (Descartes, 1984). Sin llegar a un extremo tal en el que no podemos operar y en el que se pierde toda practicidad, hemos de procurar cuestionarnos lo máximo posible. Sobre todo, no confundir una realidad comprendida con una realidad a la que simplemente estamos acostumbrados. Y para ello, el método científico marca las claves.

Tres son las normas que ha de seguir este método, tres son las cosas que ha de evitar y tres son los beneficios que obtiene por abstenerse de estas tentaciones. Como bien explica Jorge Wagensberg en su libro *Yo, lo superfluo y el error* (2009) y como ya lo adelanta el propio título, los tres obstáculos del razonamiento en ciencia son esos: el *Yo* –o lo subjetivo–, lo *superfluo* –o lo irrelevante– y el *error* –o, claro está, cualquier fallo–. El primer principio, **el principio de objetivización**, requiere que, de entre todas las maneras disponibles de observar un pedazo de realidad, se elija aquella según la cual el observador afecte lo menos posible a lo observado. Esta expulsión del *Yo* y de todo punto de vista particular tiene un claro beneficio: la universalidad del conocimiento. El segundo principio, **el principio de inteligibilidad**, recomienda buscar la mínima expresión para las cosas, eliminando toda información superflua y filtrándola hasta quedarse con la esencia. Así, al no sobrar información irrelevante, todo es más claro y se gana terreno en cuanto a anticipación respecto a la incertidumbre. Y el tercero y último es **el principio dialéctico**, que se empeña en enfrenar continuamente la presunta verdad científica con el pedazo de realidad que aquella pretende comprender en busca de posibles contradicciones. La correcta puesta en práctica de este principio significa que no se han cometido errores y tal cosa se traduce en progreso científico.

Pero no todo se lleva a cabo mediante un método tal. A menudo, el capricho y la arbitrariedad humana nos llevan a resolver estas incógnitas de maneras más inmediatas y, claro, menos fiables. O, sin quererlo, asumimos ciertas proposiciones como veraces cuando en realidad no lo son. Incluso en ciencia, pequeños detalles se escapan siempre de las manos de los investigadores, generando contradicciones o ambigüedades que nos hacen dudar de su solidez.

Parodia

Repetir es simplemente volver a hacer lo que ya se había hecho. Imitar, en cambio, es ejecutar algo a ejemplo o semejanza de otra cosa previamente realizada. Y, en un siguiente nivel semántico, yo situaría a la parodia, que es “repetir con distancia crítica, marcando la diferencia más que la similitud” (Hutcheon, 2000). Pero, ¿cómo definimos *distancia crítica*? Habiendo hablado en los capítulos anteriores sobre términos y disciplinas tan concretas como la objetividad, la lógica y el método científico, me resulta sumamente difícil definir algo tan ambiguo como la parodia con la misma rigurosidad. Creo, de hecho, que no es posible, ya que el propio término implica un alto grado de subjetividad. Quiero decir que, al ser un recurso que no sólo depende de quien lo ejecuta sino de quien lo recibe, su esencia existe en el espacio entre el emisor y el receptor del mensaje y no es lo que es a falta de cualquiera de ellos. Me limitaré, entonces, a aproximarme a los aspectos que creo definibles, haciendo siempre hincapié en lo que permanece en la nebulosa de lo subjetivo.

Empecemos por la ironía. Ironía es decir una cosa cuando en realidad nos referimos a otra, muy a menudo a lo opuesto. Los indicios de que lo que se ha afirmado es irónico pueden ser diversos. Guiñar el ojo mientras se habla sería el más básico y universal ejemplo de la insinuación del tono irónico. Pero, por supuesto, se puede ser más sutil, incluso hasta el punto de dejar abierta la posibilidad de que una supuesta afirmación sea irónica o seria.

Definir íntegramente lo que marca una ironía es algo que creo tan inviable como determinar lo que hace gracioso a un chiste. Cualquier intento de hacerlo sería una extensa lista de ejemplos de técnicas conocidas en la que siempre faltaría alguna por añadir. Eso sin tomar en cuenta todas las posibles técnicas de ironizar – o, en su caso, hacer reír con un chiste– restantes por descubrir. Pero, aún a sabiendas de lo inabarcable del reto, un hombre intentó resolver tal incógnita: Richard Wiseman. En 2001, éste psicólogo llevó a cabo una investigación de gran escala para, con ayuda de una encuesta en internet, encontrar los chistes más graciosos del mundo y analizar los aspectos que los distinguían como tales (Wiseman, 2008). Entre otras curiosidades del comportamiento humano, Wiseman intentó delimitar, de manera científica, las claves del humor; aquellas que hacen los mejores chistes. La principal, llegó a la conclusión, es que el personaje del chiste con el que uno inconscientemente se identifica quede, al final, en una posición de superioridad.

Esta idea data en realidad de alrededor del año 400 aC, cuando Platón ya mencionaba la teoría de que la risa es generada por la sensación de superioridad (Platón, 1979). Esto es, que lo que nos hace gracia no es otra cosa que la burla del personaje que es humillado en el chiste o, dicho de una forma menos evidente, pero acorde con la misma lógica, la satisfacción del “triumfo” con el que uno se identifica. Si analizamos detenidamente los chistes que oímos, veremos que siempre nos colocan en una posición en la que somos más listos que la “víctima” y eso nos hace sentir bien. A veces, claro, esto sucede de forma algo indirecta. Si se ríen de nosotros, por ejemplo, podemos reaccionar de dos maneras: ofendiéndonos o riéndonos. No quiero entrar demasiado en temas psicológicos, pero podríamos atrevidamente resumirlo en que si nos reímos es porque nos identificamos con “el listo”, aunque éste sea quien se está riendo de nosotros. Esto es algo que no es extraño ver en arte, donde a veces el propio espectador es parodiado.

La parodia, en resumidas cuentas, es una forma de ser irónico para, de alguna manera, cuestionar lo afirmado por otro y, generalmente, transmitir una opinión transgresora. El término está ligado a la caricatura o a la interpretación humorística, aunque no tendría por qué. Existen formas de sátiras tan sutiles que no podríamos asociarlas a dichos términos.

Ahora, hay distintos grados y formas de sugerir una parodia y depende también, como venía diciendo, de la capacidad o sensibilidad del receptor al momento de procesarla. El cine de gran pantalla –una comedia ligera, digamos– dejará claro, a través del tono de voz del personaje o de unas risas en el fondo, que no se refiere exactamente a lo que ha sido dicho, porque le interesa llegar a un público más amplio, mientras que quizás el arte busque una estrategia menos común o más críptica en que sea necesaria una atención especial para descifrar el tono de la obra. No es ninguna mejor que la otra: el artista está arriesgando el entendimiento o apreciación de su trabajo por parte de un público extenso en pro de conseguir un mensaje que, aunque sólo en un grupo reducido de espectadores iniciados, penetre con más intensidad. Sacrifica la risa fácil en busca de un mayor *gozo intelectual*, por utilizar el término de Jorge Wagensberg (2007).

El gozo intelectual, explica Wagensberg, es el placer que un individuo tiene al comprender algo ciertamente nuevo. Según explica, es lo que una persona siente al entender el porqué de alguna cosa o resolver una duda, que no es, en absoluto, lo mismo que asumir como cierta una idea comprendida por otra persona. Este gozo, es más intenso mientras más significativa sea la cosa aprendida y es, en su mayor expresión, el que genera la típica sensación de “un antes y un después”. Creo, pues, que tal sensación no es exclusiva del conocimiento científico, sino que es común con otros tipos de “conocimiento”, tales como captar una ironía o entender un chiste. La hipótesis de Wiseman, por tanto, no estaría muy lejos de esta idea: podríamos tranquilamente decir que lo que nos hace reír de un chiste es precisamente ese gozo intelectual, sólo que camuflado de humor.

La ironía, creo, es el elemento principal del arte desde las primeras vanguardias y probablemente ya antes de eso. Según Arthur C. Danto (1999), el arte que ha marcado historia ha estado siempre motivado por generar un discurso contrario al de su predecesor. En otros términos, el arte ha buscado constantemente parodiar las ideas que le antecedian. Y, aunque Danto afirme que el avance histórico del arte terminó con Andy Warhol, creo que la intención de parodiar prevalece, sino que quizás no está tan enfocada en el propio arte, sino en todo su entorno. La parodia se extiende a campos que van más allá de la “repetición con distancia crítica” de únicamente otras creaciones y mi interés en este sentido está, justamente, en las que se encuentran fuera de la parodia *interartística*.

Es importante no confundir la parodia con estrategias similares. El *fake* podría verse como una herramienta cercana y, de hecho, en un principio me interesó. Ambas imitan, pero la diferencia está en que el *fake* se apoya en los aspectos semejantes y la parodia, en los diferentes. Así, el *fake* enfatiza en las similitudes y no quiere dejar ver las diferencias. Más bien, persigue ser tan parecido que el espectador no consiga distinguir realidad de ficción y no se sienta espectador sino un simple individuo en medio de una realidad. Esta suerte de engaño le permite al creador jugar con el público y alcanzar su objetivo cuando, en una etapa posterior, le revela que es una ficción. De manera opuesta, la parodia nunca busca engañar. Por el contrario, necesita dejar claras las diferencias desde un comienzo y quiere, a pesar de las diferencias formales, establecer nexos con el elemento parodiado, a menudo, en una fase posterior. A grandes rasgos, si el *fake* es un “esto es una realidad”

y más adelante un “no, en verdad era sólo una ficción”, la parodia sería un “esto es una ficción” seguido de un “no, ciertamente era una imitación de una realidad”.

Arte

Este capítulo, a diferencia de los anteriores (y para la deshonra de la estructura que bien estaba siguiendo), no busca definir el concepto *arte* (si es que eso es acaso posible) sino enlazar los conceptos anteriores – objetividad, método científico y parodia– dentro de un contexto artístico. Este ensayo quiere hablar de la creación artística que parodia el método científico para reflexionar sobre qué es objetivo y qué no, además de muchas otras cuestiones, diferentes en cada caso.

Se ha hablado mucho de arte y ciencia y se hace constantemente la comparación entre ambas refiriéndose a la belleza que hay intrínseca en las formulas científicas, en la naturaleza, en las formas simétricas y otros fenómenos maravillosos. Pero tal punto de vista no es el que me interesa y por ello me he esforzado en no hablar de ciencia sino de método científico. Éste, como explicaba el capítulo correspondiente, es una forma de razonamiento lógico que va más allá de la ciencia. Proviene de la ciencia, sí, y es utilizado en dicha disciplina, también, pero es perfectamente transportable a muchas otras cosas y ya no digo sólo disciplinas. En todo caso, lo que me interesa no es la aparición de dicha metodología en ciencia sino especialmente fuera de ésta, aunque nadie crea haberla visto.

Yo, lo superfluo y el error (Wagensberg, 2009) es un libro que plantea precisamente numerosas incógnitas sobre la relación entre el método de la ciencia y el “método” del arte (especialmente el de la literatura) y define rigurosamente lo que determina cada disciplina, lo que las asemeja y lo que las distingue. Como describía anteriormente, para obedecer al método científico se han de cumplir tres reglas fundamentales, la del *Yo* –evitar toda subjetividad–, la de lo *superfluo* –evitar cualquier cuestión irrelevante– y la del *error* –no cometerlos–. En ciencia, es indispensable seguir estrictamente las tres normas y en arte, en cambio, no hace falta cumplir ninguna. En ciencia, la correcta utilización del método aporta beneficios importantes y, contrariamente, en arte el beneficio se obtiene de la libertad de una normativa tan restrictiva.

El interés de Wagensberg yace en analizar los espacios intermedios entre ambas disciplinas y como una puede beneficiarse de la, llamémosla así, actitud de la otra. Habla, entonces, de cumplir algunas normas del método científico en arte y de saltarse algunas en ciencia para así buscar enriquecer una disciplina con características de la otra. En arte, dice, ya se da tal situación y sugiere que hasta podría analizarse toda obra de arte en términos de normas cumplidas e incumplidas. Con ello, el arte gana, ya sea en cuanto a universalidad, anticipación o progreso, como pasa en ciencia, pero conserva su libertad artística al sacrificar alguno de ellos.

A diferencia de en ciencia, donde los objetivos van de simples a complicados y se plantean los objetivos en un orden lógico, procurando resolver siempre antes lo fundamental que lo complejo, “los pedazos de realidad que se pretenden comprender en arte” –dice Wagensberg– “son de muy alta complejidad” (2009). Por lo general, el arte no se preocupa por ello, ni creo tampoco que tenga necesariamente que hacerlo, y aborda *pedazos de realidad* desproporcionados a su conocimiento. Esto tiene, como todo, ventajas y desventajas. Ventajas, porque nos permite aproximarnos, aunque vaga e intuitivamente, a hechos que la ciencia no se acercaría y tratarlos sin ataduras, y desventajas, porque, evidentemente, jugamos con un margen de error y subjetividad altísimo y de antemano conocido. La ciencia rellena estas mínimas grietas de duda con pasta de

ideología, pero el arte no tiene problemas en aceptar la presencia de una ración ideológica, ya que no tiene reglas que regulen su funcionamiento.

La segunda parte de este trabajo, *Práctica*, analiza cinco diferentes casos en los que se puede percibir un cierto razonamiento lógico –más propio del método científico que del arte– pero que, por pequeños detalles se distinguen como artísticos. A diferencia de lo que expone Wagensberg con respecto a que se ha de incumplir alguna norma del método para hacer arte, yo creo que no es absolutamente necesario. Es verdad que ninguno de los casos que me dispongo a presentar es cien por cien riguroso, pero más de uno está a un pelo de serlo. No creo, pues, que sea tan sencillo como que lo que distinga al arte de la ciencia sea el incumplimiento del método, sino que se reduce a particularidades a veces imperceptibles que van hasta la simple descontextualización.

Los artistas que he seleccionado para analizar pertenecen a distintos contextos, son de diversas nacionalidades e incluso de diferentes generaciones y sus trabajos presentan procesos y discursos muy diversos. No obstante, considero que tienen un común denominador que es la implementación del método científico en su proceso de trabajo, ya sea en mayor o menor medida. Creo que hablar de lo que los une es peligroso y me limitaré, por ello, a exponer los aspectos que yo he conectado para reunirlos en este trabajo como una opinión. No creo, como he explicado más arriba, que se pueda ser objetivo y supongo que no puedo hacer mejor cosa que advertir honestamente de la subjetividad de mi categorización y buscar fundamentar tales decisiones de la manera más rigurosa.

Ninguno de los artistas de mi selección explica su propio trabajo en términos de metodología científica; ésta es, sin duda, una reflexión que hago yo a posteriori. Cabrá, en cada caso particular, explicar cuales son las principales inquietudes de cada artista y hasta que punto éste incorpora o aceptaría incorporar una sustentación de sus proyectos en los términos que yo voy a hablar. De cualquier modo, no busco en absoluto replantear los trabajos de estos artistas, sino, por lo contrario, buscar en ellos aspectos que en algunos de mis propios trabajos son centrales.

Definir un conjunto de trabajos coherente con mi discurso no ha sido una tarea fácil. Inicialmente tenía una lista de algo más de una docena de trabajos que se ha ido reduciendo progresivamente hasta plasmarse en cinco. Un argumento ha sido clave en la selección y es que los trabajos con los que finalmente me he quedado comparten el tener una estructura de hipótesis-prueba-resultado. Algunos con más énfasis en alguno de las áreas que en las demás, pero todos reproduciendo esta formula de responder –bien o mal, de una u otra manera– a una “pregunta” planteada dentro del mismo trabajo. Los trabajos que han quedado descartados involucraban aspectos relacionados con la ciencia, pero que erróneamente tomé en consideración sin vislumbrar que no reproducían un supuesto método científico. Roman Signer es un buen ejemplo de ello. En sus trabajos, por ejemplo, se ve claramente un procedimiento sistematizado y unas formas pseudocientíficas, pero sus experimentos no buscan respuestas y los he por ello omitido. Signer, en contraposición al núcleo de este trabajo, imita las formas científicas en función de una determinada estética o poética relacionada con la aleatoriedad y el caos y no, en cambio, por interés en la forma de razonamiento de la ciencia.

SEGUNDA PARTE: PRÁCTICA

Registro de Interior de Antonio Ortega (1994)

El trabajo de Antonio Ortega (Sant Celoni, 1968) está cargado de mucha subjetividad y empiezo por aquí para no decepcionar. “A menudo, [Antonio Ortega] elabora *registros*, haciendo uso de una estrategia similar a la de las fábulas, para lo cual se sirve de referentes fácilmente reconocibles con los que retratar o ejemplificar situaciones” (Badia, 2004). Ésta especie de ejercicios de la realidad a escala examinan comportamientos y dinámicas sociales, y forman todos en conjunto el macroproyecto *The world according to Antonio Ortega*. El título no esconde nada: el “de acuerdo con” deja claro, ante todo, que se trata de un punto de vista subjetivo. Y ¿qué me hace pensar entonces que este artista es un buen ejemplo para hablar de objetividad? Quizás el hecho de que en el fondo lo que me interesa es lo subjetivo y como algunos artistas visten sus obras de objetividad para reflexionar sobre el concepto antagónico.



Los proyectos más recientes de Ortega han evolucionado hacia un grado de complejidad mayor en el que el artista se despegaba de un método pautado para dar paso y jugar con una serie de factores incontrolables. Pero en trabajos anteriores, muchas veces se concentraba en campos de acción más bien delimitados. Durante principios de los noventa, Antonio Ortega utilizó su estudio, un sótano, para llevar a cabo una serie de experimentos con plantas y animales. Por ejemplo, puso a crecer una patata que sólo recibía luz mientras Ortega ejercía de artista –es decir, mientras la luz de su estudio estaba encendida– para medir con ello su dedicación al arte. La patata concentró toda su energía en hacer crecer un tallo muy largo con la esperanza de encontrar luz más arriba. Desafortunadamente, no sobrevivió mucho tiempo y, en cambio, desarrolló en la punta del tallo otra patata, algo bastante inusual. También sometió a un conejo a una prueba de miedo, en la que al mínimo movimiento del animal un estridente ruido se emitía por unos grandes altavoces. El conejo, como era de esperar, volvía a posarse quieto cada vez que activaba el sistema, utilizando su única defensa: la inmovilidad. Finalmente, cuando el animal salía del plano de la videocámara fija que registraba el experimento, el artista daba por acabada la pieza y lo dejaba en paz.

Pero la acción que mejor respeta las normas del método científico es *Registro de Interior*. En ella, Antonio Ortega planta cuatro plantas iguales y las sitúa en una línea, siendo su única fuente de luz un foco situado al extremo derecho sobre la misma línea. Evidentemente la planta que más luz recibe y que por tanto más rápido y fuerte crece es la que está inmediatamente a la izquierda de la lámpara. Al estar alineadas, la incidencia de la luz sobre las plantas es progresiva de derecha a izquierda y es la del extremo opuesto la que peor condición tiene y, previsiblemente, la que menos podrá desarrollarse.

El método es limpio. Es objetivo en cuanto que reproduce un sistema universalmente aceptado, es inteligible en cuanto que reduce el experimento al mínimo de variables para analizar los resultados sin distracciones y tiene un margen de error tal que se puede decir que cumple el principio dialéctico. Es tan sencilla la prueba que difícilmente podría tropezar con errores. Sus resultados, además, concuerdan con las expectativas de cualquiera que tenga las mínimas nociones de biología. Si bien no puede registrar datos precisos de en que

medida influye la luz en el crecimiento de la planta, puede determinar, aún con su infraestructura amateur, que la planta con más luz es la que mejor se desarrolla.

Ortega explica este experimento desde la base del determinismo, que dice que, siempre que conozcas y puedas efectivamente medir todas las variables dentro de un espacio concreto, podrás –potencialmente– predecir el comportamiento de sus elementos. Así, el ser humano, por ejemplo, es un ente demasiado complejo como para poder predecir sus acciones, pero, si se reduce el estudio a elementos de menor complejidad y se controlan las variables, se puede llegar a pronosticar con certeza el comportamiento de los mismos. No es que haber predicho que la planta de la derecha sería la que mejor evolucionaría (predicción que tampoco hace explícita el artista) sea un mérito. De hecho, un estudiante de primaria lo habría podido anticipar y tendríamos que remontarnos al período Neolítico para que el resultado de tal experimento pueda ser considerado un descubrimiento. Es, más bien, la predicción de un hecho conocido lo que interesa a Ortega. Los elementos con los que trabaja en este caso son intencionalmente de una complejidad mínima en la que él puede jugar a ser Dios, controlarlo todo y, como no, anticipar el futuro.

Otra vez, ello funciona como modelo a escala de realidades más complejas en las que, si bien no podemos vigilar la conducta de todas las partes y adivinar su trayectoria, al menos podemos sospechar con cierto razonamiento lógico su futuro. El interés de Ortega, como se ve en obras más recientes, viene por la aplicación de tal teoría a ámbitos como el social o el político.

Cuando explico el trabajo de Antonio Ortega, no puedo evitar pensar en un artículo que me mostraron en una revista informal de ciencia. *The Effects of Peanut Butter on the Rotation of the Earth* (Los Efectos de la Mantequilla de Cacahuete en la Rotación de la Tierra), decía el título y no podía tener perdida. Un grupo de científicos decía haber estado indagando en la relación entre estos dos componentes y había publicado un artículo en el que, tras una lista de cientos de investigadores participantes –que por sí sola ya ocupaba más de un folio– afirmaban únicamente lo siguiente: “Por lo que podemos determinar, la mantequilla de cacahuete no tiene ningún efecto sobre la rotación de la tierra.” ¿Y por qué la iba a tener? El resultado es tan obvio como el de las cuatro plantas de Ortega.

El caso del artículo y el de Antonio Ortega buscan cosas distintas, está claro. Estos científicos, con un artículo en son de broma, estaban probablemente más interesados en las preguntas de cómo se decide qué es importante y qué no o qué es real y qué no. Cuestionan con este artículo la forma en que se “venden” las ideas en ciencia y como el título o la apariencia atractiva pueden ser más importantes para su repercusión que el contenido en sí. Pero en ambos casos hay, sin duda, una reflexión más profunda detrás de todo ese esfuerzo desperdiciado por demostrar algo que ya se sabe y que no aporta nada nuevo.

Notes Towards the Complete Works of Shakespeare de Vivaria (2002)

Vivaria en realidad no es un artista ni un colectivo de artistas (aunque me referiré a él como autor), sino un proyecto de colaboración entre parques zoológicos y organizaciones locales de arte en el Reino Unido y Europa, que emplea la metáfora del zoológico para examinar las formas de vida artificial, la creatividad y las relaciones entre seres humanos, animales y máquinas. Quien está detrás de este trabajo en concreto es Geoff Cox del MediaLab de la Universidad de Plymouth y los integrantes de su grupo de investigación. Ellos se plantearon incógnitas sobre el llamado *Teorema de los infinitos monos* y decidieron trabajar en este experimento que, cómo ellos mismo aclaran, “no es un experimento en sí”.



Se dice que si a un número infinito de monos se les diera una máquina de escribir por un período infinito de tiempo, en algún momento alguno de ellos acabaría escribiendo la obra completa de Shakespeare. Y de esta proposición se entiende que no sólo se escribiría dicho texto sino que, en algún momento determinado, se escribirían versiones que sólo difirieran de la obra de Shakespeare en un palabra o incluso en una letra. Es más, en un supuesto lapso de tiempo infinito, se podrían escribir versiones mejoradas, empeoradas y para todos los gustos, aún cuando esta no fuera, ni en lo más remoto, la intención de los simios tecleantes.

Esta precisa hipótesis es la que Vivaria buscó poner a prueba con Elmo, Gum, Heather, Holly, Mistletoe y Rowan, unos macacos negros crestados del Paignton Zoo Environmental Park en el Reino Unido. En una habitación aislada, introdujeron a estos seis simios con un teclado y una pantalla de ordenador, conectadas a un sistema que recababa los datos de cada tecla que aleatoriamente presionaban. Suerte que tuvieron la precaución de proteger el ordenador con plástico, ya que la reacción inicial de los simios fue la de golpearlo con piedras para intentar destruirlo, seguido de defecar y orinar encima del mismo para expresar su rechazo ante un objeto desconocido. Conforme pasó el rato, los macacos le perdieron el “miedo” al ordenador, empezaron a interactuar con él y a presionar las teclas (sobre todo se notó una especial disposición a la utilización de la tecla S, que prevalece en una parte significativa del texto resultante). Todo esto era controlado por cámaras, además de transmitido y proyectado en vivo en la exposición de la galería SpaceX. Todo parecía muy riguroso. Sólo omitieron un pequeño detalle: lo infinito.

Se podría decir que siguieron correctamente todos los pasos necesarios para poner a prueba la hipótesis con objetividad científica, pero era evidente que no podrían simular el infinito y, con ello, su experimento no tendría absoluta validez. Justamente en este punto creo que está lo más interesante del trabajo, en intentar probar en la realidad una teoría que sólo tiene sentido en un supuesto irreal o, como mínimo, humanamente imposible. Con este experimento inconcluso, Vivaria no consigue probar nada fehacientemente, pero sí parodiar los procedimientos científicos. No existe mejor prueba de que algo podría suceder que presenciar que efectivamente ocurra. Si ya ha sucedido y tenemos pruebas, no hacen falta hipótesis de que ello podría pasar. Ha ocurrido y punto. Desgraciadamente, a un nivel de abstracción mayor, en el que no sólo nos preocupamos por lo que está a nuestro alcance espacial y temporal, sino de supuestos remotos, las pruebas

empíricas no son una opción para confirmar sospechas. El trabajo de Vivaria, lo que hace es precisamente olvidar este hecho y esforzarse, con una falsa ingenuidad, por conseguir este imposible.

En matemáticas, los monos representarían un dispositivo abstracto que produce una secuencia de caracteres *ad infinitum*. Existe una prueba lógica con la que se puede afirmar que efectivamente se cumpliría el objetivo en algún momento, aunque sea después de eras, e incluso se podría estimar la cantidad de tiempo que tomaría. Pero todo esto dadas unas condiciones óptimas para la prueba, es decir, que el dispositivo emita letras a una velocidad constante y de forma “perfectamente” azarosa. Al dejar la aleatoriedad en manos de unos macacos –siguiendo al pie de la letra la idea popular– el experimento se complica exponencialmente. No sólo dependemos de la voluntad de estos animales para acercarse al teclado y participar, sino de que sus impulsos no sean de una aleatoriedad sistemática. Por el contrario, ellos presionan las teclas a su antojo, siendo muy frecuente que se queden con el dedo encima de una sola por largos períodos. Tomando en cuenta que al finalizar el mes de experimento los seis simios juntos no lograron completar ni una sola palabra del vocabulario inglés, la infinitud, en este caso, podría terminar siendo bastante más larga que lo que podríamos habernos imaginado.

El titular un pseudoexperimento como éste, en el que el fracaso es indudable, con un título de tono tan optimista creo que es muy acertado. *Apuntes hacia la Obra Completa de Shakespeare*: como si los monos supiesen perfectamente como escribir las obras y estuviesen dedicando un tiempo a escribir borradores. Podría haberse titulado simplemente *Intento fallido de escribir la Obra Completa de Shakespeare con seis monos y un ordenador*, pero no tendría la ironía que le aporta el *Apuntes hacia*.

Además de la prueba con animales vivos y como parte de su investigación sobre vida artificial, estos científicos realizaron una aplicación informática que reproducía las condiciones ideales para probar la misma hipótesis. Con ella, los resultados fueron notablemente mejores, pero, a su vez, mucho menos interesantes para las expectativas del ámbito artístico. No había ninguna duda de que el programa conseguiría, tarde o temprano, escribir la obra completa de Shakespeare. Aunque es verdad que es absurdo llevar a cabo una prueba innecesaria, el resultado potencialmente exitoso de la aplicación la deja en un punto indefinido entre ironía y seriedad. En cambio, creo, el intentar demostrar, no la hipótesis científica, sino el ejemplo popular de los monos, fortalece la obra en cuanto a parodia.

Evidentemente, Geoff Cox y su grupo de investigación tienen, como científicos que son, otros intereses además de los artísticos, relativos al rol del azar en la evolución y la diferencia entre vida animal y vida artificial. Entre otras cosas, se cuestionan el sentido de la metáfora de los simios para ilustrar aleatoriedad. “Los animales no son máquinas”, dice Geoff Cox en la introducción del proyecto, “[...] Unos monos produciendo acciones no es equivalente a un generador aleatorio como el de un ordenador. Por lo contrario, es posible que los monos produzca la obra completa de Shakespeare, pero no simplemente por azar, sino porque pueden pensar y aprender”.

Estudio económico de la piel de los caraqueños de Santiago Sierra (2006)

Santiago Sierra (Madrid, 1966) es conocido por la actitud provocadora y transgresora de sus trabajos. Proyectos en los que ha convertido una sinagoga en una cámara de gas conectando el escape de unos coches al interior de ésta, en que ha pagado con droga a prostitutas drogadictas para que se tatuaran la espalda, en que ha cerrado el pabellón español de la 50ª Bienal de Venecia dejando entrar únicamente a ciudadanos españoles o en que ha pagado a un grupo de personas para que movieran una piedra de un punto a otro y viceversa, le han hecho merecedor de tales calificativos, sobre todo por parte de la prensa. Y es que en sus obras, desde hace años, se ha mostrado siempre crítico ante el capitalismo, la inmigración, el trabajo, la explotación laboral y demás temas políticos.



Parece difícil creer que un artista comprometido con temas tan populares y un tanto rebelde esté relacionado con el método científico. Pero, efectivamente, lo está y hasta me atrevería a decir que es un aspecto recurrente en su proceso de trabajo. No es de extrañar que muchos de sus trabajos se titulen con números o magnitudes, intentando en muchos casos evadir explicaciones políticas, que están ya demás explicadas en la propia pieza.

Estudio económico de la piel de los caraqueños, la obra de Sierra que he seleccionado, es, de sus trabajos recientes, el que mejor encaja en la normativa científica. La formalización es muy simple: una serie de fotos en blanco y negro de espaldas de personas y unos recuadros de diferentes tonalidades de gris van acompañados del siguiente texto:

Se fotografió la piel de la espalda de 10 personas que declararon tener cero dólares, obteniéndose un tono medio en escala de gris para ese valor. Luego, se fotografió la piel de la espalda de 10 personas que declararon tener mil dólares, obteniéndose un tono medio diferente para ese valor. Finalmente, se fotografió la piel de la espalda de 10 personas que declararon tener un millón de dólares, obteniéndose un tono medio diferente de los anteriores para ese valor. Una vez obtenidos los tres diversos tonos en escala de grises para cero, mil y un millón de dólares, se dedujo el valor del tono negro y el valor del tono blanco en dólares, obteniéndose como valor del negro -2.108 dólares y como valor del blanco 11.548.415 dólares.

La descripción del procedimiento es tan objetiva como puede serlo. En ninguna parte del breve párrafo, ni tampoco en el título, hace la más mínima insinuación de sus intenciones. Si no fuera por el cálculo que lo lleva a obtener un valor monetario para el blanco puro y el negro puro, éste podría pasar como un estudio socioeconómico auténtico. De hecho, podríamos considerar que, a excepción de los colores puros, el análisis es válido y demuestra una realidad sobre la situación social y económica de Venezuela, así como de muchos países en Sudamérica, que en mayor o menor medida se conoce.

Una pregunta que sería lógico nos preguntáramos es: ¿podemos fiarnos del método de un artista para dictaminar el estado económico de la población de Caracas? A tal pregunta creo que no se puede responder

mejor que con otra pregunta: ¿podemos acaso confiar en la fiabilidad de algún estudio económico? A ello no sé dar una respuesta y creo que resta en el criterio de cada uno decidirlo. Lo que creo que sí es razonable discutir es si ese es, en absoluto, el objetivo de Sierra. Por los temas que este artista suele tocar en otros proyectos me inclinaría a pensar que sí, que hay, aún que sea en parte, una inquietud significativa por lo socioeconómico y que su crítica va dirigida a quienes tienen en sus manos la situación del país. Desde mi punto de vista y tal como lo introduzco dentro de esta investigación, no obstante, no. Me resulta mucho más interesante el elemento paródico, es decir, la absurdidad de la conversión en dólares del negro y el blanco puro, colores que a tal saturación no son naturales de la piel humana.

Santiago Sierra, además de las conclusiones coherentes que se pueden sacar de tal estudio, señala dos puntos virtuales, inalcanzables en una escala como la de la tonalidad de la piel, y que tienen sentido únicamente a nivel simbólico. Esta dosis de poética o licencia de artista le vale la “sanción” de haber omitido el *principio dialéctico* y, con ello, el no poder considerarse fiel al método científico. Pero, como explicaba antes, no hay mal que por bien no venga: toda pérdida va acompañada de un beneficio. *Estudio económico de la piel de los caraqueños* pierde credibilidad en función de ganar poética.

También podríamos considerar que el escaso número de fotografiados por nivel económico –sólo 10– es poco representativo. La subjetividad con la que, inevitablemente, ha elegido a esta decena de caraqueños para cada grupo a analizar es una infracción contra el *principio de objetivización*. En estadística, cuanto más alto sea el número de referencias, mejor. La totalidad de elementos de un grupo a analizar sería el ideal, pero dado que por lo general este tope es inviable (y que alcanzarlo significaría que dejaría de ser estadística), se acuerdan una serie de baremos prudentes. Sin duda, la cantidad de diez individuos por grupo está muy lejos de ese baremo. Me gustaría poder defender que esa carencia científica que tiene el trabajo de Sierra le otorga algo, pero me temo que no. Podría decir que gana en cuanto a libertad; que puede ajustar los resultados a su antojo y buscar los que desde un principio tenía en mente, pero no creo que eso le sirva de nada. Los resultados, probablemente, habrían salido de forma similar aún si la cifra de encuestados hubiese sido mayor. Al menos acercarse a la centena de caraqueños le habría beneficiado de una credibilidad moderada –aunque ello no tenga importancia a nivel artístico–, pero habría potenciado el factor irónico del trabajo.

Eso sí, el *principio de la inteligibilidad* está presente y de la mejor manera. Como apuntaba al comienzo, la explicación del trabajo es de una sencillez digna de la ciencia. No sobra información (en todo caso falta) y, la que está, especifica con mucha claridad el proceso llevado a cabo para llegar a tales resultados. Éste sea quizás el principal factor por el que este estudio tenga un aura pseudocientífica y por el que haya decidido incluirlo en mi investigación. Siempre he defendido que una introducción tan neutra y poco reveladora como ésta multiplica la capacidad de penetración de la idea que tiene detrás. Es como un primer puñetazo en un combate de boxeo que sorprende al contrincante en frío.

MYPOCKET de Burak Arikan (2007)

Burak Arikan (Estambul) es un artista e investigador con sede en Nueva York y Estambul cuyo trabajo se centra en la creación de sistemas en red que evolucionan con la interacción de personas y máquinas. Su obra se enfrenta a cuestiones que van desde la sostenibilidad cultural a la economía de la participación, el arte y la política en entornos de red. Trabaja con medios diversos, tales como impresiones, animaciones, software, electrónica y materiales físicos, pero dado su interés por la interactividad, suele haber un fuerte componente on line en muchos de sus proyectos. Con una base formativa en diseño y una especialización enfocada a la tecnología, no podemos decir que Arikan sea únicamente un artista, pero ha tenido igualmente una trayectoria importante en la que destacan exhibiciones en el MoMA de Nueva York, la Bienal de Venecia y Ars Electronica (Linz).



Durante su maestría en el Physical Language Workshop del MIT (Massachusetts), donde trabajó bajo la tutela de John Maeda –precursor en las investigaciones de diseño y tecnología y creador de la conocida aplicación *Design By Numbers*– Burak Arikan desarrolló el proyecto *MYPOCKET*. Esta ambisiosa aplicación informática intenta predecir lo siguiente que su creador, el propio Burak Arikan, va a comprar en el futuro. Cada día, el artista actualiza una base de datos –abierta al público a través del sito web del proyecto– con la información de sus transacciones bancarias. Luego, mediante cálculos estadísticos, el software busca detectar patrones de repetición en sus cuentas para así pronosticar futuros gastos del mismo. Cada día también, el sistema verifica si las predicciones del día anterior han sido cumplidas y aprende de sus propios errores y aciertos.

La web del proyecto, principal formalización del mismo, consta de tres apartados. El primero, *Predicted Objects* (Objetos predichos), muestra imágenes de tickets de los pronósticos de compra cumplidos, marcados con un sello verde que indica la probabilidad de la predicción. El segundo, *Transactions Graph* (Gráfico de Transacciones), lleva a un entorno interactivo en el que se pueden navegar de forma visual todas las transacciones realizadas. La aportación de éste gráfico, excesivamente “saltador” a mi gusto, me parece cuestionable, pero entendiendo que la investigación se enmarcaba en un laboratorio que investiga las aportaciones de la tecnología al diseño, una formalización tal es un “requisito”. Y el último, *Transactions Feed* (Registro de Transacciones), contiene la base de datos de transacciones completa, donde se incluye, entre otros datos, el concepto y valor de las predicciones y el resultado de la misma.

El proyecto ha estado en marcha desde hace más de tres años y ha ido afinando cada vez más la precisión de sus pronósticos. Conforme ha pasado el tiempo, *MYPOCKET* ha ido conociendo más y más a fondo el bolsillo de Arikan. Dice el artista, que “a veces estas predicciones llegan a determinar su futuro”, convirtiéndose en una adaptación no sólo de del sistema a él sino también viceversa: una suerte dependencia mutua.

Este ejemplo es quizás el menos paródico de los cinco, porque, por absurdo que veamos el intentar anticipar el futuro, el motor predictivo que Arikan ha estado desarrollando va a la par de otros avances tecnológicos

que tienen como objetivo primario hacer predicciones similares en el consumo de sus clientes. No hace falta irse muy lejos para encontrar ejemplos: Amazon, la tienda online más famosa del mundo, nos dice qué “debemos” comprar en su apartado *Esto también le podría interesar* basándose en compradores anteriores, la red social Facebook “adivina” a quien conocemos a partir de la información de nuestros contactos y supermercados pioneros (reales, no virtuales) ya están implementando técnicas similares en una pantalla acoplada al carro de la compra donde te recuerdan cuales son los productos que sueles comprar al pasar cerca de ellos. Detrás de esto no hay más que pura estadística y unos cuantos algoritmos.

Probablemente, los procedimientos empleados por Arikan en *MYPOCKET*, teniendo en cuenta su formación y el entorno en parte científico en el que se mueve, sean los más adecuados. Qué mejor prueba de ello que el haber obtenido resultados satisfactorios –predicciones cumplidas– en el tiempo que ha estado en marcha el sistema. Con respecto al método, lo más seguro es que este científico –el artista– no se haya saltado ninguna de las normas. Pero lo más interesante en cuanto a parodia, a mi parecer, está en el hecho de que la predicción sea referente a su propio creador. Nadie sabe mejor lo que uno pretende comprar que uno mismo, con lo que delegar en una herramienta informática la tarea de adivinar lo que uno va a hacer –y ya sabe– es totalmente inútil. Arikan lo hace y le da con ello el giro que necesita un proyecto tan científicamente correcto para entrar en la categoría de arte. ¿Debemos considerar ese giro del que hablo como un error? ¿Es acaso un incumplimiento del método de la ciencia? Puede que un científico lo afirme, pero está claro que estamos situados en los límites del método y que, en cualquier caso, el ejemplo de *MYPOCKET* sirve para evidenciar que la línea fronteriza entre estos dos campos está un tanto difuminada.

Como decía anteriormente, una parodia no necesariamente, y quizás sólo en la minoría de los casos, pretende criticar al propio objeto parodiado. En este caso, pienso, Arikan está más interesado en reflexionar sobre la actitud del comprador y de su rol social. Como el mismo explica, sus inquietudes están relacionadas con las políticas en entornos de red y como funciona la participación a nivel económico. La simulación de un sistema de predicción de ventas, aplicable a casi cualquier comercio, no es una denuncia a éste, sino más bien una meditación sobre la situación de nuestra sociedad, sus formas, sus objetivos, etc.

***Best before October 26, 2008* de Daniel Eatock (2008)**

En 2002, Daniel Eatock (Bolton, 1975) puso a trabajar a diez artistas durante dos semanas simplemente para que firmaran un millón de postales numeradas y así conseguir hacer la *Obra de arte de edición limitada firmada y numerada más grande del mundo*. Durante su estancia en Vilnius, Lituania, detectó que las alarmas de los coches se activaban frecuentemente y se dedicó a bailar locamente y filmarse cada vez que pasaba cerca de uno cuyo alarma estuviese sonando en ese momento. Diseñó una cama que aprovecha la totalidad de una plancha de madera y con sólo tres cortes, así como múltiples rediseños del logotipo de los juego olímpicos. En su página web, colecciona fotografías que le envía la gente sobre temáticas curiosas como: coches de diseño con rasguños o abolladuras, señales de “prohibido fotografiar”, baterías de coche abandonadas o fotografías en las que aparece la correa de la cámara por error. Cuando le encargaron un póster para una exhibición colectiva en Tokio, su propuesta consistió en reimprimir los diseños de los demás diseñadores participantes sobre una misma hoja de papel, quedando una imagen saturada de tinta. Y por si eso fuera poco, en 2009, inventó un producto enlatado que se componía de una mezcla de todos los productos en lata de la marca Heinz.



Creo que la mejor manera de explicar el trabajo de Eatock es con ejemplos, ya que la variedad de estrategias de las que se sirve para expresar sus ideas es abrumadora. Con una producción de hasta 33 obras por año (sólo contando las que enseña en su página web) el trabajo de este artista-diseñador no puede encajarse fácilmente en un línea concreta. Hay ciertos ejes visibles como la sistemática repetición de acciones, la participación de o interacción con el público, el tono lúdico de muchas de sus ideas y la formalización sencilla y casera que desmitifica sus obras. Pareciera que hay una constante preocupación por la conexión entre imagen y lenguaje, y un afán por explotar los límites o buscar contradicciones entre ambos. Y, aunque muchos de sus proyectos son bastante despreocupados en cuanto a procedimientos, a menudo se percibe un cierto rigor.

El trabajo que, a mi gusto, mejor incide en el método es *Best before October 26, 2008*. Este trabajo documenta una selección, aparentemente al azar, de artículos de consumo producidos en masa. El único factor que los une es la fecha de vencimiento: 26 de octubre de 2008, día que coincide con la fecha de cierre de la exposición de Daniel Eatock, *Extra Medium*. La primera de las dos fotografías que conforman la pieza documenta la selección, tal y como se exhibió en la galería. La segunda foto, que registra exactamente lo mismo, fue tomada el día siguiente a la fecha de vencimiento.

Eatock podría haberse ahorrado el tiempo y trabajo de ir a hacer la segunda foto, ya que es prácticamente idéntica a la primera. De hecho, puede que incluso sea la misma y no seamos capaces de constatarlo. En este punto se encuentra, a mi parecer, lo más irónico e interesante de la pieza. ¿Qué había de suceder una vez pasada la fecha de caducidad? ¿Explotar? ¿Desintegrarse? ¿Descomponerse hasta el punto en que se viera

moho a través del plástico transparente del envoltorio? Ni tan sólo se insinuó el menor cambio de tonalidad o de posición de los productos y quizás no habría ocurrido nada aún dejándolos reposar varias semanas más. Daniel Eatock adopta una actitud irónicamente ingenua al poner tanta atención en el cruce de esta frontera temporal que se advierte en el envoltorio. De alguna manera, está “denunciando” que le hayan insinuado procurar no dejar pasar esa fecha y, por el contrario, no ha habido cambio alguno.

Esta obra de Eatock, como tantas otras, es de una gran sencillez, pero no por ello deja de estar inscrita en el método científico. Como he explicado, el método está más relacionado con la forma de razonar lógicamente que con la de ejercer las acciones en sí. Podemos decir que la manera en que llega a la conclusión de que debería haber una diferencia entre ambas fotografías es perfectamente racional: si la primera foto es de antes de la fecha de caducidad y la segunda de después, no deberían ser iguales. “Paradójicamente”, nos encontramos frente a dos imágenes que, más que diferenciarse, nos recuerdan uno de esos juegos de la sección de amenidades de los diarios usualmente llamados *Encuentra las 10 diferencias*. Y creo que podríamos jugar por tanto tiempo como los infinitos monos estuviesen tecleando sin encontrar ninguna.

Además, pienso que hay un aspecto muy sutil que es de un valor imprescindible: el título. No creo que sea casualidad que no haya usado ninguna de las frases “fecha de expiración”, “fecha de caducidad”, “consumible hasta”, “consumir antes de”, etc. La elección de “preferiblemente antes de” (“best before”, como comúnmente utilizado en inglés) tiene un matiz ligeramente diferente: es sólo una precaución con la que el fabricante se cura en salud. Al igual que en el trabajo de Ortega y de Vivaria, hay un claro juego con el resultado previsible y, con un enunciado que delicadamente insinúa que no pasará nada inmediatamente después de caducarse, Eatock nos anuncia este resultado esperado. Un mínimo guiño con el que nos subraya su intención paródica.

BIBLIOGRAFÍA

PRIMERA PARTE: TEORÍA

- COHEN, Morris Raphael; NAGEL, Ernest. *Introducción a la lógica y al método científico*. Buenos Aires: Amorrortu, 1968
- DANTO, Arthur C.. *Después del fin del arte*. Barcelona: Paidós, 1999
- DESCARTES, René. *Discurso del método*. Barcelona: Humanitas, 1984
- HUTCHEON, Linda. *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. New York: University of Illinois Press, 2000
- KLEIN, Daniel; CATHCART, Thomas. *Platón y un ornitorrinco entran en un bar....* Barcelona: Planeta, 2009
- NAGEL, Thomas. *The View from nowhere*. New York: Oxford University Press, 1986
- PLATÓN. *La República*. Barcelona: Planeta, 1979
- WAGENSBERG, Jorge. *El gozo intelectual*. Barcelona: Tusquets Editores, 2007
- WAGENSBERG, Jorge. *Yo, lo superfluo y el error*. Barcelona: Tusquets Editores, 2009
- WISEMAN, Richard. *Quirkology*. Londres: Pan Books, 2008
- WITTGENSTEIN, Ludwig; TERRICABRAS, Josep M.. *Investigacions filosòfiques*. Barcelona: Edicions 62, 1997
- WITTGENSTEIN, Ludwig [et al]. *Tractatus logico-philosophicus*. Madrid: Alianza Editorial, 2003

SEGUNDA PARTE: PRÁCTICA

Registro de Interior de Antonio Ortega (1994)

- BADIA, Montse. *Fe y entusiasmo*. En sitio web personal, 2004 <<http://www.montsebadia.net/spip/spip.php?article22>>
- G. TORRES, David. *Las reglas del juego*. En *L'art Domèstic*. Barcelona: La Capella, 1999 <<http://www.davidgtorres.net/spip/spip.php?article155>>
- ORTEGA, Antonio. *The world according to Antonio Ortega*. En sitio web personal. <<http://www.antonიაortega.com/>>

Notes Towards the Complete Works of Shakespeare de Vivaria (2002)

- ADAM, David. *Give six monkeys a computer, and what do you get? Certainly not the Bard*. En *The Guardian*. 9 de mayo de 2003 <<http://www.guardian.co.uk/uk/2003/may/09/science.arts>>
- COX, Geoff. *Notes Towards the Complete Works of Shakespeare*. Bykahve-Society & Liquidpress, 2002 <http://www.vivaria.net/experiments/notes/publication/NOTES_ES.pdf>

Estudio económico de la piel de los caraqueños de Santiago Sierra (2006)

- DAVID, Mariana [et al]. *7 Trabajos / 7 Works*. Colonia: Walther König, 2008
- SIERRA, Santiago. *Estudio económico de la piel de los caraqueños*. En sitio web personal. <http://www.santiago-sierra.com/200608_1024.php>

MYPOCKET de Burak Arikan (2007)

- ARIKAN, Burak. *MYPOCKET*. En sitio web personal. <<http://www.burak-arikan.com/>>

Best before October 26, 2008 de Daniel Eatock (2008)

- EATOCK, Daniel. *Best before October 26, 2008*. En sitio web personal, 2008 <<http://www.eatock.com/>>