

# Arte y Vida Artificial

Carlos González Tardón

2006

Documentación

## **Biografía:**

Mi nombre es Carlos González Tardón, nací en Madrid en 1982 y resido en Barcelona desde el 2001, donde estudié la carrera de Psicología en la Universitat de Barcelona, graduándome en el 2004 y haciendo un Prácticum (trabajo de fin de carrera) en el grupo de investigación GCAI, Grupo de Conducta Adaptativa e Interacción, sobre síntesis de bandadas artificiales.

Ese mismo año comencé el doctorado de Métodos de Investigación en Psicología bajo la tutoría de Vicenç Quera. Actualmente preparo el Diploma de Estudios Avanzados (DEA) sobre interacción social de un humano con un ser simulado.

Durante estos últimos años he trabajado sobre la relación de las personas con la “artificialidad” (robótica, seres simulados...) y como, lejos de asustarles, les atrae enormemente. He publicado varios artículos y realizadas varias ponencias sobre la larga relación de la psicología con la inteligencia artificial, como se puede aprovechar la primera de la segunda para explicar desde la creatividad hasta el comportamiento socialmente desviado.

## **Descripción del concepto del proyecto:**

El concepto de este proyecto es muy sencillo, en una conversación que he mantenido recientemente con el entomólogo Llatzer Vuitduas dijo “el concepto de “menos es más” [del minimalismo] está enormemente reñido con la filia manifiesta del hombre hacia los estímulos compuesto y complejos, es más fácil mantener la atención de un humano con cosas inconsistentes y difíciles de entender que por medio de cualquier maravilla de la naturaleza”, este corto pretende descubrir si esa afirmación es aceptable o carece de validez alguna.

La idea es sencilla, un texto paralelo pasa a gran velocidad por la pantalla haciendo difícil su lectura, en la parte superior es una definición del concepto Arte y el inferior es la definición de Vida Artificial ambas obtenidas de los primeros párrafos de la Wikipedia. Mientras que esto ocurre, el video muestra como las laboriosas hormigas acaban con un montón de semillas con una sencillez y elegancia digna de los más altos cánones tanto del arte como de la vida artificial.

Las personas que ven este video, en vez de hacer caso al afanoso trabajo de la hormigas, se quedan intentando averiguar lo que pone en los subtítulos, esto demuestra la afirmación de Llatzer Vuitduas y a la vez pone en tela de juicio la inteligencia de los seres humanos, que en vez de disfrutar de las bellas imágenes, se quedan bloqueados ante un estímulo sin ningún interés.

El filósofo Lázaro Tachtigtwee en una conversación sobre la complejidad del ser humano, que mantuve con él hace bastante tiempo, comentó “Las personas nos pueden sorprender siempre aún más, en caso contrario serían como hormigas”, tal vez se equivocaba.

## **Información técnica sobre el proyecto:**

Se creo una superficie cerca de un hormiguero que sirviera de base para la cámara como para el montón de semillas, posteriormente se puso a grabar la cámara una vez que las hormigas habían localizado el montón y se desconecto a los 7 minutos.

El corto fue montado con el programa Sony Vegas 5.0.1 y el DVD fue montado por el programa DVD Architect 2.0.

Fueron realizado en el ordenador portátil Hp Pavilion Zv5000.

Imágenes:





#### **Trascripción de la narración del video:**

No ha habido narración del video ya que es especialmente necesario que sólo se oiga le sonido de las hormigas al comer, en caso de haber narración perdería su capacidad de captar la atención de las personas con el video dejando de ser interactiva. En caso de que se proyectara en algún lugar sería necesaria una placa con lo escrito en el concepto del video.

Trascripción de los rótulos que se observan en la pantalla:

Superior: *“Arte: es la aplicación de la habilidad y del gusto a la producción de una obra según principios estéticos. El concepto de Arte va asociado al concepto de Obra de arte, que no es otra cosa que el producto o mensaje considerado primariamente en función de su forma o estructura sensible.”*

Inferior: *“Vida Artificial: es el estudio de la vida y de los sistemas artificiales que exhiben propiedades similares a los seres vivos, a través de modelos matemático o de simulación. El científico Christopher Langton fue el primero en utilizar el término en 1987.”*