

## Arte Robótico



**Mariela Yeregui**  
UNTREF

Galatea, la estatua esculpida por Pigmalión con el fin de concretizar su ideal de mujer perfecta, pone en escena una de las problemáticas que durante siglos y siglos transitaron el pensamiento de la humanidad: ¿cómo un ser inanimado puede devenir humano?, o ¿cómo la creación del hombre puede emular comportamientos humanos a través de entes artificiales? Dioses y herejes, cuerpos y almas, lo humano y lo artificial se entrecruzan en este universo de ideas y de creaciones, plantando mojonos a lo largo de la historia.

El siglo XX trasciende el concepto de autómatas clásico, merced al desarrollo de las ciencias cognitivas y la ingeniería en sistemas. El autómata de antaño, fuertemente corporal y maquínico, se ve desplazado por la teorización en torno a la inteligencia artificial. La corriente de inteligencia artificial dura sostiene que la máquina puede adquirir habilidades cognitivas, como razonar o resolver problemas, más cercanas a la esfera humana. Así, las teorías clásicas de la inteligencia artificial, al poner el acento y aislar la esfera mental de la máquina, no hacen sino reconfirmar la tesis dualista cartesiana.

La creación de entes autónomos implica una exhaustiva revisión y un vasto cuestionamiento de categorías tales como

las de cuerpo y alma, inteligencia artificial, intencionalidad y volición de los agentes. El robot clásico es muchas veces asimilado al de “autómata”, en un sentido llano. Un puro mecanismo que, desde un punto de vista cartesiano, sería homologable a un ser animal: entes privados de atributos mentales y sumidos en un nivel meramente mecánico y corporal, en última instancia.

Rastrear la relación que existe entre el cuerpo y los discursos electrónicos es, tal vez, un topos obligado en la reflexión en torno al binomio arte-tecnología. Casi como efecto colateral, el cuerpo y sus implicancias se filtran inevitablemente en gran parte de las expresiones y lenguajes situados dentro del campo de las llamadas artes electrónicas y, más específicamente, dentro de la esfera del arte robótico. No sólo como objeto de tematización, sino también como elemento impulsor de dinámicas y estrategias de comunicación, como motor de definiciones acerca del estatuto del artista y del espectador, como creador de nuevos paradigmas en relación a la obra de arte.

El arte robótico reserva un lugar de privilegio para el cuerpo, al tiempo que éste delinea mecanismos inherentes a este campo artístico, creando nuevas dimensiones, proyectando los discursos

hacia territorios noveles y abriendo, de esta forma, fecundos campos de exploración. En el caso del arte robótico, a través de las obras de sus pioneros –como aquellas de Inhatowicz- o de sus artistas más recientes –como las de Rinaldo-, los diversos trabajos ponen en escena un juego complejo entre este esquema perceptual y motriz que no hace sino actualizar el debate en torno al dualismo cuerpo/alma. Los cuerpos manifiestan una cierta disfuncionalidad merced a una inteligencia emocional que exhiben desajustes en relación al entorno. Robots tímidos, fóbicos, asociales hacen visible la anomalía conductual a través del propio cuerpo. Sus músculos artificiales se retraen, su piel transpira, sus cuerpos huyen merced a una emotividad conflictiva. En su afán por imitar los procesos inteligentes de los seres vivos, el cuerpo asume un lugar peculiar. Caja de resonancia de procesos cognitivos internos, el cuerpo, por momentos, emerge como una entidad traumática.