

Máquina de Coser

Máquina de Coser (2009 – en curso) es un sistema interactivo en forma de chat conectado a una impresora y a una máquina de coser. La impresora imprime la totalidad de los diálogos. La máquina de coser borda sólo fragmentos. El chat funciona de la siguiente manera: en el inicio la máquina posee una base de datos estática constituida por cinco corpus autorales: la Biblia, las obras completas de Marx, de Freud, de Nietzsche y una base de datos de noticias que cambian a diario (a esta última no cabe llamarla ‘estática’ sino, más bien, ‘dinámica’). El ‘espectador’ puede formularle a la máquina preguntas relativas al *corpus* que desee mediante una simple selección. El programa ‘responde’ buscando las palabras contenidas en la pregunta en el *corpus* escogido (puede, por ejemplo, buscar cosas conteniendo las palabras ‘existe’ y ‘Dios’ en la Biblia, en El Capital o en La Genealogía de la Moral [esto depende de la elección de quien conversa con la máquina]). Un ejemplo de este procedimiento es el siguiente:

Cony: ¿qué piensa dios?

Máquina de Coser: 11 Luego piensa: Dios lo olvida;

Este es un ejemplo mejor:

Gina: ¿Quién es la reina del cielo?

Máquina de Coser: La “Reina del Cielo” es Istar, la diosa asirio babilónica del amor, venerada en Canaán con el nombre de Astarte e identificada con el planeta Venus

Gina: ¿Me puedes proteger desde tu ser, desde tu inteligencia artificial?

Máquina de Coser: Ella es más alta que el cielo: ¿qué puedes hacer tú? Es más honda que el abismo: ¿qué puedes entender?

La última respuesta se explica por que la máquina disponía de una lista de conjugaciones del verbo ‘ser’ en su base de datos, lo cual le permitió asociar ‘ser’ y ‘es’. Pero la finalidad no es ésa porque la máquina no se conforma con divertir o asombrar, sino que pretende, además, reflejar la condición

esencialmente dinámica de los lenguajes naturales. Por eso, en alguna parte del diálogo, el programa le devuelve su pregunta al espectador (le pregunta, por ejemplo, si existe Dios o qué es lo que es Dios). También pude preguntarle a un tercero lo que ha preguntado otro.

Veamos dos ejemplos:

Máquina de Coser: ¿qué es Dios?

Rosenda: nada.

Días después se le pregunta lo mismo a un espectador que se hace llamar Ronaldísimo:

Máquina de Coser: ¿qué es Dios?

Ronaldísimo: la nada

Como veremos, cuando una pareja de palabras se repite una cierta cantidad de veces en las respuestas del público que ya ha usado la máquina, se empezará a usar esa combinación, o esa palabra, para responderle a la audiencia por venir.

Máquina de Coser: ¿Quieres descoser la palabra de Dios?

Alejandra: si

Máquina de coser: Enhebra tu pregunta o comentario

Alejandra: Dios si existe

Máquina de Coser: Nada.

De esta manera, la base de datos dinámica hace depender sus respuestas –y su verdad– del uso que recibe por parte de los espectadores que al interactuar con ella, y sin saberlo, la están programando y configurando constantemente. Juego de lenguaje y forma de vida se condicionan y se retroalimentan mutuamente. Lenguaje y mundo se construyen el uno al otro de forma paralela. Así la máquina, y su cibernética, fungen como un espejo, temporal y finito, de todos y de nadie. Finalmente, en

un segundo monitor, se puede leer el siguiente texto de manera permanente:

El objetivo de esta máquina de coser es llegar a ser una máquina dia-lógica que mediante el uso inicial del algoritmo empleado para las respuestas, extraídas de las obras del índice mediante un motor de búsqueda –por una parte– y del determinismo de las respuestas preprogramadas –por la otra– haga emerger lentamente, o no tanto, patrones colectivos de respuestas frente a diversos estímulos en forma de chat. Así, se incorpora un principio de causalidad dinámico y emergente a un obra de arte que no termina nunca de constituirse, igual que el mundo.

Su título está referido a uno de los paradigmas del arte de vanguardia: el azar. Es una cita a Lautréamont: “bello como el encuentro fortuito de una máquina de coser y un paraguas sobre una mesa de disecciones”. Entonces, si una de las consignas de los movimientos históricos de vanguardia fue oponer fragmentación a orden; lo que me interesa oponerle a este dechado vanguardista es la (co)emergencia de patrones de ese mundo fragmentado. Este parece ser algo más –o algo menos– que una suma de fragmentos inconexos. Lo único probable, parece ser la formación permanente de estructuras relacionales, a veces efímeras, a veces insoslayablemente singulares en su diferencia, a veces más persistentes, pero difícilmente eternas. Este es –o parece ser– un fenómeno que no sólo afecta a las artes visuales ni a las ciencias humanas y sociales, sino, también, a las ciencias naturales: ¿cómo es que emergió la vida, el Universo y lo orgánico de ese caos inicial llamado el Big-Bang? ¿Cómo de una red neuronal emerge un pensamiento o un sentimiento? Tenemos el privilegio de disponer de un mini universo para poner a prueba estas intuiciones. Ese mini universo es la conjunción entre el lenguaje natural y las personas que usan esta máquina. En el lenguaje ordinario los patrones son fácilmente legibles por cualquier espectador común y corriente; y además expresan, con mediana claridad, estados mentales como sentimientos, pensamientos, deseos y creencias.

Máquina de Coser, al igual que su antecesora, Máquina Cóndor, nunca fue pensada para persistir en el tiempo o ser conservada; por más que se puedan reconstruir (lo cual me parece completamente

legítimo). En el espíritu de *Fluxus*, se la concibió como obra procesual, efímera y esencialmente inconclusa e infinita. Es más un procedimiento que un objeto. Se trata, una vez más, de una performance, sólo que realizada por una máquina.

Demian Schopf, 2009.

SyncMaster 997DF

Máquina de coser: Enhebra otra pregunta

carmen: bueno no te creo nada

Máquina de coser: La máquina freudiana dice: El hombre rara vez es íntegramente bueno o malo; casi siempre es bueno en esta relación, malo en aquella otra, o bueno bajo ciertas condiciones exteriores, y bajo otras, decididamente malo

Máquina de coser: Cambiando de tema

Máquina de coser: y

carmen: el hombre es mas creible que dios

Máquina de coser: Interesante lo que hilvanas

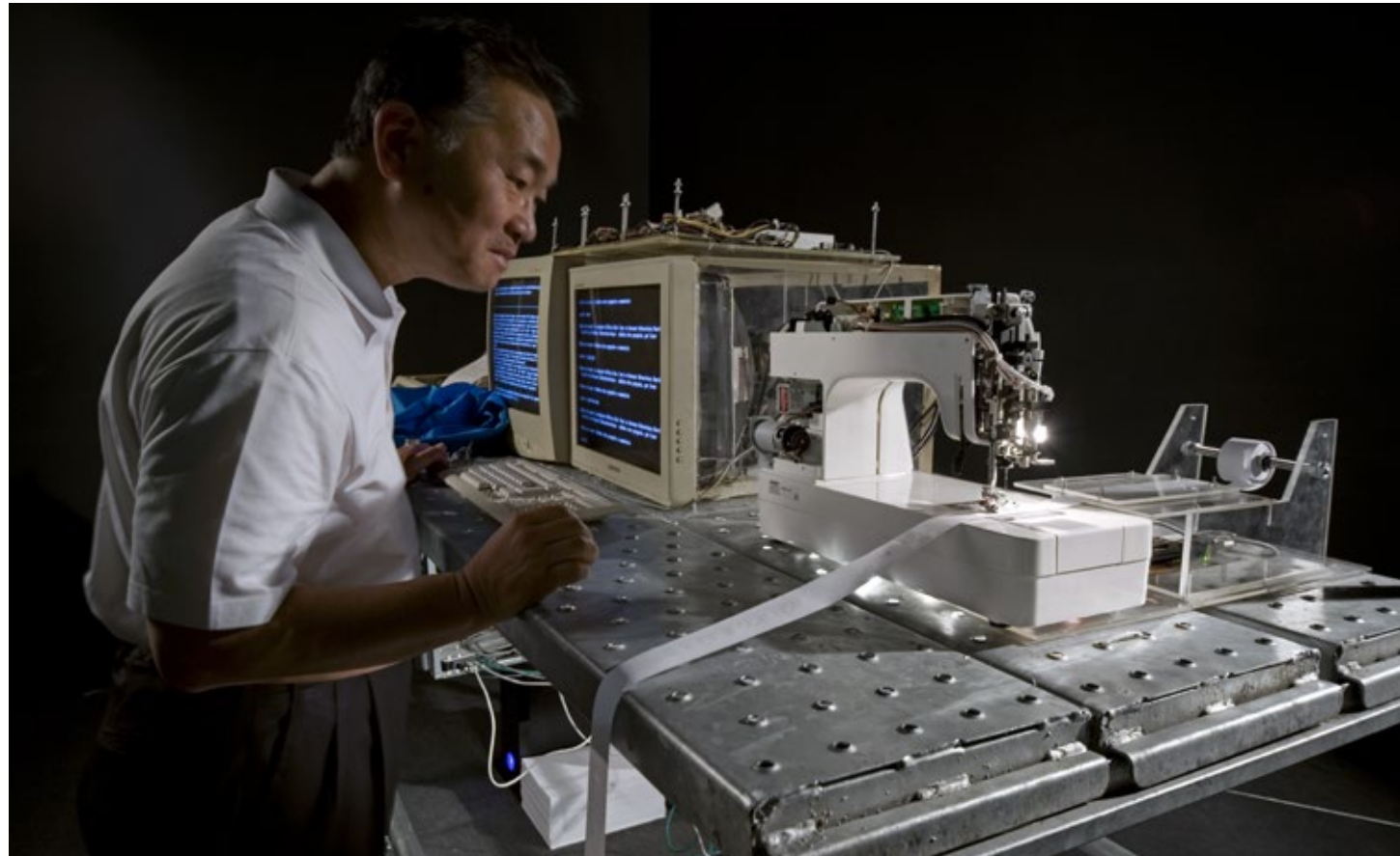
Máquina de coser: Enhebra otra pregunta o comentario

carmen: estas aburrido

Máquina de coser: ¿Quieres cambiar de aguja? o ¿quieres terminar de costurear palabras conmigo? Hilvana "terminar", "chao" o "cambiar"

carmen: _

SAMSUNG



Máquina de Coser.
Base de datos lógico relacional en forma de chat que 'aprende' y modifica su 'conducta lingüística' en base a la interacción con los espectadores, componentes de PC, teclado, dos monitores de 19 pulgadas desmantelados, acrílico, cinta de embalaje, impresora de formulario continuo OKI 320, máquina de coser y estructura de andamios, 110 x 250 x 150 cm., Trienal de Chile, Santiago, Chile, 2009.





