

de su existencia: las reglas de interacción. El espacio de reglas posibles contiene muchos casos en los que los patrones resultantes son aburridos y repetitivos (reglas rígidas), o, por el contrario, casos en los que no se forma ningún patrón (reglas laxas). Las reglas de *The Game of Life* se ubican exactamente en medio de estos dos extremos. El “punto óptimo” parece estar ubicado cerca de la frontera que divide el estado de orden y de desorden (de aquí la expresión “al borde del caos”). O más exactamente: no está ubicado justo en la frontera, una ubicación que resultaría muy precaria, sino en su proximidad, desplazado un poco hacia el lado ordenado.⁷ Cuando el espacio de todas las reglas posibles fue sometido a rigurosos análisis estadísticos, quedó claro que el límite que separa a las rutinas rígidas de la acción no regulada, tenía todas las características de un cambio de estado. En otras palabras, los autómatas celulares que demostraron mayor potencial creativo se encontraban al borde de la catástrofe, pero lo suficientemente lejos como para no disparar un evento crítico.

Y entonces hubo que preguntarse si esto era un patrón universal y, específicamente, si los cambios de estado físicos también poseían un potencial creativo. Existen evidencia de que los verdaderos procesos ubicados en el límite de los estados de orden y de desorden, en efecto muestran capacidades computacionales “espontáneas”. De hecho, quizá la evolución biológica haya explotado las habilidades que surgen en esta zona especial de intensidad para dotar a sus estructuras (membranas, citoesqueleto, incluso la doble hélice) de flexibilidad y adaptabilidad.⁸ A pesar de que esta extensión de los hallazgos del estudio de los autómatas celulares al mundo material es actualmente muy especulativa, apunta, sin embargo hacia consecuencias muy importantes: quizá no sólo las reglas a partir de las cuales regimos nuestras vidas, sino también aquellas que regulan nuestras comunidades y nuestras organizaciones, nuestra ciudades y países, tengan que venir de esa zona especial en el espacio de las reglas posibles. Y si esto es correcto, entonces las catástrofes no sólo nos son útiles porque ponen a prueba nuestro carácter y habilidades, sino porque puede que sea en la proximidad de los eventos críticos donde se encuentre el secreto de la creatividad.

⁷ *Ibid.* p. 76.

⁸ *Ibid.* p. 86.



Real Remnants of Fictive Wars (2004)

CYPRIEN GAILLARD

Real Remnants of Fictive Wars (2003-2008) es una serie de acciones efímeras, vinculadas con el *Land Art* y documentadas en video o en fotografía. Gaillard pone en funcionamiento extintores industriales en espacios cuidadosamente seleccionados, entre los que está el icónico *Spiral Jetty* de Robert Smithson.